PAPERWORKS

Matthias Lehmann

Alte Feuerwache Loschwitz
9. April bis 8. Mai 2021

Ein herzlicher Dank geht an
Susi, Carolin und Maren

PAPERWORKS

Matthias Lehmann

Alte Feuerwache Loschwitz
9. April bis 8. Mai 2021

Kuratorische Begleitung
Carolin Quermann

Inhalt

Vom Modell zur Unmittelbarkeit – Maren Marzilger – 4
Deltaeder – 6
UMKEHRUNGEN – Zu den Papierarbeiten von Matthias Lehmann
Carolin Quermann – 9
Modell und Schnittmuster – 13
Mathematische Verstrickungen – 18
ZOSCH – 20
FALT und *KNÜLL* – 28
Vita – 37

Vom Modell zur Unmittelbarkeit

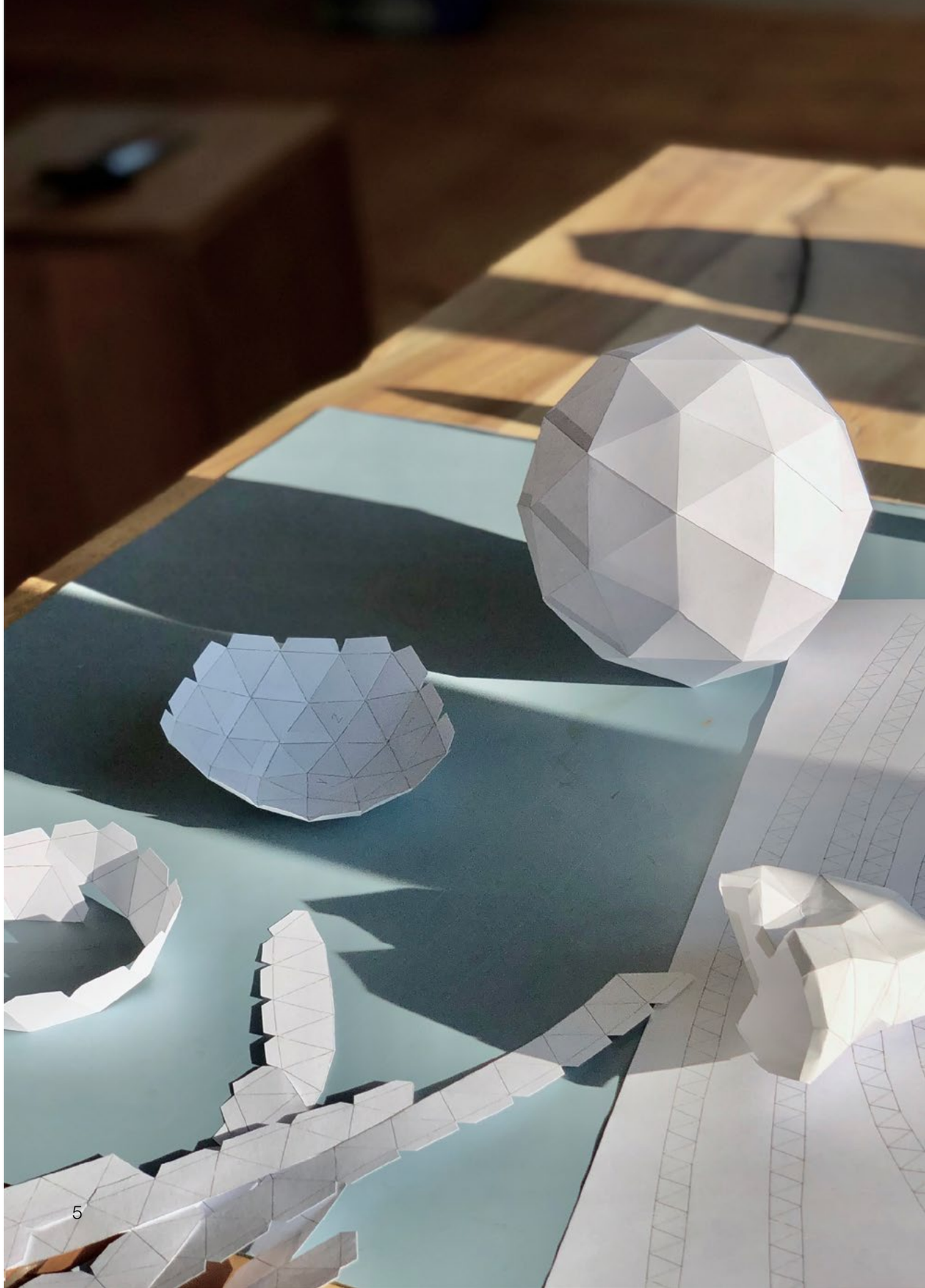
Am Computer entstehen Modelle raumgreifender Installationen, mit einem 3D-Programm entworfen, in eine Abwicklung und Schnittmuster überführt. Das gewählte Material: Papier. Die Geometrie des Dreiecks, eine Figur der Ebene, wird zum Element eines begehbaren, sich durch den Raum windenden, dreidimensionalen Objektes im Kubus der Galerie.

