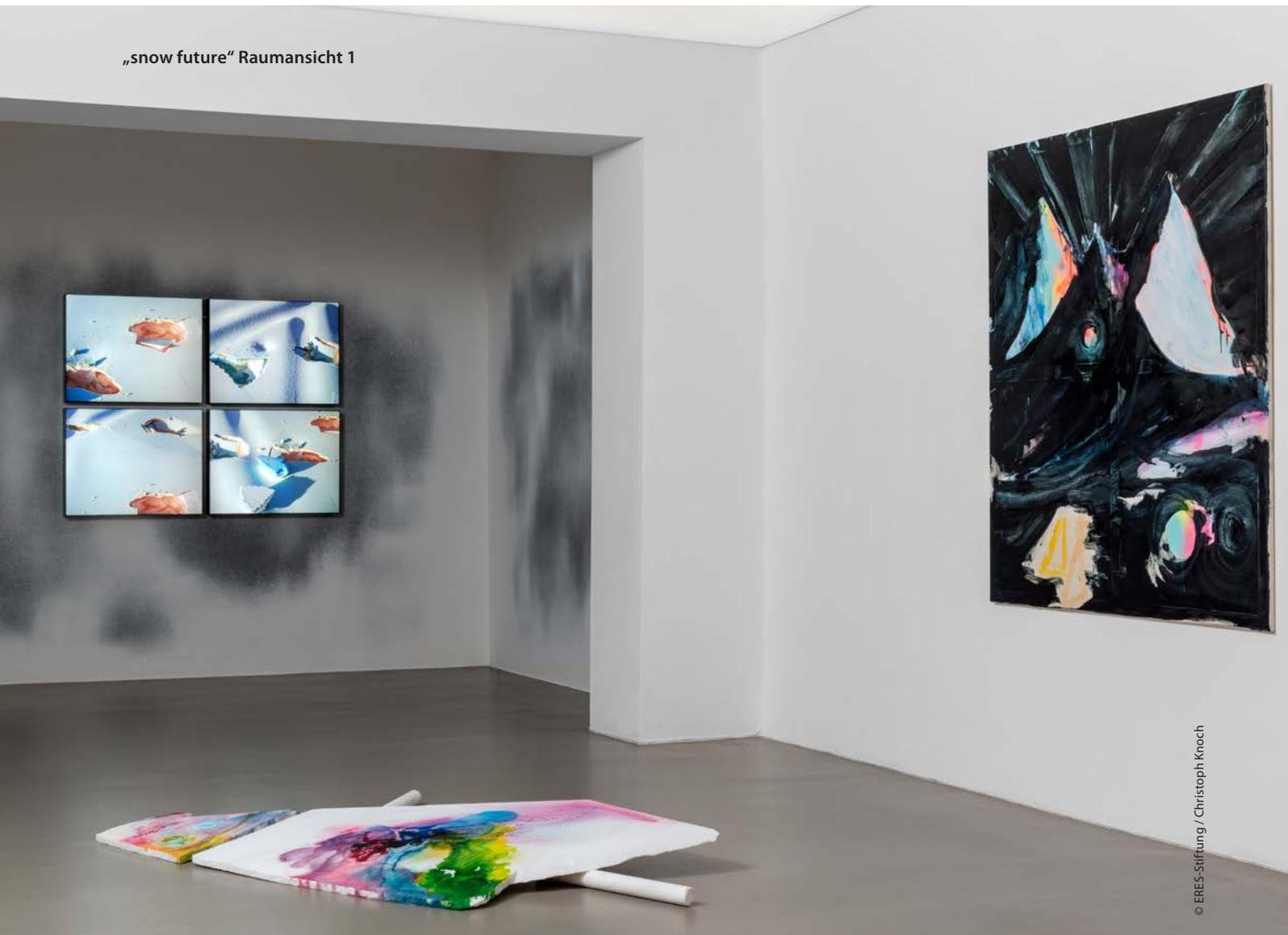


Die Alpen gerendert Virtuelle Alpenlandschaft

Die Alpen sind ein Ort, an dem die Natur besonders massiv von Menschen verändert wird: zersprengt, zerstückelt, gerodet, mit Kunstschnee und Funparks den Bedürfnissen angepasst. Sie stehen im Mittelpunkt einer aktuell in der Eres-Stiftung in München laufenden Ausstellung mit dem Titel „Snow Future. Die Alpen – Perspektiven einer Sehnsuchtslandschaft in Kunst und Wissenschaft“.

„snow future“ Raumansicht 1





Philipp Messner, Walter Niedermayr: „Kunstschnee 09“, 2014, Ink-Jet-Print auf Papier, jeweils 132 x 104 cm



© ERES-Stiftung / Christoph Knoch

Philipp Messner: „render“, 2015, Pigmenttinte auf Marmor

In „Snow Future“, der aktuellen Ausstellung in der Eres-Stiftung in München, werden drei auf den ersten Blick sehr unterschiedliche Künstler ausgestellt, die sich mit den Veränderungen der Alpenlandschaft durch den Einbruch des Menschen und die Technik sowie durch natürliche Phänomene wie der Klimaerwärmung beschäftigen. Alle drei verbindet zudem ein starkes Interesse an Formen und Abstraktionsformen der Natur. Philipp Messner (1975), Hansjoerg Dobljar (1970) und Walter Niedermayr (1952) greifen das Motiv der besonders seit der Romantik tausendfach abgemalten und später abgelichteten Berglandschaften auf, und zeigen, wie man „die Bilder aus dem 19. Jahrhundert, die bei vielen noch die Wahrnehmung bestimmen“, (Niedermayr) aufbrechen und den eigenen Blick darauf herausfordern kann.

