

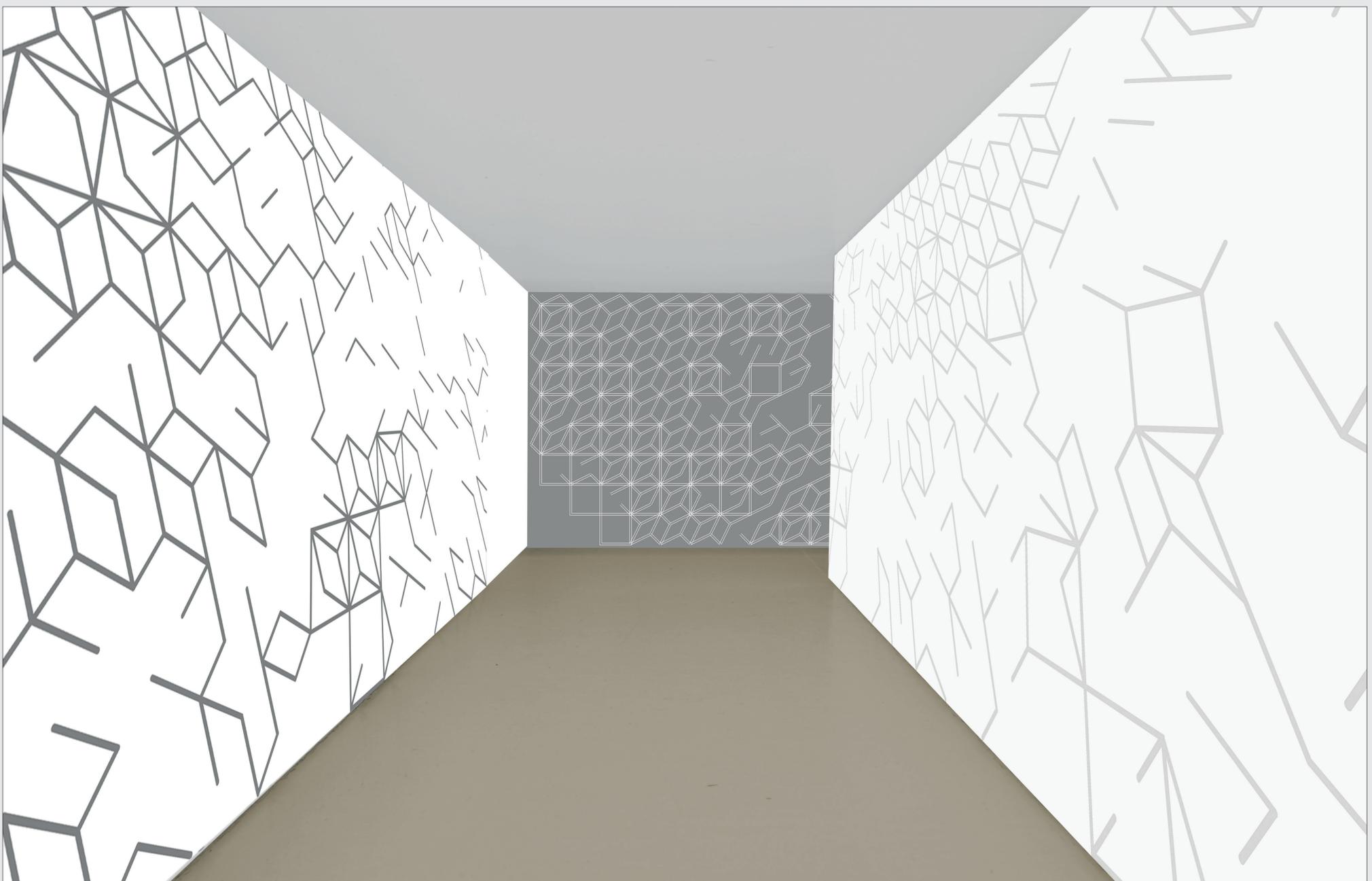
Wandrelief 1/ Kratzputztechnik/ 2,65 x 6,90 m, siehe Modell 1

