

Die Verbindung von Wissen, Erfahrung und Anschauung – Zur Epistemologie von Matthias Zimmermanns “Modell-Welten”

Wir Modernen glauben nicht mehr an die[se] Illusion der Welt, sondern an ihre Realität – was natürlich die schlimmste aller Illusionen ist.¹

Jean Baudrillard (1929 – 2007)

In einem Text mit dem Titel *Illusion, Desillusion, Ästhetik*, den der französische Medientheoretiker, Philosoph und Soziologe Jean Baudrillard 12 Jahre vor seinem Tod veröffentlichte, schrieb Baudrillard (links in Abb. 1), dass es zwei Wege gäbe, um der “Repräsentationsfalle” zu entgehen. Es gäbe den Weg ihrer “endlosen Dekonstruktion”, in der sich die Malerei “unaufhörlich” in den “Scherben des Spiegels sterben sieht”, oder den anderen Weg, nämlich “ganz einfach aus der Repräsentation her auszutreten und jede Sorge um Lesbarkeit, Interpretation, Entzifferung zu vergessen”.² Das bedeute, so führt Baudrillard weiter aus, “auch die kritische Gewalt des Sinns und des Gegensinns zu vergessen, um wieder zur Erscheinungsmatrix der Dinge zu gelangen, in der sie ihre Präsenz ganz einfach deklinieren, in vielfachen, nach dem Spektrum der Verwandlungen variierten Formen”.³



Abb. 1

Abb. 2



Dieser Essay zur Epistemologie von Matthias Zimmermanns Bildwelten nimmt Baudrillards Vorschlag des “Ins-Spiel-Bringens” (illudere) der Form der Illusion bzw. des Eintritts in das “Zersplitterungsspektrum des Objektes”⁴ als Ausgangspunkt für die mir viel wichtiger scheinende Frage, was Kunst in einer autonomen gewordenen Welt der Zeichen heute (noch) leisten kann. Die Frage, die im Kontext

einer kritischen Reflexion von Matthias Zimmermanns “Modell-Welten” daher gestellt wird, ist demnach nicht “Was repräsentieren die Zeichen und Dinge?”, sondern vielmehr “Kann Kunst heute noch ein kritischer Spiegel sein, in dem sich die Ungewissheit, die Unvernunft der Welt widerspiegelt?”

In einem Nachruf auf Baudrillard verweist Samuel Strehle auf den im Werk dieses Theoretikers vielzitierten Niedergang des Realen, Sozialen und Politischen, das wiederkehrend mit dem Schlagwort der “Referenzlosigkeit der Zeichen” konzeptualisiert ist und die zum Bild und Zeichen gewordene Welt, wie wir sie heute kennen, antizipiert hat. Beispiele dafür sind das Internet als Informationsträger und -

¹ Baudrillard, J., *Illusion, Desillusion, Ästhetik*, In: *Illusion und Simulation* (Hrsg. Iglhaut, S., Rötzer, F., Schweeger, E.), Ostfildern: Cantz Verlag, 1995. S. 101.

² Ebd., hier: S. 100.

³ Ebd., (wie Anm. 2).

⁴ Ebd.

vermittler, die heute global verfügbare Mobiltelefonie mit ihren internettauglichen Smartphones und die weltumspannende Fernsehkultur. Letztere scheint eine Form von radikaler Illusion der Realität zu erzeugen, die den wirklichen Ereignissen in der Welt schon längst den Rang abgelaufen hat. Denn die Zeichen, schreibt Strehle zur These von Baudrillard, "bilden nicht mehr eine tieferliegende Realität ab, sondern haben sie geradezu ersetzt".⁵ Heute umfasse diese Entwicklung Geld und Kapital als verselbständigte Zeichensysteme, Konsumgüter als Zeichen, mit denen man sich "zum Staterwerb schmücke" und die inzwischen omnipräsenten Bilder und Texte der Massenmedien.⁶ Doch was hat dies mit Matthias Zimmermanns "Modell-Welten" zu tun und worin besteht ihre epistemologische Leistung in Anbetracht des Verlusts einer viel tieferen Wirklichkeit, den Baudrillard beklagt?