Im Mai 2020 bewarb sich Matthias Lehmann mit seinem Vorhaben PAPERWORKS für eine Präsentation in der Alten Feuerwache Loschwitz e. Kunst- und Kulturverein und überzeugte das fünfköpfige Auswahlgremium mit seinem Konzept. Der einstige Arbeitstitel ist heute Ausstellungstitel.

Vom 9. April bis 8. Mai 2021 wird die Alte Feuerwache zum Ausstellungs- und Experimentalraum, in dem der Künstler sowohl statische, räumliche als auch konstruktive Grenzen des Materials Papier auslotet und sich neben künstlerisch-gestalterischen Fragestellungen auch technischen Möglichkeiten einer Realisierbarkeit von größeren Objekten und raumbezogenen Installationen stellt. Dabei geht es dem Künstler nicht nur um die eigenen Erkenntnisse, sondern auch um die Vermittlung des eigentlichen Prozesses. Im Ausstellungsaufbau steht ein Schreibtisch, auf dem er die digitale Entstehung über einen Laptopscreen neben Skizzen und Papierabwicklungen zeigt, während sich die Installation selbst im Hintergrund und doch raumbestimmend durch die Galerie windet. Die Überführung des digitalen Modells in ein reales Objekt ist vollzogen. Die Materialität Papier unterliegt jedoch einer Unmittelbarkeit, die mit der virtuellen Darstellung des 3D-Modells auf dem Bildschirm nicht annähernd erreicht wird. Eine Unmittelbarkeit, die mithilfe dreier Wandarbeiten, die der Künstler selbst als Faltungen bezeichnet, noch verstärkt wird.

Dank gilt der STIFTUNG KUNSTFONDS, die mit einem geförderten Arbeitsstipendium Matthias Lehmann diese intensive Auseinandersetzung mit dem Material Papier und seinen formalen wie statischen Eigenschaften und in der Folge auch die daraus resultierende Ausstellung ermöglichte, sowie Dr. Carolin Quermann für die kuratorische Begleitung.

Maren Marzilger
Kunsthistorikerin Alte Feuerwache Loschwitz



Deltaeder 01–03
Durchmesser 12 cm, Papier, 2020

UMKEHRUNGEN
Zu den Papierarbeiten von Matthias Lehmann

Die Alte Feuerwache Loschwitz wird von einer unbekannten Erscheinung heimgesucht, die sich an der Wand ausbreitet. Dem Gebilde ist es gelungen, einen dynamischen Tentakel auszubilden, mit dem es den Raum erkundet und sogar den Fußboden durchdringt. Weiß, zersplittert und eisig-kühl in seiner Ausstrahlung wirkt es irreal – wie ein virtueller Fremdkörper in unserer Realität: Fällt hier ein digitales Virus über unsere Welt her, um uns alle zu verschlingen? Oder – schlimmer noch – ist etwa das Gegenteil der Fall? Sind alle Dinge und Wesen, die uns physisch zu umgeben scheinen und die wir als real wahrnehmen – sind etwa wir selbst eine einzige große digitale Täuschung, simulierte Realität? Haben wir also einen Fehler in der Matrix entdeckt? Die Wände der Feuerwache schützen nicht mehr, der graue Fußboden hat sich verflüssigt. „Nichts ist wahr, alles ist erlaubt.“[1]

UMKEHRUNG 1: analog / digital

Bei näherer Betrachtung wird allerdings schnell klar, dass hier eine ganz andere Form des Mindfuck vorliegt: Wir wurden komplett getäuscht: Nichts ist virtuell, weder die Wand noch der Boden, noch die Erscheinung. Es handelt sich vielmehr um eine aus realem Papier geschaffene Rauminstallation, die sichtbar aus vielen Teilen per Hand zusammengefügt worden ist: geschnitten, geknickt, gestützt, geklebt, ausgebessert, angestückt. Hinweise auf das Gebaute, das Selbstgemachte und Zusammengesetzte, auch auf Materialermüdung werden nicht hervorgehoben, aber auch nicht versteckt. Und trotzdem entsteht dieser Eindruck des Digitalen. Wie kann das sein?

