

Zwischen Kunst und Kitsch

- Matthias Zimmermanns Modell-Welten im Computerspielmuseum Berlin

von Ingo Kurpanek



Matthias Zimmermann neben dem Ausstellungsplakat.

Seit geraumer Zeit wird in der Gaming-Szene diskutiert, ob Videospiele nun Kunst oder Kitsch sind. Dabei gehen die Meinungen weit auseinander, behaupten doch die einen, es wäre Kunst, allein schon wegen den aufwändig gestalteten Grafiken und bei vielen Spielen auch noch wegen des Story-Designs, welches den Spieler zum Nachdenken anregen soll. In diese Kategorie fallen Spiele wie Limbo, Braid, Journey oder Heavy Rain.

Dann gibt es wieder andere, die sagen, dass es zwar durchaus tolle Gestaltungen wären, aber dass diese Werke, ähnlich wie der röhrende Hirsch, der einstmals tausende deutsche Wohnzimmer

zierte, für Massenproduktion hergestellt worden wären, mit dem einzigen Ziel, damit Geld zu verdienen. Vertreter dieser Argumentationslinie halten die Spiele für Kitsch.

Was passiert nun aber, wenn massenproduzierter Kitsch wieder seinen Weg in individuell gestaltete Kunst findet? Das lässt sich bis zum 8. Juli im Computerspielmuseum in Berlin beobachten. Denn dort stellt Matthias Zimmermann ein paar Bilder seiner „Modell-Welten“ aus, die sich an Videospiele orientieren. Wir haben uns diese Bilder am 22. Mai schon einmal angesehen und uns mit dem Künstler darüber unterhalten, wie sie entstanden sind und was sie sagen. Ihr wisst schon: Statt vor einem Bild zu stehen und staunend vor sich hin zu murmeln, was der Künstler damit sagen will, haben wir uns Matthias einfach mal zu Seite gezogen und ihn direkt gefragt, was er damit sagen will.

Komm, lass uns ein Spiel spielen...

Wenn Matthias' Modell-Welten unvermittelt betrachtet werden, dann ist nicht immer genau klar, was auf dem Bild vor sich geht. Abstrakte Formen mischen sich mit teils bunten, teils gedeckten Farben - alles in allem wirkt es für das unbewehrte Auge auf den ersten Blick wie eine Ansammlung von Legosteinen, Tetrisblöcken und Bauklötzchen. Nun: Genau das ist die Absicht dahinter. Wer genauer hinsieht, stellt fest, dass es in jedem Bild eine unglaubliche Dynamik zu entdecken gibt. Es ist im Grunde wie ein Wimmelbild-Spiel, auf dem die kleinen Details immer erst dann klar werden, wenn genau genug hingesehen wird. Der Clou daran: Wenn wir die Analogie zwischen Wimmelbildspielen und Matthias' Bildern weiterverfolgen, dann spielen sich diese auf Leinwand gebannten Spiele nicht nur selbst - sie spielen mit dem Betrachter.

