

## Die Verwirklichung von kulturellen Möglichkeiten in Form von Bildern: Matthias Zimmermanns Bilderzyklus "Die Raummaschine" (2012 – 2013)

Abb. 1 "Die Raummaschine 8"



Das sich durch die digitalen Codes ausdrückende Denken ist eine Karikatur des Denkens. Aber es ist geradezu gemeingefährlich, diese neue Denkart deswegen etwa als dumm oder auch nur als einseitig verachten zu wollen.<sup>1</sup>

Vilém Flusser

Wer heute über zeitgenössische Kunst vortragen möchte, befindet sich in der Position eines Rezensenten, der in einer von Wissenschaft und Technik dominierten Kultur aus der Peripherie der Geisteswissenschaften und Künste über ihren Beitrag als für die Gesellschaft bedeutsame Wissensproduzenten und -vermittler nicht viel Gutes zu berichten hat.<sup>2</sup> Meine Kritik richtet sich zunächst gezielt an die Geistes-, Kultur- und Sozialwissenschaften, die in einer gesellschaftlichen Phase, in der so viel wie schon lange nicht mehr im Umbruch ist, als Deutungselite durch "vornehmes Schweigen" auffällt, wie der Soziologe Harald Welzer ausführt. Es gäbe heute z.B., so Welzer, keine kulturwissenschaftlichen Perspektiven auf den Klimawandel, wie auch kaum Ansätze zu einer Gesellschaftsanalyse, die Veränderbarkeit erkennbar werden lasse.<sup>3</sup>

Die Kunst hat sich auf der Jagd nach den nächsten Geldrekorden gemäss Eric Fischl, der als Künstler selber ordentlich Geld verdient hat, die Mechanismen einer inzwischen omnipräsenten Ökonomisierung der meisten gesellschaftlichen Bereiche wie auch rigorose Markthörigkeit einverleibt.<sup>4</sup> Wie Geld und Kapital als verselbständigte Zeichensysteme tritt die Kunst heute wahrnehmbar und augenfällig als ein zum dekorativen Zeichen degradiertes Konsumgut in Erscheinung mit dem man sich zum "Staterwerb" schmückt.<sup>5</sup> Die Zeichen durchdringen die ganze Gesellschaft: als massenmedial verfügbar gemachte uns aufoktrojierte Bilder und Texte. Ein Grossteil dieser Texte und Bilder wird heute an Computer-Bildschirmen konzipiert, deren Ursprung die "elektronische Informationsrevolution" ist, welche die Quantenphysik ermöglicht hat.

<sup>1</sup> Flusser, V., *Die Schrift*, Edition Immatrix im Verlag European Photography: Göttingen, Zweite Auflage, 1989. S. 144.

<sup>2</sup> Ich habe mich im Buch *The Politics of Knowledge Work in the Post-Industrial Culture* (2014) anhand von drei Fallstudien über kulturelle Arbeit eingehend mit dieser These beschäftigt.

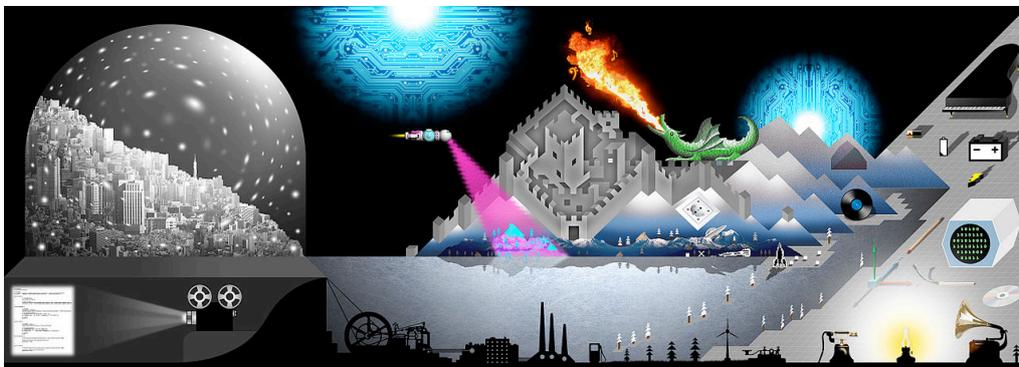
<sup>3</sup> Grefe, C., von Thadden, E., Wir sind nicht nett. Interview mit Harald Welzer, *Die Zeit*, 4, 2014. S. 48.