Der Künstler Matthias Lehmann hat seine Plastik mit einer 3D-Software modelliert (Abb. S. 13). In einem nächsten Schritt entwickelte er auf Grundlage des digitalen Vorbilds ein Schnittmuster und baute die Plastik nach diesem Modell (Abb. S. 14 und 15). Dazu muss man wissen, dass alle virtuellen Objekte aus Polygonen bestehen – meist aus Dreiecken, die miteinander verbunden werden. Die Dreiecke fügen sich auf diese Weise zu flexiblen Netzen zusammen, die durch Verschiebung oder Verzerrung jede Form annehmen können, selbst komplizierte Landschaften oder Hautoberflächen. Normalerweise sind die Grundformen im Endprodukt nicht mehr zu erkennen. Hier jedoch geschieht genau das Gegenteil. Was Matthias Lehmann macht, ist vollkommen absurd: Er versucht, im realen Raum und mit einfachsten Mitteln dem konstruktiven Wesen des Digitalen so nah wie möglich zu kommen. Diese Nähe geht mit einer starken

[1] Credo aus dem Computerspiel „Assassin‘s Creed“, Ubisoft.

Vergrößerung der Dreiecke einher – ähnlich einer mikroskopischen Aufnahme, die bei Digitalem eben zu einer Aufdeckung des Grundrasters führt. Der Künstler kehrt die vorherrschende Logik damit um. Nicht das Digitale simuliert hier die Realität, wie wir es üblicherweise aus dem Gaming Design oder aus der Entwicklung von Industriekonstruktionen in 3D-Umgebungen kennen; stattdessen simuliert Matthias Lehmann das Digitale mit den Mitteln des Handwerks. Er baut etwas erkennbar Digitales erkennbar analog nach.

UMKEHRUNG 2: Richtungswechsel

Schon eine einfache Kugel – Grundelement in 3D-Programmen – besteht aus zig aneinandergefügten Polygonen. Man kann sich vorstellen, was für ein aufwändiges und kompliziertes Verfahren allein der Nachbau einer solchen Kugel ist (Abb. S. 5–7). Dafür wählte Matthias Lehmann den Alltags-Werkstoff Papier. Er befasst sich schon länger mit dessen stofflichen und statischen Eigenschaften und lotet dessen Grenzen aus: Was ist mit diesem fragilen weißen Material machbar, wie weit kann es durch Faltungen und Kombinationen verformt werden, wie tragfähig, wandelbar und lebendig ist es?
Anfänglich liegen Papierbögen plan übereinander. Doch schon mit der ersten Faltung eines Blattes greift Papier sofort und unumkehrbar in den Raum ein: Es wird dreidimensional. Das geschieht im Alltagsgebrauch oft ungewollt, was dann so treffend „Eselsohr“ genannt wird. Damit ist natürlich nicht nur der Esel gemeint, der den Knick verursachte, sondern auch die räumliche Form, die sich durch die Faltung ergibt und die an das Ohr eines Esels erinnert. Aus einem leeren, flachen, glatten und zweidimensionalen Material allein durch Faltung eine dreidimensionale Plastik entstehen zu lassen, ist eine wundersame Transformation, die jeder kennt, der schon einmal ein Papierschiffchen, einen Papierhut oder – ambitionierter – Origami-Objekte gefaltet hat. Matthias Lehmann nutzt genau dieses Prinzip.

In der Feuerwache zeigt er neben der Rauminstallation drei Papierarbeiten, die an der Wand hängen (Abb. S. 28–31). Möglichst assoziationsfrei hat er die Papierbögen geknickt, mal vorsichtig und meditativ, mal expressiv-knüllend. Die Knifflinie, die sich in *FALT 03* (Abb. S. 30) abzeichnet, erscheint und vergeht wieder, wie der Hauch einer Frottage. Hier muss der Künstler den planen Bogen abgelegt haben, um mit dem Falzbein die Linie anreißen und dann das Papier vorsichtig knicken zu können. Der Künstler wird dabei nach oben gefaltet haben, in den Raum hinein. Allein dieser schlichte Knick erwirkt bereits, dass das Blatt gleichsam ein Innen und ein Außen ausbildet: Je nachdem, von welcher Seite man den Bogen betrachtet, sieht man eine Berg- oder eine Talfalte. Die Innen- oder Vorderseite weist eine Rille auf, die Außen- oder Rückseite hingegen einen Grat.