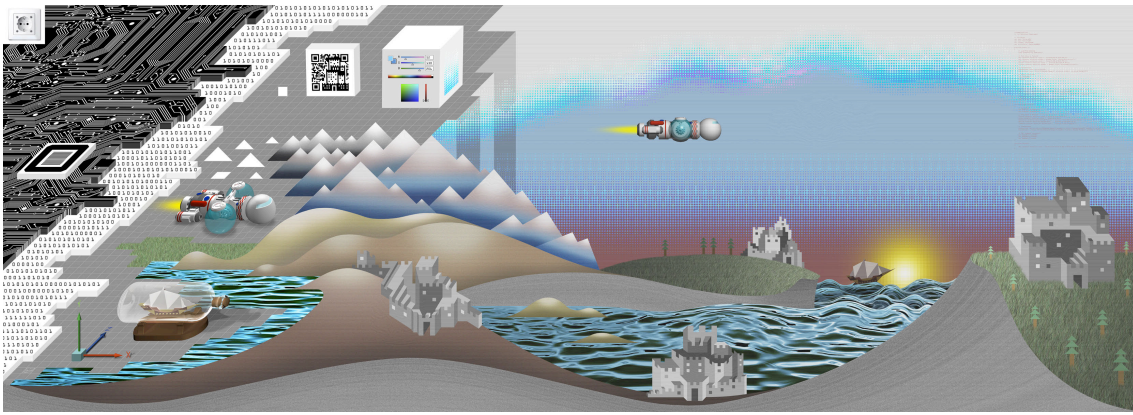


Die gefrorene Stadt,
140 x 140 cm, Leinwand auf Keilrahmen

Dass der gute Matthias eines Tages mal Game-Design studiert hat, fällt dabei deutlich auf. Die Bilder haben nämlich eine intendierte „Lese-richtung“. So beginnen die Raum-Maschinen immer bei einer Steckdose, gehen weiter zu einer digitalen Grundlage aus Einsen und Nullen, die dann letztlich Bilder aus der realen Wirklichkeit in eine virtuelle Wirklichkeit konstruieren. Diese „Leserichtung“ fällt vor allem im Bild „Die gefrorene Stadt“ auf, bei denen Züge in verschiedene Richtungen fahren und die drei in einander überfließenden Ebenen des Bildes

jeweils Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft symbolisieren. Für unsere Gamer-Augen wird da klar: Matthias macht keine klassischen Bilder. Er macht auf Leinwand gebanntes Leveldesign! Jedes seiner Bilder kommt für sich genommen mit einer freundlichen Einladung daher: „Komm, spiel mit mir!“

Aber damit ist noch lange nicht genug. Matthias will mit seinen Bildern noch viel mehr sagen. Er will deutlich machen, dass das alles nicht echt ist. Die Virtualität des Spiels, also der Nachbau, ja die bloße Abbildung der Wirklichkeit in einem künstlichen, digitalen Umfeld, trifft den Betrachter wie einen Hammerschlag. Die zweite Botschaft lautet um so eindringlicher: „Was du siehst, ist nicht echt! Es ist wirklich nur ein Abbild der Welt!“



Die Raumaschine 2, 100 x 280 cm, Leinwand auf Keilrahmen

Dieser eindringliche, überhaupt nicht versteckte Hinweis auf die Virtualität der Bilder ermöglicht es dem Künstler narrative Elemente zu verstecken, die ebenfalls auf der Kinoleinwand am rechten Fleck wären. In seinen Bildern finden sich teilweise deprimierende Schreckensszenarien von Unfällen in Atomkraftwerken und teilweise fröhliche Sonnenaufgänge, die an einen Frühlingsmorgen erinnern. Nicht selten versteckt sich in den Bildern ein „Bonus-Level“: Die „Kirschblüteninsel vor einem Schneeraum“ wirkt für unser Verständnis wie ein Spiel im Spiel. Ganz wie man beispielsweise in Spielen wie GTA IV oder Red Dead Redemption jeweils andere Spiele wie Poker oder Bowling spielen kann, entsteht im eigentlichen Spiel (nämlich der Schneelandschaft) ein neues Spiel (die Kirschblüteninsel). Symbolisch schwingt hier einiges mit, was nun allerdings unserer eigenen Interpretation entspringt: Der Schneeraum ist die eigentliche, triste, Welt, aus der heraus und hinein verschiedene Wege und Tore zur Kirschblüteninsel führen, dem virtuellen Paradies, welches als Zufluchtsort dient. Derartig rekursive Verschachtelungen finden sich in vielen der Modell-Welten, und wenn man die einzelnen Bilder miteinander vergleicht, stellt man fest, dass sie nicht selten (ob bewusst oder unbewusst ist dabei nicht ganz klar) aufeinander Bezug nehmen.



Eine Kirschblüteninsel vor einem Schneeraum, 50 x 225 cm, Leinwand auf Keilrahmen