<sup>4</sup> Vgl. Rauterberg, H., Vom Geld gedemütigt. Interview mit Eric Fischl, *Die Zeit*, 9, 2014. S. 47.

<sup>5</sup> Vgl. Strehle, S., Jenseits des Realitätsprinzips. Zum Tod des Philosophen Jean Baudrillard, *Sic et Non, Zeitschrift für Philosophie und Kultur im Netz*, 8, 2007. S. 2. Verfügbar: <http://www.sicetnon.org/index.php/sic/article/view/75/75> (14.6. 2014).

In diesem Essay über Matthias Zimmermanns achteilige am Computer geschaffene Bilderserie "Die Raummaschine"<sup>6</sup> setze ich mich mit einigen heute wieder aktuellen Thesen des verstorbenen tschechischen Kommunikationsphilosophen Vilém Flusser (1920 – 1991) auseinander. Ich gehe der Frage nach unter welchen Voraussetzungen die heute von vielen Künstlern prioritär gestellte strategische Frage "Wie werde ich eine Marke?" in die viel wichtigere Frage "Wie müssen Künstler heute agieren mit dem Ziel sich von ökonomischen, psychologischen, philosophischen und theologischen Ideologien zu befreien?" umgedacht werden könnte. Ich werde mit Bezugnahme auf Flussers These über die Notwendigkeit des "Umlernens" bzw. "Umcodierens" darlegen, mit welchen in der Praxis des Handelns verorteten Grundhaltungen und mit welchen (mikro-)politischen Einstellungen Künstler heute auf die Probleme der Gegenwart antworten könnten. Dass wir eine neue Art von "Kritik" – eine neue Form des "digitalen Schreibens" benötigen, wie Flusser argumentiert, scheint mir kaum bezweifelbar.<sup>7</sup>

Abb. 2 "Die Raummaschine 6"



Zunächst ist anzumerken, dass man die von Zimmermann in acht Bildern ikonenhaft inszenierten "Modell-Welten", die *andere* Szenen als diejenigen der uns vertrauten wirklichen Welt re-präsentieren,<sup>8</sup> als künstlerischer Versuch sehen kann, der sowohl das binäre System als Grundlage der elektronischen Kommunikation als auch das sich durch digitale Codes und Programmiersprachen ausdrückende Denken dekonstruiert. Zimmermanns komplexe Bildwelten bezeugen auf abstrakte und vollendete Weise den von Timothy Druckrey vor bald einem Vierteljahrhundert beschriebenen "Phasenübergang" der industriellen Kultur zu einer Medienkultur bzw. einer Kultur der Information oder Technokultur, wie wir sie heute kennen.<sup>9</sup> Ein Charakteristikum der Technokultur sind die sie programmierenden Sprachen, d.h. ihr zugrundeliegende Instruktionsanweisungen, welche die Kultur als Ganzes zusammenhalten und aufgrund derer sie in allen Facetten und Bereichen der Kommunikation elektronisch und faktisch verschaltet bzw. verschaltbar ist. Instruktionsanweisungen jedoch, die "logische Möglichkeiten beschreiben[n]", sind gemäss Druckrey nicht dasselbe wie eine Sprache, deren "Effektivität und Fortschritt auf sich entwickelnden Bedeutungen beruht".<sup>10</sup>

<sup>6</sup> Mit der Serie recurriert der Künstler u.a. auf die heute und früher übliche Ästhetik der Videospiele, indem er verschiedene ihnen zugrundeliegende technische Vorstufen und miteinander verkettete Elemente visualisiert: Binär- und Source-Code (Quelltext eines Computerprogramms), Vektorgeometrie, Hard- und Software, Rastermöglichkeiten von 3-D-Programmen sowie die in Spielen benutzten Darstellungen von Landschaften.

<sup>7</sup> Flusser 1989 (wie Anm. 1), hier: S. 149.

