

Retro

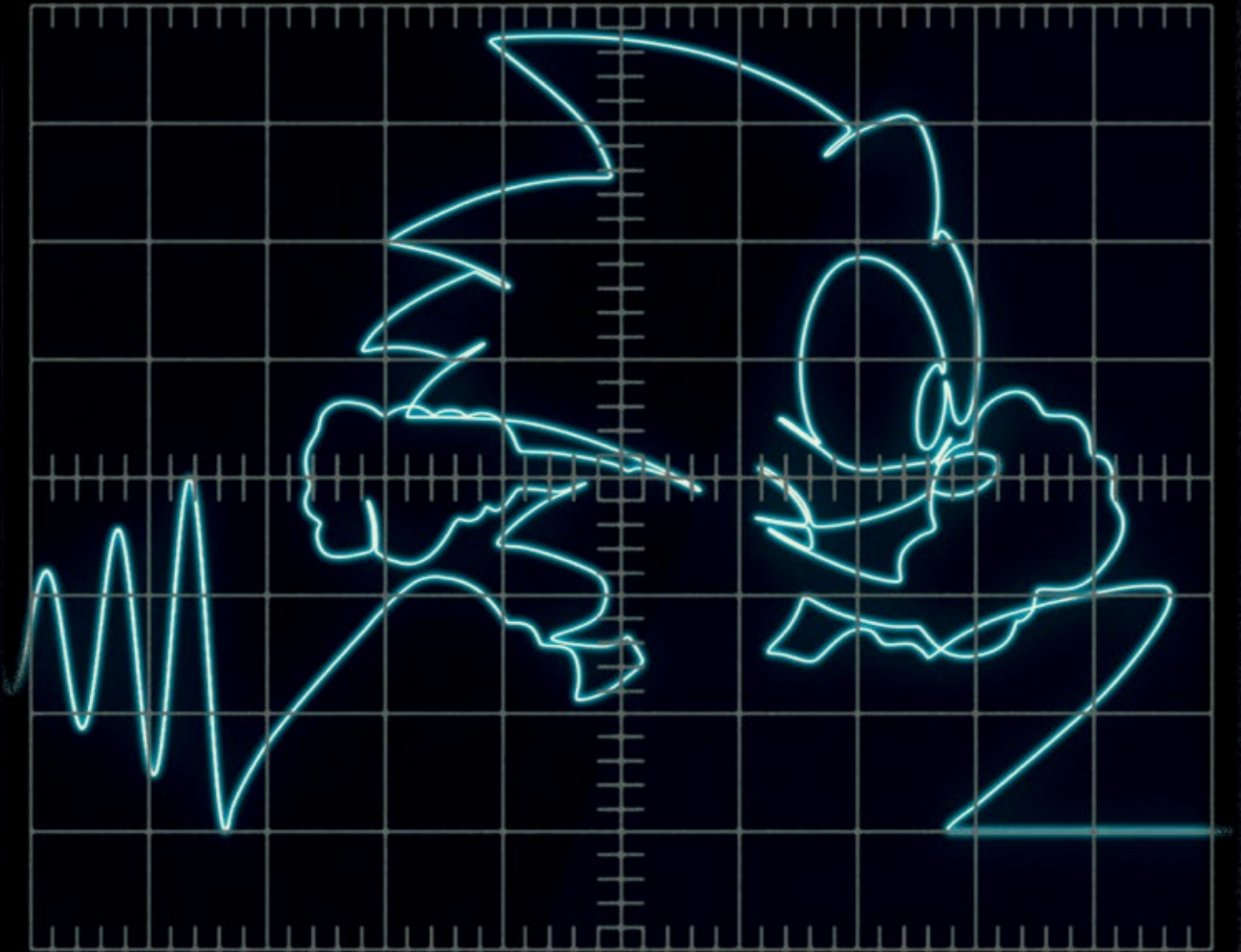
COMPUTER • SPIELE • KULTUR



D 6,95 Euro | A 6,95 Euro | CH 11,90 CHF

#28 SOMMER
2013

CSW Verlag | ISSN 1862-2348
www.retromagazin.eu



SONIC

Schallschnelle Igel
Tönende Hardware
Klingende Kontakte
Sonifizierte Programme
Rhythmische Bits
Unmusikalische Konsolen