Was Matthias Lehmann uns mit *FALT 03* also präsentiert, ist die Rückseite des Blattes, gewissermaßen das Negativ seines Schaffens.
Die Produktion von Außen und Innen, von Vorstaken und Rückzug, Berg und Tal machte sich der Künstler auch in seinem Raumobjekt zunutze. Nur so konnte die kristalline Oberfläche und damit der virtuelle Charakter der Plastik entstehen – allein durch permanente Umkehrung der Papierbögen und der Faltrichtung. Dieses so einfache wie wirkungsvolle Prinzip führt er uns in seinen Wandobjekten vor Augen: Im Entstehungsprozess dieser Papierarbeiten kehrte der Künstler die Blätter immer wieder – und sei es nur prüfend – um. Bei *FALT 05* knickte er in beide Richtungen, sodass auf der Oberfläche Täler und Berggrate neben- und übereinander entstehen. Während in dem einen Blatt bloß nichts knittern und stören soll, knautscht der Künstler das andere absichtlich, in *FALT 02* ist zum Beispiel die untere linke Ecke zerknittert (Abb. S. 29). Im Ergebnis sehen wir, dass sich die Knitterungen entlang der großen Faltlinien ausbilden. Das Papier reagiert hier eigenmächtig auf bereits Vorhandenes. Das Material verlangt also nach einem spezifischen, einem sorgsamen Umgang, es behauptet seine Eigenheiten und seinen Eigensinn, denen Matthias Lehmann experimentell nachspürt und mit handwerklichen Lösungen begegnet.

UMKEHRUNG 3: schwer / leicht

Für die Arbeit mit Papier sind nicht viele Werkzeuge vonnöten: Bleistift, Cutter, Schere, Falzbein, Kleber – mehr nicht. Dieser Minimalismus ist erstaunlich, wenn man bedenkt, welch faszinierende statische und visuelle Eigenschaften das Material mit sich bringt. Dass diese Art der künstlerischen Produktion ressourcenschonender, preisgünstiger und überdies platzsparender ist, gehörte zu den Grundüberlegungen, die Matthias Lehmann überhaupt zum Material Papier greifen ließen. Papier entführte Matthias Lehmann bildhauerisch in ganz neue Gefilde, zumal er ursprünglich den Beruf des Steinmetz gelernt hat. Ist ein größerer Gegensatz denkbar als der zwischen Stein und Papier? Später kamen weitere, überwiegend schwere Materialien hinzu – Metall, Holz, Beton.
Während diese Werkstoffe vergleichsweise haltbar und widerstandsfähig sind, zeichnen sich auf weißem, fragilem, dünnem Papier recht schnell Einflüsse und Spuren der es umgebenden Umwelt ab, sei es durch Transportschäden, Luftfeuchte, Schmutz, Tierbefall oder Licht. Rasch stellen sich ungewollt Wölbungen, Knicke und Deformationen ein. Statt mit Härte ist der Künstler nun mit Biegsamkeit konfrontiert, hohes Gewicht weicht der Leichtigkeit, Behutsamkeit ersetzt die Kraft. Statt der Kettensäge kommt der Cutter zum Einsatz, die Rolle der Drucklufthämmer übernehmen die Finger, das Schweißgerät verschwindet zugunsten des Klebers. Statt hartem Werkstoff durch Bossieren, Schleifen und Sägen mit Kraft eine Form abzuringen, baut der Künstler in einem plastischen Verfahren mit

Fingerspitzengefühl sein Objekt auf. Statt Krach begleitet ihn dabei leises Geraschel. Das Volumen entsteht nicht dank schwerer Materie, sondern durch eine Dreidimensionalität, die mit Leere und Leichtigkeit arbeitet.