<sup>8</sup> Vgl. das Essay "Die Verbindung von Wissen, Erfahrung und Anschauung – Zur Epistemologie von Matthias Zimmermanns 'Modell-Welten'". Verfügbar: [http://www.neugalu.ch/pdf/zimmermann\\_2012.pdf](http://www.neugalu.ch/pdf/zimmermann_2012.pdf) (10.6. 2014).

<sup>9</sup> Druckrey, T., Illusionen der Simulation, In: *Illusion und Simulation* (Hrsg. Iglhaut, S., Rötzer, F., Schweeger, E.), Ostfildern: Cantz Verlag, 1995. S. 142.

<sup>10</sup> Ebd.

Während Druckrey auf die "Rationalität der digitalen Kultur", die in Rationalitätsmodellen, deren Legitimität bezweifelbar ist, verweist,<sup>11</sup> argumentiert Flusser in seinen späten Schriften, dass die Herstellung "automatischer Denk- und Arbeitsmaschinen, die auf gelenkten Teilchensprüngen beruhen" nach einer Umwertung von allen mit Denken und Arbeiten verbundenen Werten verlangt.<sup>12</sup> Was jedoch ist mit "Umwertung" gemeint und was sind für ein "Umlernen" bzw. "Umcodieren" des Denkens die neuen Horizonte für schöpferische Entfaltung, die Flusser antizipiert? Ich möchte auf zwei Aspekte des sich durch die digitalen Codes ausdrückenden und bildermachenden Denkens rekurrieren, die bei Flusser herausgearbeitet sind. Auf der einen Seite ist dies die mit digitalen Codes auftauchende neue Raumzeiterfahrung und auf der anderen Seite die Erfahrung eines neuen Verständnisses von "Zeit".<sup>13</sup>

Abb. 3 "Die Raummaschine 3"



Für Flusser sind die Codes digital, weil sie die sinngebende Funktion des menschlichen Gehirns simulieren, d.h. "Apparate" simulieren unsere Gehirnfunktionen und Vorstellungen.<sup>14</sup> Simulieren als eine Art des Karrierens im Sinne also einer Vereinfachung des Nachgeahmten: das sich durch die digitalen Codes ausdrückende und bildermachende Denken ist gemäss Flusser eine Karikatur des Denkens.<sup>15</sup> Ich denke, dass wenn man Zimmermanns Bilder zunächst mit der Optik liest, was ihre einzelnen ikonografischen Bestandteile bedeuten, es deutlich wird, dass es *simulierte Vorstellungen* des Künstlers sind, seien es Bilder von Gegenständen, Repräsentationen der Wirklichkeit (Burgen, Gebirgs- und Wolkenformationen, Seen, Himmelskörper, Raum- und Segelschiffe, Glühbirnen etc.), Anspielungen auf die digitale Welt der Computerspiele (z.B. die pixelierten Wolken des Spiels "Super Mario Bros." von 1985 im Bild "Raummaschine 3" oder eine kleine Kugel im Bildteil rechts der "Raummaschine 4", die dem japanischen Spiel "Katamari Damacy" aus dem Jahr 2003 entstammt) – oder Bilder von "inneren Gehirnvorgängen", wie sie Flusser konzeptualisiert hat (Phantasien, Fiktionen, Wünsche, Inspirationen, Eingebungen, Bedeutungszuschreibungen etc.).<sup>16</sup>

<sup>11</sup> Ebd.

<sup>12</sup> Flusser 1989 (wie Anm. 1), hier: S. 141-42.

<sup>13</sup> Ebd., hier: S. 147.

<sup>14</sup> Elizabeth Neswald verweist auf den nicht unproblematischen Denkansatz von Flusser das Gehirn und den Computer als gegenseitige Modelle zu sehen, d.h. der Computer bzw. "Apparate" simulieren Flusser zufolge einige Gehirnfunktionen: "Aber nicht nur Gehirn und Computer werden miteinander begrifflich verflochten. Auch Flussers utopische telematische Gesellschaft wird in den Mensch-Maschine-Vergleich miteinbezogen". (...) Sowohl Computer als auch Gehirn sind Flusser zufolge 'Black Boxes', deren Funktionsweise nur aufs Größte erklärt werden kann". Vgl. Neswald, E., *Medien-Theologie*, Böhlau Verlag: Köln, 1998. S. 135-37.

<sup>15</sup> Flusser 1989 (wie Anm. 1), hier: S. 144.