Niedermayr zeigt in seinen virtuell bearbeiteten Fotografien und Schaukästen eine Alpenlandschaft, die zunächst in ihrer Größe und Naturgewalt austauschbar erscheint. Bei näherem Hinsehen konfrontieren die Werke den Betrachter mit der Frage, was überhaupt Realität ist, und was wir als Realität wahr-

Rendern

„Rendern“ bezeichnet die Umsetzung einer Skizze in eine differenziertere Darstellung durch Modellierung natürlicher Phänomene wie Textur, Refraktion, Reflexion, Schatten etc., damit dem Betrachter ein Eindruck der Materialität, der Größe und Form vermittelt wird.



Sie lesen Qualität

Damit das auch so bleibt,

befragen wir Sie in

Kooperation mit **ifak**

in den nächsten Wochen.

Ihr Urteil ist uns wichtig.

Bitte nehmen Sie teil!



nehmen. Seine Fotografien sind digital verändert, die Farbwerte manipuliert, Bildausschnitte hinzufügt oder überkopiert. Niedermayr überspitzt die natürlichen Formen ebenso wie er die künstlichen, von Mensch und Technik in die Berge gestanzten Formen in Gegensatz dazu stellt. So wirkt beispielsweise auf „Kunstschnee 09“ der natürliche Schnee fast eindimensional gegenüber dem farbigen Kunstschnee, den die Schneekanone gerade auswirft. In einem anderen Bild irritieren künstlich grün wirkende Rasenflächen. Auf Nachfrage erfährt man, dass Niedermayr hier eigentlich alpenfremde Rasensorten fotografiert hat, die versuchsweise auf einigen Hängen gezüchtet worden sind.

Ein Bild, zwei Projekte

Mit „Kunstschnee 09“ hat Niedermayr ein Projekt von Philipp Messner fotografiert. Dieser stellt die Künstlichkeit des Kunstschnees aus, indem er ihn mit Lebensmittelfarbe färbt. „Erst so wird der Kunstschnee als solcher sichtbar, weil er sich in seiner Realität, eben als künstlich zeigt.“ Messner interessieren dabei vor allem die verschwimmenden Grenzen zwischen virtuell und real. Er möchte bewusst machen, dass etwa Fotos ja keine tatsächliche, greifbare Welt darbieten. Sie ergänzen die Wahrnehmung erst, die wie beim Vorgang des Renderns aus vielen Einzelstücken ein Ganzes macht,

Tiefe und Perspektive schafft und Körperlichkeit vortäuscht. Messner fasziniert, wie sich die menschlichen Sehgewohnheiten durch die virtuellen Welten von Smartphone, Computer & Co. verinnerlichen lassen und gewandelt haben.

Virtuelle Welten waren lange Zeit das schlechtere Abbild der Wirklichkeit. Computerspiele machten Werbung damit, möglichst „real“ zu wirken. Lange galt das Primat der Realität als unumstößliche Regel, doch in den letzten Jahren hat sich dieses Verhältnis teilweise umgekehrt. Immer öfter werden in der Ästhetik der 00er- und 10er-Jahre virtuelle Welten in Architektur und Design nachgeahmt und gerade das noch nicht ganz Fertige und der Ergänzung bedürftige, das „gerenderte“ wirkt attraktiv. Die Farben auf Messners marmornen Skulptur „Render“ erinnern denn auch an digitale Farbpaletten moderner Grafikprogramme und übersetzen so ebenso wie der Kunstschnee das Virtuelle in die Realität, „rendern“ Virtuelles in Körperlichkeit. Messner verbindet hier poröses Gestein und Inkjet-Tinte, die in das Grundmaterial einzieht, es durchdringt. Er möchte „Prozesshaftigkeit und Rendern im Sinne von Aufbau und Materialisierung“ darstellen.

Eine ideale Ergänzung zu Niedermayr und Messner stellt Hansjörg Dobliar dar, der mit Polaroids menschenleerer Alpenfunparks und Gemälden ausgestellt ist. Er zeigt die Wirklichkeit der heutigen Alpen mit ihren Landschaften zwischen den Gipfeln der Künstlichkeit in ausgestorbenen Funparks und postmodern gebrochenen „Natur“gipfeln.

Zusammengebunden und abgerundet werden die künstlerischen Positionen durch den wissenschaftlichen Ansatz der Eres-Stiftung, die in kleinen Schneekugeln hübsch verpackt darüber informiert, wie viele Tonnen Kunstschnee jährlich produziert werden, wie stark die Erderwärmung Gletschern, Permafrostböden und angeblich „schneesicheren“ Skigebieten zusetzt, und einiges mehr. □

Ausstellungsbegleitende Veranstaltungen

Montag, 14. März 2016, 19.00 Uhr

Prof. Dr. Philipp Felsch, Institut für Kulturwissenschaften, Humboldt-Universität zu Berlin: „Laborlandschaften. Die Alpen als Raum der Wissenschaft“

Donnerstag, 21. April 2016, 19.00 Uhr

Prof. Dr. Bernhard Tschöfen, Institut für Populäre Kulturen, Universität Zürich: „Alpine Bildwelten. Was prägt unsere Vorstellungen vom Sehnsuchtsort Berge?“

Snow Future – die Ausstellung

27. Januar bis 23. April 2016

ERES-Stiftung

Römerstr. 15, 80801 München

www.eres-stiftung.de

AUTORIN

Dr. Angelika Otto, München