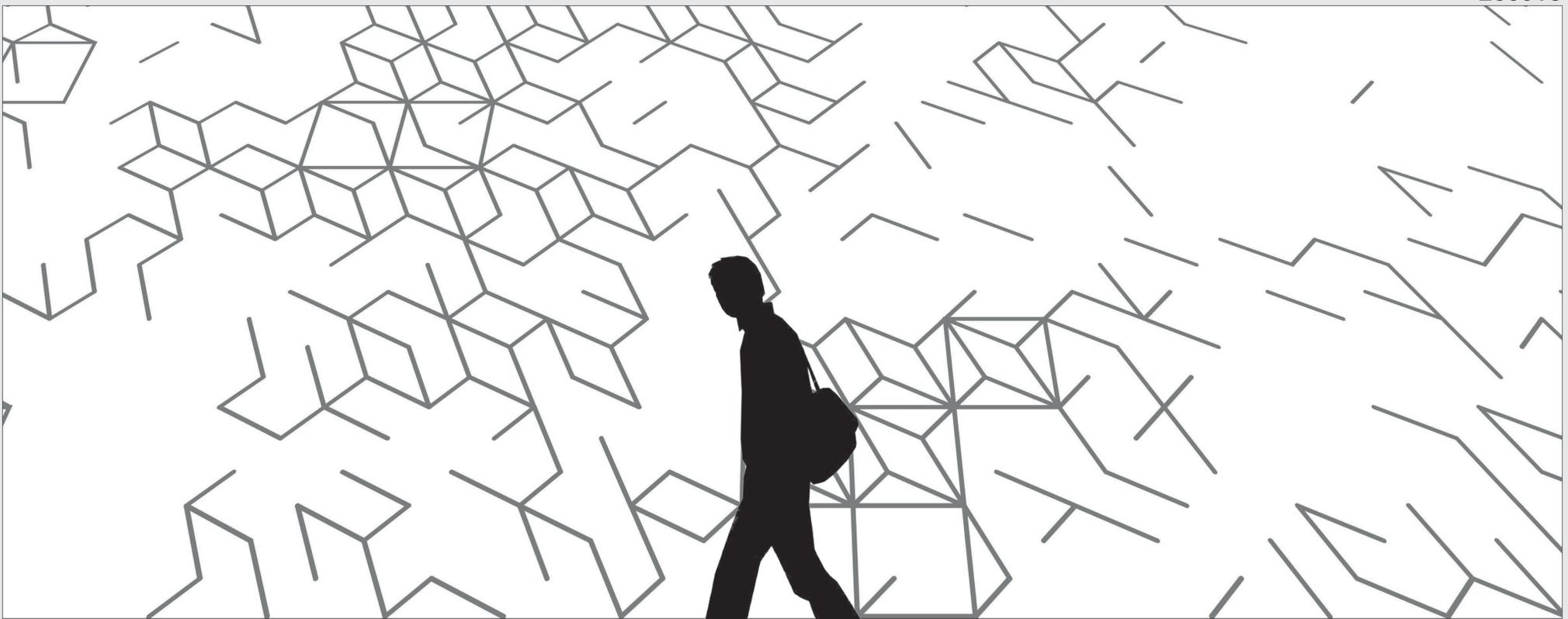
REMATRIX

Von der prähistorischen Bandkeramik bis zur virtuellen Realität von Computerspielen und Filmen definieren Muster bestimmte Handlungsräume. **REMATRIX** möchte einen solchen symbolischen Handlungsraum öffnen - im Gang zu und von der Schießanlage. Der Titel **REMATRIX** verweist darauf, dass unser visuelles und psychophysisches Raumverständnis gleichzeitig archaisch und aktuell geprägt ist. Wir betreten jetzt den konkreten Raum (Gang) und begreifen: In seiner engen Bindung an Architektur wird das Ornament auch hier zum Handlungsträger. Zwar feiert die Bau- und Kulturgeschichte eher komplizierte Ornamentik. Doch stets beruht der ornamentale Effekt auf der serienhaften Wiederholung eines bestimmten Moduls. In der Arbeit **REMATRIX** ist das ein simples griechisch-byzantinisches Rhombenornament. Damit wurde auf einer Bodenfläche Tiefe simuliert, in reduzierter Farbigkeit.