Abb. 3



Verstanden als komplexe von der Realität abstrahierende Zeichensysteme lassen sich Zimmermanns "Modell-Welten" zunächst als Versuch sehen, eine bestimmte perfekte Welt zu bauen, die nur durch den Artefakt, durch Simulation gebaut werden kann. Die künstlerische Strategie von Zimmermann besteht darin, Informationen der Welt – Kultur und Natur – in zwei-dimensionalen "Modell-Welten" zu re-

inszenieren.⁷ Dabei "erfindet" Zimmermann etwas anderes – etwas, das eine *andere* Szene als die wirkliche Welt bedeutet. Mit den in medienphilosophischen Texten und Rezensionen verwendeten Begriffen der Hyperrealität, Virtualität, Simulation oder Künstlichkeit lässt sich dieses von Zimmermann ins Szene gesetzte "Andere" bestens beschreiben und auch zugänglich machen.⁸ Doch angesichts der Überstrapaziertheit dieser Begriffe verspreche ich mir mehr davon, die von Zimmermann praktizierte Einschreibung des Wirklichen ins Virtuelle im Kontext von neuesten Befunden der Kognitionspsychologie zu diskutieren. Dabei geht es um jenen Bereich der menschlichen Erkenntnis für den Anschauungen und kognitive Erfahrungen von zentraler Bedeutung sind.

Während man in den fünfziger und sechziger Jahren glaubte, wie der Kognitionsforscher Markus Kiefer ausführt, dass Erkenntnisgewinn nur durch einen "abstrakten Gedankenakt" möglich ist, stellte man sich das menschliche Gehirn unlängst noch als eine Art Computer vor und wollte Künstliche Intelligenz nach diesem Vorbild schaffen, losgelöst von unseren Sinneswahrnehmungen.⁹ Seit den neunziger Jahren findet nun eine Gegenbewegung statt, die, gemäss Kiefer, von den Neurowissenschaften und der Psychologie ausgeht, und in der Erkenntnis gründet, dass "Wissen und Denken an die Anschauung, also an unsere sinnlichen Eindrücke [gebunden sind und bleiben]".¹⁰ Demgegenüber steht unser leidenschaftliches Streben nach immer abstrakteren Wahrheiten (z.B. in der Quantenphysik) und ein uns bestimmender innerer Zwang zur Erkenntnis. Beides steht im Widerspruch zu psychologischen Befunden bei Kindern. Nach Studien zeigen sie einen angeborenen intuitiven Zugang zu physikalischen

⁵ 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/content/pdf/baudrillard.pdf> (6.5. 2012).

⁶ Ebd.

⁷ Zimmermann, M., *Modell-Welten. Dokumentation der künstlerischen Arbeit*, Verlag Nordlicht + Norrskan, 2010. S. 101.

⁸ Vgl. z.B. Bugmann, U., *Eine Welt in extremer Künstlichkeit*, *Neue Luzerner Zeitung*, 118, 2011. S. 9.

⁹ Albrecht, H., Kiefer, M., "Denken ist die Simulation gemachter Erfahrungen", *Die Zeit*, 19, 2012. S. 35.

¹⁰ Ebd.

Phänomenen und verfügen über eine deterministisch geprägte, kausal-orientierte Wahrnehmung der Welt.¹¹ Indirekt deutet auch der Konstruktivismus auf das Dilemma unseres ungestillten Erkenntnisdrangs, wenn er auf eine Realität jenseits der von uns erzeugten Welt verweist, die sich nur dann bemerkbar macht, wenn unsere Konstruktionen zum Scheitern verurteilt sind.¹²

Matthias Zimmermanns "Modell-Welten" setzen auf eine vollständige Nachbildbarkeit der Phänomene. Zimmermanns Konzept scheint darauf zu beruhen, visuelle in der Welt gemachte Erfahrungen, die letztendlich unsere erfolgreiche Wahrnehmung der Welt widerspiegeln, in einem zweidimensionalen Raum in Szene zu setzen. Es geht um eine aktive Reproduktion des Vorhandenen, der Vermittlung und der Ordnung. Dies sind wesentliche Merkmale von Zimmermanns "Modell-Welten" und einer ihnen zugrundeliegenden Epistemologie, die unser Wissen und Denken an die Anschauung bindet. Man könnte im Sinne Baudrillards durchaus sagen, dass die beobachteten und nachgebildeten Phänomene in Zimmermanns Bildern zur Erscheinungsmatrix der Dinge gehören, in der sich die konkrete *erfahrbare* Welt, ihr unglaublicher Formenreichtum und ihre Verwandlungspotentiale offenbaren. Damit wird auf eine Realität nicht jenseits der von uns geschaffenen oder wahrgenommenen Welt verwiesen, sondern ein realistisches Denken propagiert, das für erfahrungsbasierte Korrekturen offen ist. Auch Baudrillards Vorschlag, die Strategien der Repräsentation und Interpretation zu hinterfragen, die Erscheinung der Welt und der Dinge ernst zu nehmen und deren Wirklichkeit nicht einer zwanghaften Suche nach Erkenntnis zu unterwerfen, steht in unmittelbarer Nähe zu den Befunden der Kognitionspsychologie, die Denken und Erkenntnis an menschliche Anschauungen und Erfahrungen gebunden sieht.