<sup>16</sup> Ebd., hier: S. 143.

Doch geht es in diesen Bildern, auf deren ausführliche Analyse ihrer narrativen und simulativen Elemente verzichtet wurde, vielmehr und in erster Linie um einen neuen Begriff von Raum und Zeit, der gemäss Flusser mit den digitalen Codes als neue Raumzeiterfahrung auftaucht und der mit den alten Begriffen "Allgegenwart" und "Gleichzeitigkeit" nicht fassbar ist.<sup>17</sup> Dies scheint mir ein wesentlicher Aspekt von Zimmermanns Bilderzyklus "Die Raummaschine" zu sein durch den Begriffe wie "Gegenwart", "Zukunft", "Vergangenheit" wie auch "Entfernung" und "Nähe" neue Bedeutung gewinnen.<sup>18</sup> In Anlehnung an Flusser ist man bei der Kontemplation von Zimmermanns Bildern daher versucht zu sagen, dass wir bei ihrem Anblick weniger vom "Verschlucken des Raums durch die Bilder doch mehr von der Umkehrung des Zeitablaufs beeindruckt [sind]". "Zukunft" und "Möglichkeit" erscheinen uns im Kontext dieser Bilder als Synonyme und "Wahrscheinlicherwerden" und "Gegenwart" bedeuten dasselbe. "Gegenwart" bedeutet also die Verwirklichung von kulturellen Möglichkeiten in Form von Bildern und die "Zukunft" präsentiert sich als "multidimensionaler Fächer" von Möglichkeiten. Die digitalen Codes sind gemäss Flusser eine Methode, diese Fächermöglichkeiten ins Bild zu setzen.<sup>19</sup>

Abb. 4 "Die Raummaschine 4"



Um richtig zu verstehen unter welchen Voraussetzungen der "Wissensraum" entstanden ist, den Matthias Zimmermann mit den acht Bildern geschaffen hat, war es notwendig, sich mit den kulturellen, soziotechnischen und gesellschaftlichen Bedingungen ihrer Herstellung auseinanderzusetzen. Dabei habe ich mit der Bezugnahme auf einige Thesen von Vilém Flusser versucht, eine andere Sichtweise der epistemologischen Beschaffenheit dieser Bilder zu ermöglichen. Bilder herzustellen, mit dem Ziel sie dialogisch zu schalten, ist eine Tätigkeit, ein erkenntnistheoretisches und unideologisches Werkzeug für etwas Anderes. Mir scheint, dass Zimmermanns Bilderzyklus und die in ihm verwirklichten und angedeuteten kulturellen Möglichkeiten metaphorisch für dieses "Anderes" stehen – aber auch für das, was Vilém Flusser mit dem Begriff "Umwertung" meint: Das durch digitale Codes sich ausdrückende Denken artikuliert Möglichkeiten der Entwicklung und Formung.

Alles hat heute den Charakter von Waren (Dienstleistungen), wie ich eingangs angedeutet habe, die etwas Anderem nützen müssen, um "existieren" zu dürfen. Das stellt die Kunst vor Herausforderungen in Bezug auf neue Aufgaben und Handlungsfelder. Ich möchte an dieser Stelle an die heute wieder aktuelle Kritik der die Gesellschaft durchdringenden instrumentellen Vernunft erinnern, jener kulturkritischen Haltung mit welcher Max Horkheimer unsere technisch-rationalen Einstellungen und deren Verschwisterung mit gesellschaftlichen Herrschaftsstrukturen problematisiert hat. Eine

<sup>17</sup> Ebd., hier: S. 147.

<sup>18</sup> Ebd.

<sup>19</sup> Ebd., hier: S. 147-48.