Verlust der 3. Dimension

Die Bilder von Matthias Zimmermann im Berliner Computerspielmuseum

Text und Fotos: Kristina Schippling

Das Computerspielmuseum in Berlin zeigte vom 22. Mai bis 8. Juli die Sonderausstellung »Modell-Welten – Gemälde von Matthias Zimmermann«. Auf seinen großformatigen Arbeiten sind fantasievolle, modellartige Landschaften zu sehen. Der Schweizer nutzt analoges Handwerk in Kombination mit Formen digitaler Überarbeitung, und thematisiert in seiner Kunst auch Computerspiele.

»Wenn ich noch mal von vorn anfangen könnte, dann wäre ich gern Psychiater geworden«, sagt Matthias Zimmermann, dessen medienkünstlerische Arbeiten derzeit im Computerspielmuseum in Berlin zu sehen sind. Im Zentrum seines Interesses steht der Mensch als Studie. Das verwundert vielleicht auf den ersten Blick, zeigen die Bilder doch nicht einen einzigen Menschen. Stattdessen entstehen aktive Landschaften aus Motiven unterschiedlicher Herkunft. Bekannte Gebäude werden mit abstrakten Szenerien kombiniert, Räume werden geschaffen, Grenzen gezogen, Durchgänge hergestellt. Die Aktivität der Landschaft erinnert an ein Baukastensystem, das sich immer wieder neu konstruiert. So spiegeln die realistischen Elemente eine bestimmte Zeit wider, während das Abstrakte eher an vergangene Stile aus der Malerei erinnert. Die Aktivität der Landschaft entsteht aus den Spannungen dieser Elemente, die sich ihre ganz eigenen Räume erschaffen. Sie selbst sind statisch.

Stillstand gegen den Reklame-Freizeitpark

So kombiniert Zimmermann gern Industrielandschaften mit japanischen Gärten, setzt Kontraste und fängt gekonnt eine Perspektive auf die heutige Gesellschaft ein. »Die Kunst ist ein Spiegel der Zeit«, sagt er, »und unsere Zeit ist windstill und sehr stark konstruiert.« Er spricht von einer stationierten Zeit, in der wir leben. Folgerichtig will er mit seinen Arbeiten einen emotionalen Stillstand ausdrücken: Die Menschen stehen seelisch still. Dafür bewegt sich die Landschaft – die Technik verdichtet sich. Unsere Lebenswelt beschreibt Zimmermann als einen abstrakten Freizeitpark aus bunter Reklame, einem dauerhaften Strom aus Angeboten und dem Menschen als Werkstoffabrikat, gelähmt und betäubt von der Flut an Informationen. Der Mensch ist also auf und aus den Bildern verschwunden, sein Fehlen ist dafür umso deutlicher. Die Landschaften sind die hinterlassenen Spuren eines Prozesses von Passivierung, sie zeigen alles andere als eine unberührte Natur. Lebendiges wird eingefroren, zeitlich konserviert.

So ist Schnee für Zimmermann ein immer wiederkehrendes Thema. Zuerst versuchte er, ihn musikalisch zu fassen und schrieb drei sinfonische Werke. Nun malt er japanische Gärten im Schnee. Begonnen hat Zimmermann im klassischen Portraitformat, die Bilder wurden nach und nach immer größer. Es entstanden quadratische Baukastenbilder. Inzwischen kombiniert er Techniken aus der Malerei mit einer anschließenden

Bearbeitung im virtuellen Raum. Die Digitalisierung des Gemalten fügt sich in die Wahl seiner Motive. Inhalt und Arbeitsweise korrespondieren. Das Kunstwerk ist ein Gewordenes von Mensch und Maschine.

