



Bild & Textauszug aus der Printausgabe 17, Seite 84 – 89
Autor: Robert Bannert (rb)



Sonderausstellung im Computerspielmuseum: Der schweizer Künstler Matthias Zimmermann reflektiert in seinen Arbeiten Games-Erfahrungen und verquickt sie mit Jugenderinnerungen aus dem realen Leben. Das Resultat bezeichnet der Maler selber als 'Modellwelten'.

MODELL-WELTEN

Eine eher ungewöhnliche Art, die eigene, digitale Vergangenheit zu „bewältigen“, hat der Schweizer Künstler Matthias Zimmermann für sich entdeckt: Bereits während seines Studiums in Musik, Game-Design und Art Education hat Zimmermann einen skurrilen, aber faszinierenden Malerei-Stil geschaffen, der Retro-Grafik nicht einfach abbildet, sondern vielmehr neu interpretiert und mit der echten Welt verquickt. Im Bildband „Modell-Welten“ schildert ein Dozent des Künstlers die Idee hinter dessen Bildern: „In der Regel verhält sich ein Modell als Entwurf einer Idee, die in die Realität übersetzt wird. Matthias Zimmermann kehrt diese Logik um, indem er aus seiner Wahrnehmung der Realität Modell-Welten abstrahiert. Eine Vielzahl von Eindrücken übersetzt er in eine Formensprache und setzt diese im Sinne eines Baukastens zusammen.“

Zugegeben: Das hört sich ganz schön hochgestochen an, hat dem von Kunst-Szene und Presse gefeierten Digital-Pinsler aber immerhin einige Ausstellungen eingebracht, eine davon im Berliner Computerspielmuseum. Dass Videospiele und „History of Games“ endlich als fester Bestandteil der Popkultur begriffen werden, beweisen aber nicht nur die zahlreichen Sonder-Ausstellungen des Museums. Auch die Event-Buchungen, die ihm zusätzliche Einkünfte bescheren, lassen einen klaren Trend erkennen: Spielefirmen und Vereine, aber ebenso private Veranstalter mieten die Räume der Berliner Dauer-Ausstellung, um ihre Feiern und Präsentationen vor einer geschichtsträchtigen Kulisse zu begehen, die „Digital Natives“ ebenso fasziniert wie diejenigen, die den Aufbau der digitalen Welt hautnah miterlebt haben.



Die 'Modellwelten' von Matthias Zimmermann erinnern durch ihre Iso-artige Perspektive an Retro-Games wie das erste „Populous“, streuen aber auch Elemente aus anderen Medien und dem ganz persönlichen Kopf-Kosmos des Künstlers ein. D.h. sie stellen nicht authentisch dar, WAS der Maler gesehen hat, sondern vielmehr WIE er es gesehen, anschließend gespeichert und dann mit anderen Erfahrungswerten gemixt hat.

Zu letzteren gehören auch Museums-Direktor Andreas Lange und sein Kollege Peter Gerstenberger, der für Marketing- und Öffentlichkeitsarbeit des „CSM“ verantwortlich ist. In einem Gespräch erklärt uns Gerstenberger, wie es die wertvollen Exponate des Museums raus aus dem Keller und rein in eine ordentliche Dauer-Ausstellung geschafft haben: „Das Computerspielmuseum eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen, interaktiven Unterhaltungskultur – eine Zeit, in

der Games aus der Gesellschaft zwar nicht mehr wegzudenken waren, doch im kollektiven Bewusstsein noch lange nicht als „Kulturgut“ wahrgenommen wurden. Ab 2000 war das Museum für über 30 nationale und internationale Ausstellungen verantwortlich, darunter das von der Kulturstiftung des Bundes geförderte Projekt „pong.mythos“, Deutschlands erfolgreichste Wanderausstellung zur Geschichte des Computerspiels, die über 470.000 Besucher gesehen haben. Nach dieser Erfolgsgeschichte wurden dann eine repräsentative Fläche und eine Anschubfinanzierung für die Einrichtung einer neuen, ständigen Ausstellung gesucht. Wir hatten seit 2008 im Kultursenat eine große Aufgeschlossenheit für das neue Medium, das auch die Buchdruckkunst des 21. Jahrhunderts verkörpert. Seit Eröffnung im Januar 2001 haben wir es vor allem den Besuchern zu verdanken, dass wir eine Erfolgsgeschichte schreiben, denn als privat finanziertes Museum sind wir nun mal vom Ticketverkauf abhängig.“ (rb)