Abb. 4



Angeht eine Technik, die, verstanden als radikale Illusion im Sinne Baudrillards, heute der Kunst vielleicht weit überlegen ist,¹³ könnte die an dieser Stelle kaum leicht zu beantwortende Frage durchaus lauten, ob Zimmermanns Kunst als Entwurf einer Ästhetik überhaupt etwas Ästhetisches besitzt, da wir doch nicht mehr an die Kunst glauben, sondern nur noch an die Idee einer Kunst mit der wir uns

zunehmend schwerer tun.¹⁴ Eine weitere kaum leichter zu beantwortende Frage betrifft unser allgemeines Verständnis des Virtuellen: Erlauben die geschaffenen virtuellen Welten uns überhaupt menschlich, affektiv und intellektuell *nachhaltig* Wurzeln zu schlagen – oder sind sie nur kalte, zwecklose und vergängliche Metaphern?

Vielleicht stehen Zimmermanns "Modell-Welten" für eine Form der Illusion, die sich auch in ihnen manifestiert und ausdrückt. Indem Zimmermanns Bilder der realen Welt eine Dimension entziehen, scheinen sie und ihre Bildsymbole sich in gleicher Weise der virtuellen Vollkommenheit, der

¹¹ Spelke, E. S., Phillips, A., Woodward, A. L., Infants' Knowledge of Object Motion and Human Action, In: *Causal Cognition: A Multidisciplinary Debate* (Hrsg. Sperber, D., Premack, A. J., Premack, D.), Oxford: Clarendon Press, 1995.

¹² Von Glasersfeld, E., *Konstruktivismus statt Erkenntnistheorie* (Hrsg. Dörfler, W., Mitterer, J.), Klagenfurt: Drava Verlag, 1998. S. 114-15.

¹³ Baudrillard 1995 (wie Anm. 1), hier: S. 98.

¹⁴ Ebd., hier: S. 99. Baudrillard bezieht sich auf eine Kunst, die "insgeheim nur noch eine Idee ist" und führt als Beispiele den Flaschenständer von Marcel Duchamp, die Campbell-Dose von Andy Warhol und den Verkauf von Luft gegen einen Blankoscheck von Yves Klein an.

automatischen Einschreibung, der High Definition, der genetischen Codierung und der Künstlichen Intelligenz zu entziehen. Gut möglich, dass wir an der perfekten Technik zugrundegehen, wie Baudrillard schreibt, da wir der "punkthaften Genauigkeit" der Bilder und dem Sperrfeuer der Informationen mit dem wir heute zugeschüttet werden, ausgeliefert sind.¹⁵ Matthias Zimmermanns Strategie, der grossen Illusion der Welt den coolen Zauber der "Modell-Welten" entgegenzusetzen, scheint vorderhand aufzugehen. Die Frage, ob sie als Vermittler einer viel tieferliegenden mikro-politischen Realität, die Kulturkritik miteinschliesst und deren Verlust Baudrillard beklagt, zu agieren vermögen, dürfte nicht leicht zu beantworten sein. Sicher ist, dass sie als materiell-semiotische Entitäten, Artefakte, kulturelle Metaphern und Repräsentationen der Wirklichkeit für unser Wissen, unsere Anschauung und unsere Erfahrung stehen – und uns mit der Welt verbinden.

*

Abb. 5



Illustrationen

Abb. 1, S. 1, Jean Baudrillard (links) und Autor (rechts), 1993, Spiegellabyrinth, Gletschergarten Luzern, Photo: G. J. Lischka, Bern.

Abb. 2, S. 1, *Die gefrorene Stadt*, 2006, Leinwand auf Keilrahmen, 140 x 140 cm, Hängung im Kunstmuseum Luzern.

Abb. 3, S. 2, *Die gefrorene Stadt*, 2006 (Detail), Leinwand auf Keilrahmen, 140 x 140 cm.

Abb. 4, S. 3, *Die gefrorene Stadt*, 2006 (Detail), Leinwand auf Keilrahmen, 140 x 140 cm.

Abb. 5, S. 4, *Die gefrorene Stadt*, 2006, Leinwand auf Keilrahmen, 140 x 140 cm.

¹⁵ Baudrillard, J., *Die Illusion und die Virtualität* (Hrsg. Lischka, G. J.), Wabern-Bern: Benteli-Werd Verlags AG, 1994. S. 17.