Weiß, Grau und Anthrazit dominieren auch in der Abwicklung von **REMATRIX**. Dazu treten noch die jeweiligen, von der Beleuchtung abhängigen Effekte der Schattenfugen, die durch das Sgraffito-Relief entstehen. Auf den beiden gegenüberliegenden Wänden des Gangs entfaltet sich die Ornamentik von **REMATRIX** - auf einer Seite erhaben, auf der anderen vertieft. **REMATRIX** weicht allerdings dramatisch von der traditionellen „Bemusterung“ von Architektur ab. Denn auf beiden Seiten lösen sich intakte Sequenzen in ihre Bestandteile auf, setzen sich wieder zusammen, wirken einmal als flache Zeichnung und dann wieder als dreidimensionales Labyrinth. Die Größe der grafischen Elemente entspricht dem menschlichen Maß - analog zu Größenverhältnissen im virtuellen Spiel. Immersion scheint möglich.

Visualisierung mit **Wandrelief 2** (links), **Wandrelief 1** (frontal), **Wandrelief 3** (rechts)





Wandrelief 2/ Kratzputztechnik/ 2,65 x 6,30 m, siehe Modell 2

REMATRIX wandelt dauernd die Gestalt. Sie wird so zum zeitlichen Ereignis, in dem sich Zerstörung und (Wieder)Aufbau abspielen. In frühen Computerspielen wie etwa „Tron“ (1982/2015) können wir die Dynamik derartiger Strukturen noch ganz leicht nachvollziehen. Ebenen und Muster entstehen und vergehen und ziehen uns in ihren Bann. Während es im virtuellen Raum vermeintlich keine Konsequenzen des Handelns gibt, schlägt **REMATRIX** den Bogen in die Wirklichkeit. Das Schießtraining, ein paar Schritte weiter, vollzieht sich anhand eingespielter Videosequenzen auch als Simulation. Sein Zweck ist jedoch ein lebensweltlicher und ruft mögliche Konsequenzen auf.

Beim Durchqueren von **REMATRIX** als einer Art Schleuse wird die digitale Logik zu einer realen Situation. Bewegung zu Beschleunigung. Dabei ist **REMATRIX** nicht einengend.

Die räumlichen Verhältnisse des Durchgangs lockern sich geradezu entlang der rhythmischen Verdichtung und Auflösung der Ornamentik. Die dafür verwendete Technik ist – im Kontrast zu den digitalen Anmutungen – eine zutiefst handwerkliche. Mit der Kratzputztechnik ruft **REMATRIX** eine der ältesten Methoden zur Verzierung von Architektur auf, inklusive der reduzierten Farbigkeit und dem Potenzial für räumliche Täuschungen. Für die Stirnwand außerhalb des Gangs (Schleuse) entsteht eine weitere Gestaltung mit denselben Formelementen, hier allerdings in Umkehrung der Farbigkeit in Anthrazit über Weiß. Diese Wand prägt den Moment des Verlassens der Schießanlage. Hier wirkt das Ornament wie scharfgestellt, die weißen Doppellinien formieren ein Netz mit Punkten – fast wie optische Zielvorgaben.

Wandrelief 3/ Kratzputztechnik/ 2,65 x 6,45 m, siehe Modell 3



historisches Fassadensgraffito

REMATRIX erstreckt sich über die drei Hauptwände im Zentrum der Schießanlage. Die Wandreliefs sind als All-over-Bilder angelegt und variieren an den drei Wänden in Motiv (Perspektive, Ausschnitt) und Farbigkeit. Die Ausführung erfolgt in traditioneller Kratzputztechnik/ Sgraffito, bei der zwei verschiedenfarbige Putzschichten übereinander aufgetragen und anschließend motivbezogen partiell abgetragen werden. Für die drei Wandreliefs kommen die Farben Weiß, Mittelgrau und Anthrazit in verschiedenen technischen Ausführungen zum Einsatz (siehe Modelle 1-3).

REMATRIX ist durch Materialwahl, Herstellung und Dauerhaftigkeit bewußt ressourcenschonend, langlebig und emissionsarm konzipiert.