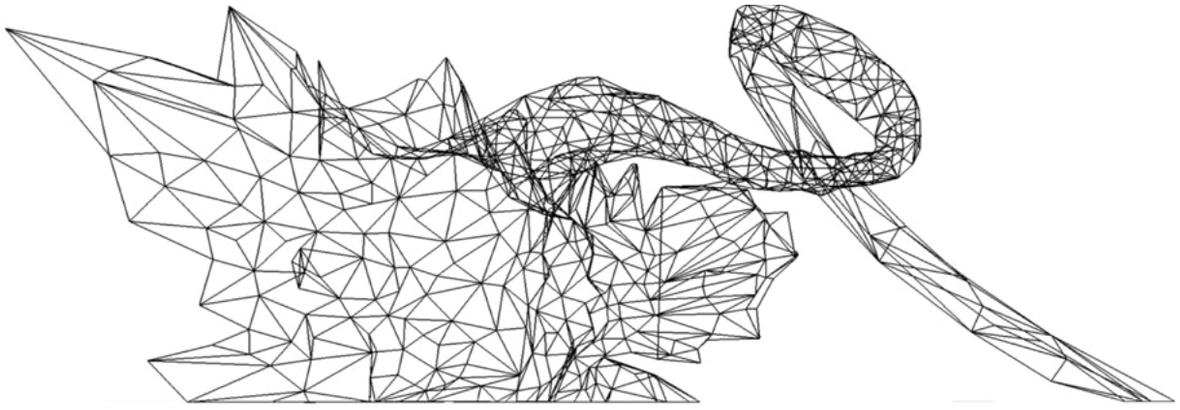
UMKEHRUNG 4: Abstraktion / Aktion

Jetzt könnte man meinen, dass Matthias Lehmann an seine Raum-installation rein formal-konstruktivistisch herangeht – einfach, weil er sich dieser Formensprache bedient. Weit gefehlt!
Die große Materie in der Alten Feuerwache Loschwitz agiert im Raum als lebendiges Kuriosum. Der Rüssel gebährdet sich wild, schlingt, schnüffelt, schleudert, saugt, spuckt, taucht ab. Am erstaunlichsten vorgeführt wird diese Verwandlung des Konstruktiven in einen Körperteil in der kleinen Spitze der Gesamterscheinung, die so überraschend wie lustig, gefährlich und verwirrend aus dem Boden auftaucht (Abb. S. 17 und S. 20/21).
Stellen wir uns dieses Objekt, diese Spitze, in anderem Zusammenhang und vereinzelt vor, edel auf einem Sockel präsentiert, wäre sie ein rein konstruktives Gebilde, das aus einem Stück Papier gefaltet und zusammengefügt worden ist.
Hier aber wird es zur Schnauze eines Untiers, dessen Rüssel – ZOSCH! BÄNG! FLASH! – auf den Boden klatscht, dort SWOOSH! versinkt, um WOOOP! wiederaufzutauchen. Diese kleine, feine, fragile Einzelplastik wird zur Krönung einer comicartigen Fantasie und kann, an diesem Ort platziert, gar nicht mehr losgelöst vom Ganzen verstanden werden. Anders gesagt: Sie steht in einem klaren performativen Zusammenhang. Sie wird Fiction.
Dass Matthias Lehmann seine Rauminstallation in der Feuerwache *ZOSCH* nennt, ist kein Zufall, sondern steht in der Folge seiner vorangegangenen Werke. In mehreren Arbeiten befasste er sich mit der Verbildlichung von Lauten, so zum Beispiel in seiner Holzskulptur *KRAWUMMM* von 2017, in denen die Buchstabenfolge des Titels wie eine Bombe in den Boden einschlägt. Die comichafte Sprache in ihrer Schallnachahmung künstlerisch zu verbildlichen, Lautmalerei zu betreiben – diese Umsetzung geht bei Matthias Lehmann immer mit Raum verändernden Kräften, Energien und physikalischen Wechselwirkungen einher. Die Konstruktion wird lebendig.