Es ist wirklich nur ein Spiel

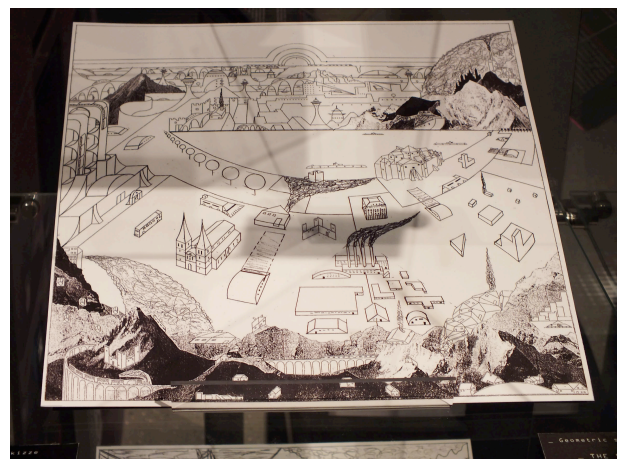
Diese gegenseitige Bezugnahme und die versteckt wiederkehrenden Elemente machen für uns deutlich, dass man die Modell-Welten gar nicht als einzelne, voneinander getrennte Welten betrachten darf. Es ist im Grunde eine große Welt, die sich in verschiedene Abschnitte aufteilt. Wie ein großes Open-World-Game lassen sich die einzelnen „Wimmelbild-Level“ auf ganz verschiedene Arten und Weisen durchspielen - und so landet man am Ende in jeweils anderen Bildern, die wiederum die Möglichkeit haben, sich auf verschiedene Arten und Weisen betrachten und spielen zu lassen. Erst im Gesamtwerk, quasi als gigantische Collage wird deutlich, mit welcher meisterhaften Liebe zum Detail jedes einzelne Bild sich in das große Ganze einfügt.

Bis zum 8. Juli sind ein paar der Bilder noch im Computerspielmuseum in Berlin zu sehen und vier davon werden Teil der dauerhaften Ausstellung. Wir können nur jedem empfehlen sich diese Werke anzusehen, um sich ein eigenes Bild davon zu machen. Schließlich spielt jeder ein Spiel anders - und jede Entscheidung beeinflusst den Ausgang des Spiels. So auch hier: Jeder kann die Bilder auf seine Weise betrachten - und landet hinterher in einem anderen Bild und einem anderen Level. Das Schöne an der Sache ist, dass an keiner Stelle ein brutales „Game Over“ lauert. Vielmehr laden die Bilder dazu ein, einfach noch einmal genauer hinzusehen und festzustellen, dass das Ende doch vielmehr der Anfang ist und jeder Anfang der Zugang zu vielen anderen Modell-Welten sein könnte.

Kunst? Kitsch? Kitschkunst oder Kunstkitsch?

Was die „Kunst und Kitsch“-Debatte angeht, gilt hier der Vorwurf des Kitsches ganz und gar nicht. Zwar lassen sich die Bilder als Spiele betrachten, aber sie sind keine Massenanfertigungen. Die Analogie zwischen den Spielen ist allgegenwärtig:

Alle Bilder entstehen nämlich tatsächlich auch genauso wie die Grafiken eines Videospiels: Zuerst sind es nur Bleistiftzeichnungen und anschließend werden sie am Computer gerendert und auf Leinwand gedruckt.



Geometrische Skizze: Die gefrorene Stadt

Im Gegensatz zu Videospielen existiert jedes Bild aber nur ein einziges Mal. Es handelt sich also nicht um kommerzielle Massenproduktion. Das wäre auch kaum möglich: Wir haben Matthias vor einer Weile mal bei einem der besonders beeindruckenden Bilder gefragt, ob sich das nicht auch als Poster oder Kunstdruck anfertigen ließe. Seine, fast amüsierte, Antwort darauf war (nachdem er uns tatsächlich eine hochauflösende Datei davon schickte): „Klar, kannst du ja mal versuchen. Aber es ist vier Meter lang und anderthalb hoch. Als Posterdruck wird das kaum machbar sein...“ Kaufen kann man sie aber trotzdem: Als Einzelstücke. :)

Quellen:

// Internetpräsenz: Matthias Zimmermann

// Internetpräsenz: Computerspielemuseum Berlin

// Wiki-Commons: Matthias Zimmermann (Künstler)



Über den Autor

Ingo Kurpanek, geboren 1981 in Minden (Deutschland), hat Philosophie und Soziologie studiert. Seine Schwerpunkte bilden Philosophie in Politik und Recht und Theory of Mind mit Fokus auf Technikphilosophie. Ergänzende Interessen Kurpaneks gelten der Kognitionsforschung, Neuropsychologie und den Medienwissenschaften.