

Next Level

„Colors of Descents“: Tobias Hild, Julius Hofmann und Robert Seidel in der G2 Kunsthalle in Leipzig

VON JENS KASSNER

War die vorhergehende Sonderausstellung in der privaten Kunsthalle G2 überraschend international und multimedial, so kehren Sammler Steffen Hildebrandt und Kuratorin Anka Ziefer mit der neuen Schau quasi wieder zum Markenkern der Kollektion zurück: Malerei aus Leipzig. Differenzen zu den etwas älteren Beständen sind dennoch unübersehbar. War die Reibungsfläche vieler Maler der ursprünglichen Leipziger Schule die Mythologie, spielten und spielen ihre Nachfolger mit Traumgesichten und Raumgefügen, so sind einige der Jungen am Spiel im eigentlichen Sinne interessiert.

Die Digital Natives sind mit Computern groß geworden, auf denen Tetris und Jump-and-Run-Games der ersten, grobmotorischen Version liefen. Die Rückübertragung dieser frühen Erfahrungen in die analoge Welt kann man in gewissem Sinne unter die Post-Internet-Art subsumieren, auch wenn dieses Label selten für Malerei benutzt wird.

Als Maler ist eigentlich Julius Hofmann auch bekannt geworden. Mit „Might of Young Engines“ aber zeigt er außer einem gemalten, collageartigen Diptychon vor allem ein Video, das ganz und gar einem Computerspiel früherer Machart entspringen sein könnte. Ungelenke Figuren mit



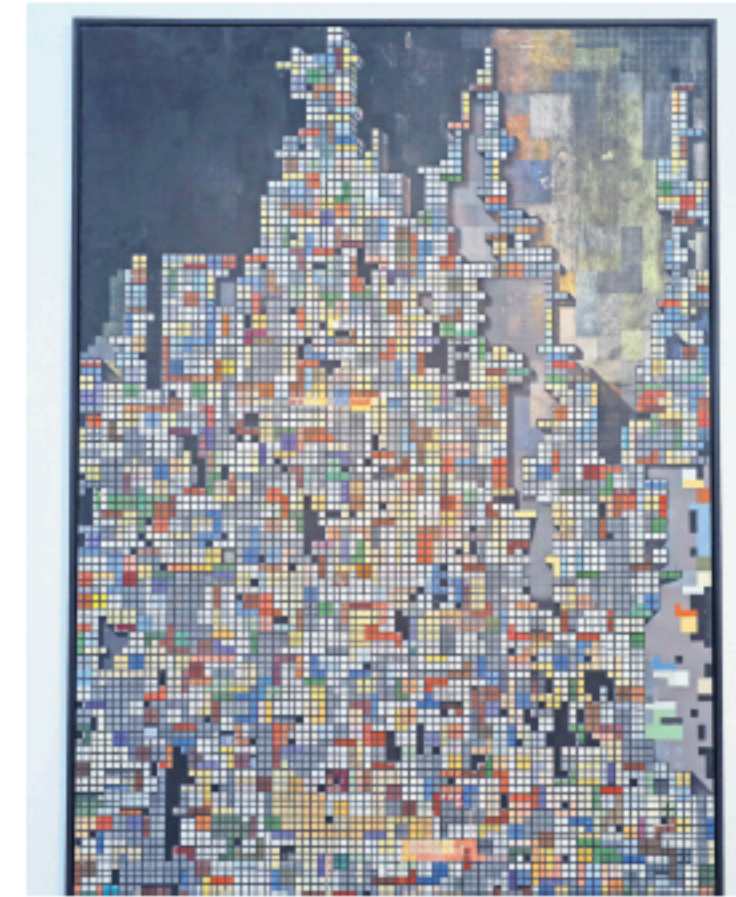
Blick in die Ausstellung in der G2 Kunsthalle – mit „Mazzy“ von Tobias Hild (l.) und „Alphamaske“ von Julius Hofmann.

Fotos (2): André Kempner

falscher Anatomie agieren in düsteren, doch großartigen Szenerien, vollgestopft mit surrealen Zitaten. Allerdings gibt es keine interne Spiellogik, so verwinkelt sie auch sein möge. Mit dieser Unberechenbarkeit ist der Film trotz der hochgradig artifiziellen Optik näher am echten Leben als jedes Game.

Robert Seidel, wie die beiden Kollegen Absolvent der Hochschule für Grafik und

Buchkunst, zeigt wirkliche Malerei, auch wenn die Bilder von fern nicht so aussehen. Den Charakter technischer Zeichnungen hatten seine Gemälde schon seit jeher, selbst wenn nicht Fahrzeuge oder Schallplatten, sondern Menschen dargestellt waren. Gegenwärtig aber sind die Benutzeroberflächen von Computerspielen früherer Zeiten sein wichtigstes Sujet geworden.



Sieht nicht aus wie Malerei, ist es aber: „Game Over“ von Robert Seidel.

Dabei muss Seidel nicht mehr den Gegenstand absichtsvoll technisieren, sondern eher etwas die Härte abmildern. Über die Leinwände wuchern labyrinthische Architekturen in monochromen Grau. Durch diese zweidimensionalen Landschaften wuseln die bunteren „Player“ ohne erkennbares Ziel. Auf der Tafel mit dem bezeichnenden Titel „Game over“ ist das Raster des Bildschirmes zum abstrak-

ten Muster geworden, in welches Unschärfen einbrechen.

Der dritte Mann ist Tobias Hild. Seine Bilder sind am malerischsten, der Pinselstrich bleibt deutlich sichtbar, scharfe Kantenbegrenzungen und rechte Winkel sind kaum zu finden. Auch ähneln die Versuchsanordnungen eher Theaterbühnen, Sportstätten oder Laboratorien als Videogames. Doch Schalthebel und Knöpfe verdeutlichen, dass es auch hier um die interaktive Auseinandersetzung mit einer vorgegebenen Anordnung geht.

Auffällig ist, dass gerade dieser freiere Umgang mit dem Thema bewirkt, dass Hilds Malereien noch verspielter wirken als die von Seidel und Hofmann. Er setzt selbst die Regeln oder ignoriert sie, während bei jedem noch so komplex aufgebauten Spiel die programmierten Grenzen nicht überschritten werden können. Gemein ist den drei Künstlern aber, dass ihr Umgang mit dem Thema trotz des die Farben der Abgründe benennenden Ausstellungstitels keine didaktischen Warnungen enthält. Sie wollen nur spielen.

i Colors of Descents in der G2 Kunsthalle (Dittrichring 13), bis 17. September, Mi 15–20 Uhr (Eintritt 5/3 Euro); Künstlergespräch am 27. Juni, 18.30 Uhr (Eintritt frei); geführte Rundgänge (deutsch): Do–So 15 Uhr, Mo 11 Uhr (Englisch: So 16 Uhr, Mo 12 Uhr), Anmeldung zu den Rundgängen unter www.g2-leipzig.de