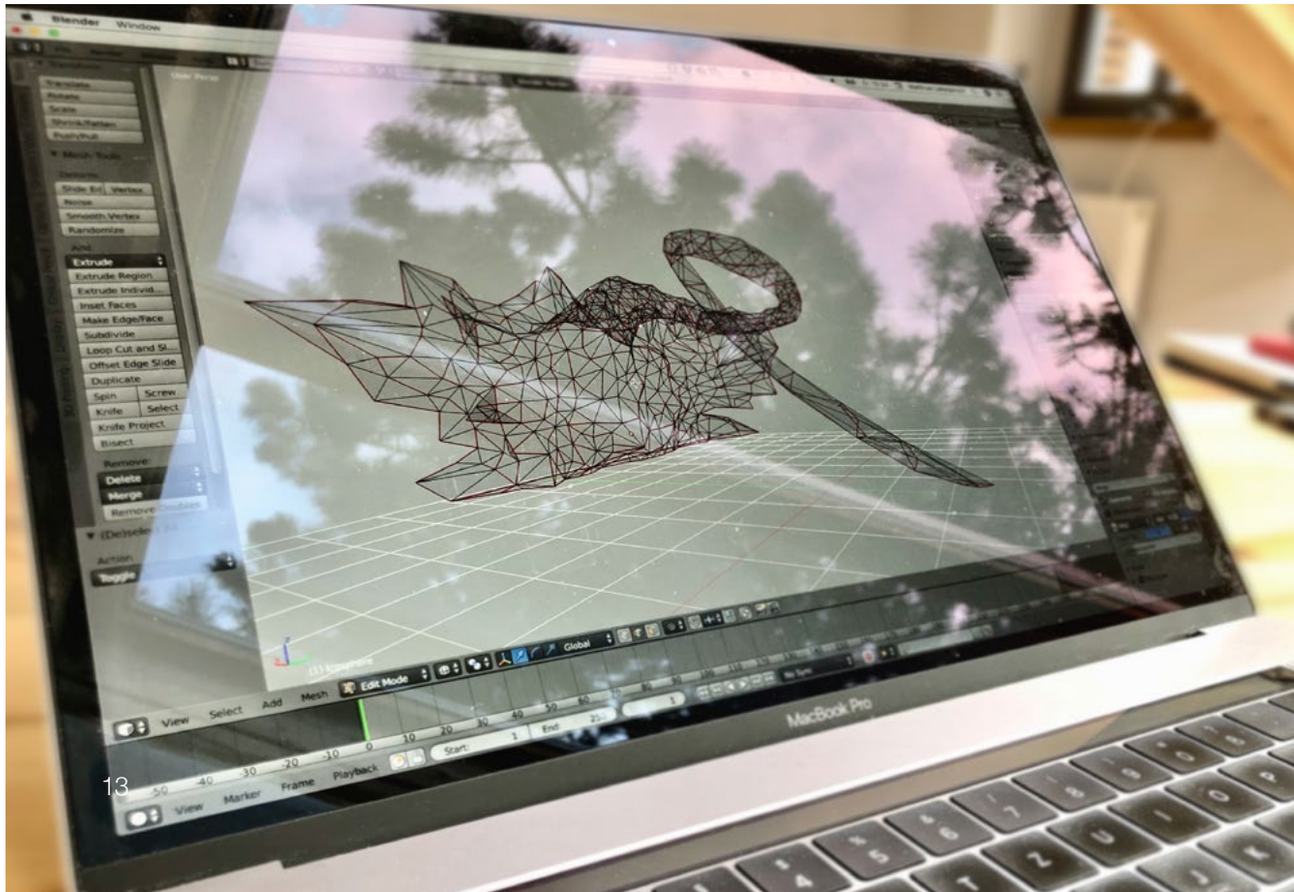
SCHLUSS

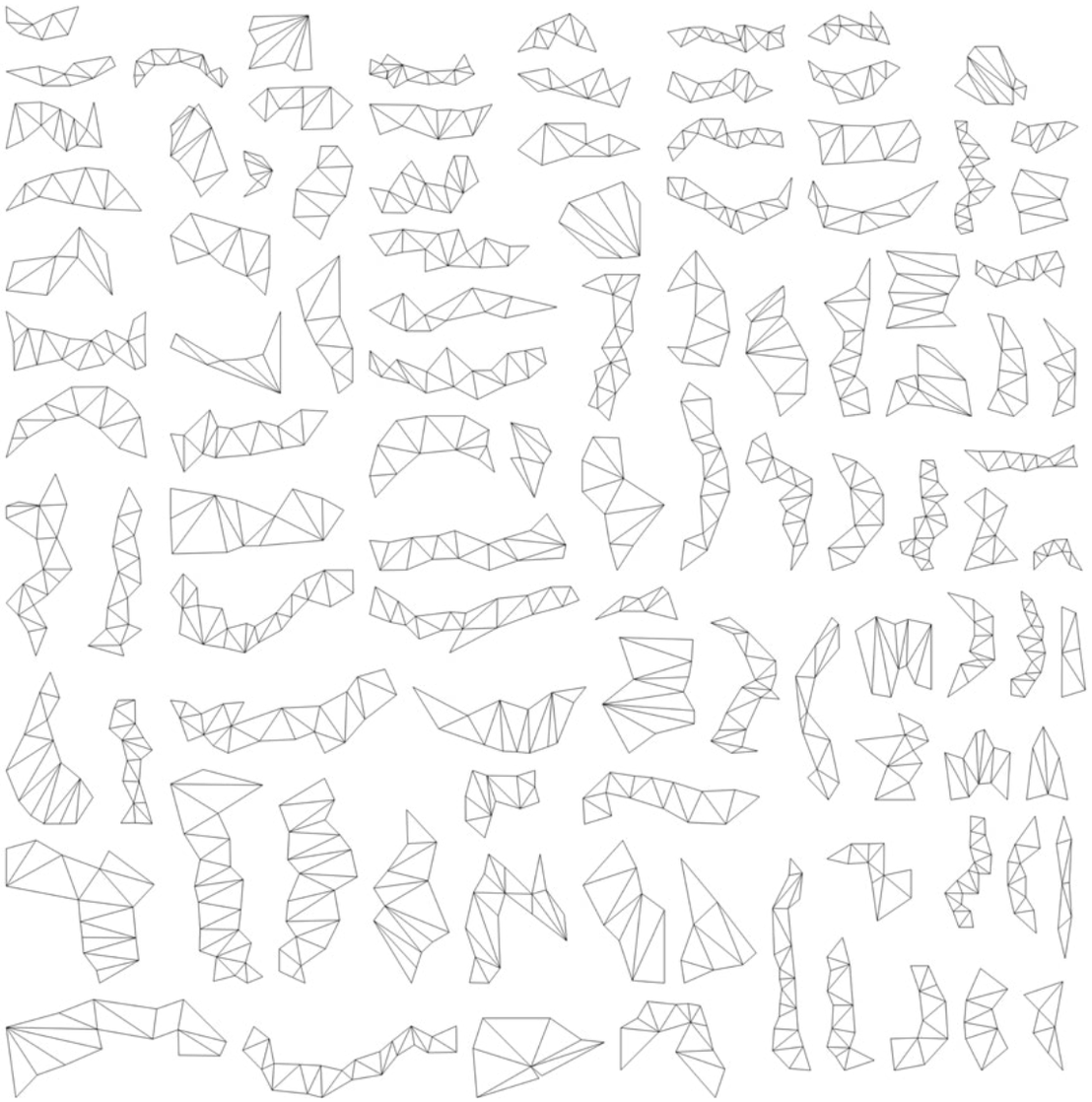
Matthias Lehmann entpuppt sich als Grenzgänger: Er lotet aus, wieviel digitales Flair Analoges versprühen kann, welche bildhauerischen Verrücktheiten Papier mitmacht, zu welchen Luftnummern ein gelernter Steinmetz und Künstler fähig ist und nicht zuletzt, wieviel Leben im Konstruktivismus steckt. Obwohl aus Papier und trotz aller Fragilität haut der Rüssel der pseudovirtuellen Erscheinung genauso rein wie der Wortlaut seines Titels – *ZOSCH*!