Einsicht der kritischen Anschauung ist, dass andere Formen des Erzählens über den technologischen Fortschritt, Politik, Philosophie und Religion möglich sind, um den vernachlässigten Dimensionen des Lernens und der (Selbst-)Reflexivität über unser Tun, Forschen und Handeln den heute dringend notwendigen Raum zuzugestehen. Matthias Zimmermann hat als Künstler längst erkannt, dass die heute allseitige Instrumentalisierung vor nichts halt macht und vielleicht fühlt er sich gerade deswegen zur von ihm "umgedachten" Ästhetik der Computerspiele hingezogen – gerade weil sie heute auch grosse Beliebtheit erfahren. Der seinen mit dem Computer hergestellten Bildern zugesprochene, von ihnen verkörperte "multidimensionale Fächer" sich öffnender Möglichkeiten, denke ich, steht jedoch diametral zu den prekären geschichtslosen Verhältnissen, auf welche die digitale Revolution mit ihrem aus Schule und Alltag an die Suchmaschinen ausgelagerten Wissen zusteuert.<sup>20</sup>

Um eine andere Perspektive auf die politischen, ökonomischen und ökologischen Probleme, welchen die globale Gesellschaft heute gegenübersteht, zu ermöglichen, hätte sich kulturelle Arbeit an einem anderen Ethos zu orientieren, das sich mehr um wohl durchdachte (selbst-)reflexive und narrative Qualitäten bemüht. Formen des Wissens (dazu gehören zweifelsohne die bildnerischen Arbeiten von Matthias Zimmermann) sollten als wirkungsmächtige kulturelle Kräfte verstanden werden, wie E. Doyle McCarthy dies in seinen Schriften wiederholt betont hat.<sup>21</sup> Die abschliessende Frage ist, unter welchen Voraussetzungen eine mikro-politische Perspektive sowohl für kulturelle Arbeit wie auch die marginalisierte öffentliche Rolle der Geisteswissenschaften und Künste denkbar ist. Die wahrscheinlich grösste Herausforderung ist, dass die Geisteswissenschaften und Künste heute überall beschnitten werden, wie Ruth O'Brien im Vorwort von Martha Nussbaums Buch *Nicht für den Profit* (2010) feststellt.<sup>22</sup> Eine noch grössere Herausforderung ist der kritische Umgang der Geisteswissenschaften und Künste mit dem heute als nützlich und zweckdienlich eingestuften verfügbaren Wissen, ihr Besorgtsein über die Konsequenzen und Folgen von unökologischem Handeln, unordentlichen Praxen der Wissensverbreitung, kurzsichtige Zweckorientiertheit sowie ihr entschiedenes Anerkennen verkannter Möglichkeiten des "Umlernens".<sup>23</sup> Ob es gelingt kulturelle Arbeit und "reflexives Lernen" nachhaltig miteinander zu verknüpfen, bleibt eine offene Frage.

\*

#### Illustrationen

Abb. 1, S. 1, *Die Raummaschine 8*, 2013, Leinwand auf Keilrahmen, 100 x 280 cm

Abb. 2, S. 2, *Die Raummaschine 6*, 2013, Leinwand auf Keilrahmen, 100 x 280 cm

Abb. 3, S. 3, *Die Raummaschine 3*, 2012, Leinwand auf Keilrahmen, 100 x 280 cm

Abb. 4, S. 4, *Die Raummaschine 4*, 2012, Leinwand auf Keilrahmen, 100 x 280 cm

Alle acht Bilder sind einsehbar unter: [http://commons.wikimedia.org/wiki/Matthias\\_Zimmermann\\_\(Medienkünstler\)?uselang=de](http://commons.wikimedia.org/wiki/Matthias_Zimmermann_(Medienkünstler)?uselang=de)

<sup>20</sup> Ich beziehe mich hier auf eine Aussage des Schweizer Schriftstellers Adolf Muschg. Vgl. Scheu, R., Wiederstein, M., Lasst euch nicht abrichten! Interview mit Adolf Muschg, *Schweizer Monat*, 1012, 2014. S. 74.

<sup>21</sup> Vgl. McCarthy, D. E., *Knowledge as Culture*, London: Routledge, 1996.

<sup>22</sup> Weltweit werden geisteswissenschaftliche und musische Fächer auf allen Stufen des Bildungswesens zusammengestrichen, so Nussbaum, während die technischen Fächer ausgebaut werden. Vgl. Nussbaum, M.C., *Nicht für den Profit. Warum Demokratie Bildung braucht*, Überlingen: TibiaPress Verlag GmbH, 2010. S. 37.

<sup>23</sup> Vgl. Stettler, R., *The Politics of Knowledge Work in the Post-Industrial Culture*. Wien: Ambra-Verlag, 2014. S. 142-43.