Innere Schönheit im Luftschutzbunker

Das Arbeiten am Computer ist ein anderes als die Arbeit mit Pinsel und Farbe. Der Computer lässt sich leicht transportieren und so sucht sich Zimmermann Orte der Inspiration. Das könnte ein Kaffeehaus sein oder auch ein Zugabteil. Der Künstler jedoch geht weiter. Er konfrontiert sich mit trostlosen, lebensfeindlichen Orten, experimentiert mit ungewöhnlichen Eindrücken und künstlerischem Ausdruck. Häufig zieht sich Matthias Zimmermann in einen Schweizer Luftschutzbunker zurück. Dieser Ort strahlt den Stillstand, das Zeitlose im gefrorenen Moment aus. Zimmermann sucht nicht nach Schönheit, sondern nach Eigenständigkeit.

Schönheit kann trotzdem entstehen, nicht von außen kommend, sondern innen gefunden. Es braucht keine Villa am See, es reicht ein Luftschutzbunker, dessen feindliche Ausstrahlung ihn zu einem Blick nach innen zwingt. Die Perspektive des Inneren berge eine Schönheit, die sich nur an unerträglichen Orten offenbaren würde. Zimmermann spricht von einer Stärke, die Kraft in sich zu finden, sich abwenden zu können. »Da gibt es nichts außer der Stille, das Rauschen von Wasserröhren und die Luftpumpen.« Die Temperatur ist immer gleich, etwa 17 Grad Celsius. Alles ist zubetoniert und kahl. Nichts kann ablenken. Seine Bilder schaffen genau solche Räume. Die Spannung besteht in der Stille, in einem ewigen Moment, der letztendlich aus der Lebendigkeit der Zeit, der immer neuen auf uns einströmenden Momente, heraustritt. Das Unbewegte, das Starre ist wie eine Lähmung, der Stillstand wie ein Schock.

Zimmermann beschreibt, wie wir uns vom Menschen als 3D-Objekt entfernen. Die Fläche gewinnt immer mehr an Bedeutung, während die dritte Dimension immer nichtiger wird. Wir schauen auf Zeitungen am Morgen, auf Laptops im Zug, am Arbeitsplatz auf den Bildschirm. Wir schreiben auf Flächen, lesen die Post auf einer Fläche, studieren, machen eine Ausbildung und erhalten als Zertifikat wieder eine Fläche. Das ganze Rechtssystem beruht auf Flächen. Dabei ist der Mensch als dreidimensionales Wesen mit seinen Sinnen für eine dreidimensionale Lebenswelt geschaffen.

Die Grenzen und Durchgänge der 3. Dimension

Zimmermann sieht in der dritten Dimension nur noch eine Art Durchgang zwischen den verschiedenen Flächen. Auf seinen Bildern finden sich unzählige solcher Durchgänge von einem Raum in den nächsten. Die Grenze ist ein wichtiges Thema. Das gesellschaftliche Leben zieht ständig Grenzen, die Menschen schauen in Kataloge, um sich sagen zu lassen, welche Bilder



»Die gefrorene Stadt«



»Die geknickte und verbogene Stadt«



Matthias Zimmermann

sie gut finden sollen und welche nicht. Sie wählen nicht mehr selbst aus. Es sind schweigende Grenzen, die Zimmermann sieht. Selbstbegrenzungen der Menschen, Versuche, sich anzugleichen an eine bunte, gleichgültige Wirklichkeit. Es ist ein Unterschied, ob man arbeitet, um auf dem Konto eine Null mehr zu sehen oder ob man arbeitet und dafür etwas in den Händen hält. Die Null mehr ist abstrakt und erinnert an ein Computerspiel, eine Wirtschaftssimulation. Mit dem Verschwinden der dritten Dimension verschwindet das Belebte im Raum.

Wenn man heute Architekt werden möchte, so der Maler, dann müsse man zuerst überlegen, ob man Architekt im realen Raum oder im virtuellen Raum werden wolle. Es gebe auch Architekten im »Second Life«, die Aufträge bekämen, Häuser zu bauen. Virtuelle Häuser, für die man eher Gamedesigner sein sollte, als Architektur zu studieren. Ich frage ihn, ob der Mensch als dreidimensionales Wesen sich der Fläche irgendwann angleichen werde. Dazu fällt Zimmermann die Gehirn-im-Tank-Theorie ein: Ein Gedankenexperiment, bei dem das Gehirn von einem Computer elektrische Impulse erhält, die ihm eine simulierte Realität vorspielen, ein Thema vieler Science-Fiction-Filme.