Carolin Quermann
Kustodin Städtische Galerie Dresden



Virtuelles Modell für *ZOSCH*
2020





Schnittmuster für *ZOSCH*
103 Teile, 2020

Modell für *ZOSCH*
Maßstab 1:10, Papier, 2021

Gefaltete Schnittbögen für *ZOSCH*
Recyclingpapier, 103 Teile, 2021

Spitze für *ZOSCH*
Recyclingpapier, 2021

Mathematische Verstrickungen

Abschließend möchte ich einen mathematischen Zusammenhang benennen, auf den mich mein geschätzter Künstlerkollege Tobias Stengel aufmerksam machte. Seither beschäftigt und begleitet er mich, und es bereitet mir immer wieder ein besonderes Vergnügen, diesen auf neu entworfene virtuelle Objekte anzuwenden, die im Zuge von PAPERWORKS oder auch für andere Arbeiten entstanden sind.

Seien die Modelle noch so komplex in Struktur und Aufbau, das Ergebnis dieser Formel ist immer das gleiche, von frappierender Schönheit und Einfachheit und holt mich nach wüsten Basteleien in der virtuellen Welt mit einem Lächeln wieder zurück auf den Boden:

Jedes uns umgebende räumliche Objekt – so auch *ZOSCH* und all die anderen – ist mit Hilfe von Polygonen, meist miteinander verbundene Dreiecke, virtuell darstellbar und damit zugleich laut mathematischer Definition auch ein Polyeder: „eine Teilmenge des dreidimensionalen Raumes, welche von geraden Flächen begrenzt wird.“

Dazu sagt der Eulersche Polyedersatz:

Die Anzahl der Ecken (E) minus die Anzahl der Kanten (K) plus die Anzahl der Flächen (F) eines Polyeders ist gleich zwei.

$$E - K + F = 2$$

Beweis für *ZOSCH*:

608 Ecken - 1738 Kanten + 1132 Flächen = 2

Matthias Lehmann, Q. E. D.

Aufbau *ZOSCH*
Alte Feuerwache Loschwitz 2021

ZOSCH
Recyclingpapier, 7 x 5 x 3 Meter
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

ZOSCH
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

ZOSCH
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

PAPERWORKS
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

FALT 01
Recyclingpapier, 100 x 70 cm
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

FALT 02
Recyclingpapier, 100 x 70 cm, 2021

FALT 03
Recyclingpapier, 100 x 70 cm
Ausstellungsansicht Alte Feuerwache Loschwitz 2021

FALT 05 (Detail)
Recyclingpapier, 100 x 70 cm, 2021

FALT X
Recyclingpapier, 2,4 x 1,5 Meter, 2021
nicht Teil der Ausstellung

KNÜLL
Recyclingpapier, 1,2 x 1,0 x 0,7 Meter, 2021
nicht Teil der Ausstellung

*KNÜLL (*Detail)

Vita – Matthias Lehmann

1975	**Geboren** in Karl-Marx-Stadt/Sachsen
2000	**Studium** für Bildhauerei und andere künstlerische Medien an der HfBK in Dresden, Hauptstudium bei Monika Brandmeier und Lutz Dammbeck
2005	**Diplom**, Abschluss als Diplomkünstler **Meisterschülerstudium** in der Fachklasse von Monika Brandmeier, Freischaffender Künstler
2008	**Aufenthaltsstipendien** im Künstlerhaus Lukas, Ahrenshoop und im Künstlerdorf Schöppingen
ab 2009	**Realisierungen** bundesweiter Kunst-am-Bau- und Kunst-im-öffentlichen-Raum-Arbeiten, unter anderem in München, Hannover, Köln, Jülich, Soest, Wissen, Großenhain, Nürnberg, Nationalpark Nordeifel, Dresden, Görlitz, Hamburg
2010	Wohnort und Atelier in Meißen
2014	**Kuratorentätigkeiten** für den Kunstverein Meißen e.V., die Albrechtsburg Meissen
2018	**Vorstandsvorsitzender** im Kunstverein Meißen e.V.
2019	**Mitglied der Kunstkommission** für Kunst im öffentlichen Raum der Landeshauptstadt Dresden
2020	**Mitglied des Fachpreisrichtergremiums** Kunst am Bau des Landesverbandes Bildende Kunst Sachsen e.V. für Baumaßnahmen des Freistaates Sachsen
2021	**Arbeitsstipendium** der STIFTUNG KUNSTFONDS, Sonderförderprogramm 20/21 NEUSTART KULTUR

Arbeiten an öffentlichen Orten

Steuercampus München – Technische Sammlungen Dresden (temporär) – Forschungszentrum Jülich – Wasserstadt Limmer, Hannover (temporär) – Uferpark Görlitz – Marion-Dönhoff-Realschule, Wissen – Stadtpark Großenhain – Insel im Großen Teich, Soest (temporär) – Kulturgut Poggenhagen (temporär) – Schloßpark Stammheim, Köln (temporär) – Spielscheune Hamburg-Allermöhe – Nationalpark Nordeifel – Brelinger Berg, Region Hannover – Dresden-Innere Neustadt, Ritterstraße – Landschaftspark Bärwalder See (temporär) – Stadtmuseum Pirna – Old Slaughterhouse, Westport, Neuseeland

Ausstellungen u. a. in folgenden Institutionen

Alte Feuerwache Loschwitz, Dresden – Oktogon, Kunsthalle der HfBK Dresden – Tartu Art House, Estland – Städtische Galerie Dresden – Deutsches Hygienemuseum, Dresden – Galerie Brüderstraße, Görlitz – GALERIE URSULA WALTER, Dresden – Kunstverein Meißen – Technische Sammlungen Dresden – Evangelische Akademie Meißen – Browar Mieszczazski Wroclaw, Polen – ALTANAGalerie der TU Dresden – Festspielhaus Hellerau, Dresden – Schlosspark Stammheim, Köln – Schlesisches Museum, Görlitz – Deutsches Technikmuseum, Berlin – Wilhelm-Morgner-Haus, Soest – CAVE der TU Dresden – Motorenhalle Dresden – Galerie k4, München – Patio Galerie, Lodz, Polen

Herausgeber
e. Kunst- und Kulturverein Alte Feuerwache Loschwitz 2021

Autorinnen
Dr. Carolin Quermann, Maren Marzilger
Alle Rechte an den Texte liegen bei den Autorinnen

Abbildungen
Matthias Lehmann
© Matthias Lehmann 2021 | VG Bild-Kunst

Printed in Germany
Auflage 75 Stück

Im Rahmen eines Arbeitsstipendium gefördert durch die:

STIFTUNG KUNSTFONDS

NEU START KULTUR

E. KUNST- UND KULTURVEREIN
ALTE FEUERWACHE LOSCHWITZ

E. KUNST- UND KULTURVEREIN

ALTE FEUERWACHE LOSCHWITZ