Der Verlust der dritten Dimension, das Virtuelle, was eine Gegenstandslosigkeit mit sich bringt, bewirkt auf jeden Fall ein anderes Denken. Dieses versucht Zimmermann in seinen Bildern einzufangen. Er verwendet Elemente aus Computerspielen, wie zum Beispiel die Bausteine aus »Tetris« und setzt bekannte Gebäude daneben. Es ist mehr Intuition als alles andere, wenn er eine Skizze anfertigt, ein stimmiges Gefühl, dass gerade dieses Bauwerk an jene Stelle muss. Zu Beginn ist alles chaotisch und entwickelt sich dann immer weiter zur Perfektion. Im Schaffensprozess bessert Zimmermann eigentlich nie aus, vielmehr fügt sich alles organisch zusammen.

Neue Perspektiven auf die virtuelle Realität

Ich frage ihn, wie er seine Bilder beginnt. Als erstes ziehe er in der Mitte die Horizontlinie, antwortet Zimmermann. Er fängt an zu zeichnen, es kommt ihm eine Idee, die immer mehr Gestalt annimmt. Eine Skyline, eine Stadt oder eine Perspektive von oben herab. Oft sind die Gespräche über seine Werke sehr theoretisch, selten wird er nach seinen Schaffensprozessen, seinen Motivationen und Emotionen gefragt. Wir denken gemeinsam über die

Theorie nach und ob sie überhaupt als Gegenpol zur Emotion gesehen werden kann. Menschen, die für ihre Gefühle die richtigen Worte finden und in einem theoretischen Konstrukt wie Sprache fassen können, wirken dabei vielleicht zu Beginn kalt. Bei genauerem Hinsehen sind sie jedoch höchst emotional in ihrer komplexen Reaktion. Schließlich, sagt Zimmermann, sei Theorie die höchste Konzentration von Emotionalität.

Seine Bilder erinnern an Computerspiele, Modelllandschaften bestehend aus unterschiedlichen Motiven. Sie erinnern an Spiele wie »Driller«, bei denen es Übergänge von einer Fläche zur anderen gibt, Kanten, die abknicken und an ihren Grenzen den Betrachter in eine neue Perspektive führen. »Driller« spielt auf einem achtzehnflächigen Mond. Lag dieser Mond damals noch zur besseren Veranschaulichung des Spiels als Modell aus Karton in der Packung, so findet sich in heutigen Computerspielpackungen solches Anschauungsmaterial nicht mehr. Aus einer Fläche konnte noch ein dreidimensionales Objekt zum Selberbasteln werden.

Als Autor greift Zimmermann ebenfalls Motive aus der virtuellen Realität auf. Er stellt sich in einem seiner Romanentwürfe die Frage, wie es das menschliche Denken verändern würde, wenn wir potentiell unsterblich wären. Wenn zwar ein Unfall oder der Freitod das Leben beenden könnten, es aber kein Altern und den Tod als unausweichlichen Endpunkt im Leben gäbe. Wie würde sich das Denken verändern, wenn es im Bewusstsein ein ewiges Leben vor sich hätte, wenn der Tod nur eine wählbare Alternative wäre? Solche Fragen erinnern an eine virtuelle Realität, an eine Körperlosigkeit, an eine zeitlose Existenz.

Matthias Zimmermann erfindet sich immer wieder neu. Es wäre gut, vier oder fünf Berufe zu haben, meint er. Die Selbstfindung sollte nie aufhören. Wir sitzen in Berlin in einem Café in der Nähe des Computerspielmuseums. Schon außen am Museum sieht man das riesige Plakat zu seiner Ausstellung. Zimmermann hat es selbst entworfen. Wir reden über Berlin und die Schweiz. »Die Schweiz ist wie eine riesige Schneekugel«, sagt Zimmermann. Sie wird nie angekratzt, ein piekfeiner Baukasten, der sich immer wieder umschichtet, aber in seinen Elementen unantastbar bleibt. Berlin, das habe so eine Zerrissenheit, die Mauer sei noch spürbar, die Stadt lebendig. Zimmermann glaubt, dass sich hier die dritte Dimension nicht so leicht verliert wie in der Schweiz.