

Die Flucht der Leviathane

Dargestellt ist eine Figur, die einen Helm trägt. Das runde Mundstück weist diesen, wie im Werk des Malers wiederkehrend, als sogenannten „Datenhelm“ aus - einer Vorwegnahme der heutigen VR-Brillen in den 90ern. Die Figur hat also eine Rundum-Sicht in einer virtuellen Welt, sieht aber nicht den Bildraum. Dennoch ist ihre Körperhaltung nach oben gerichtet, so als schäue sie hinauf. Ihre Finger sind schreckhaft gespreizt. Dem Titel nach heißt die Figur Leviathane und befindet sich auf der Flucht. Aber wovor könnte sie fliehen? Um diese Frage besser beantworten zu können, sollen erst die Formen auf dem Aquarell untersucht werden. Neben der behelmten Figur gibt es zwei weitere bestimmende Bildbereiche. Eine senkrecht angeordnete geschlossene graue Form mit zittrig gezogener Außenlinie. Es ist das „Restbild“ einer Computerspielkarte, das per Transferverfahren aufgetragen wurde. Neben diesem topografisch anmutenden Bildbereich steht die dritte Bildgliederung: Von der Karte und der Figur ausgehend stehen am linken und rechten Bildrand helle Formen. Durch ihre kaum getrübbte gelbe Farbe heben sich diese Nierenformen vor der schmutzigen braunvioletten Farbigkeit des restlichen Bildes ab. Während einige dieser als Sprech- und Gedankenblasen erkennbaren Formen mit dem Datenhelm und der Kartenform verbunden sind, ist die linke obere Zelle von ihrer Umgebung abgeschlossen. Im Gegensatz zu den zwei weiteren pixelförmigen Schiffen entflieht das hierin dargestellte Schiff nicht zum Bildrand. Liest man den Titel des Bildes auf eine andere Art und Weise, nämlich als die Flucht der Leviathane (Plural), so stehen die drei Schiffe für verschiedene historische Bedeutungsträger im Bezug zu dem Wort Leviathan. Der Betrachter kann sich sozusagen aussuchen, ob ein gleichnamiger Schiffsname auf einem der

Schiffe stehen soll (z.B. USS Leviathan) oder ob eine historisch gewandelte Bedeutung des Wortes zu einem der Schiffe passt (Man denke an Thomas Hobbes oder Paul Austers „Leviathan“). Entsprechend dazu spielt die behelmte Figur mit den verschiedenen Bedeutungen und entflieht dabei eskapistisch der Welt, bis ihr die ursprüngliche biblische Botschaft in den Sinn kommt: Der mythische Leviathan aus der Bibel (Hiob 40, 25-32) ist ein gewaltiges Seeungeheuer. Zwar möchte der Mensch dieses riesige Tier gerne kontrollieren, um unter anderem damit zu spielen, doch nur Gott ist in der Lage über dieses Monstrum zu verfügen. Für die Menschen ist der Leviathan ein überstarker Gegner. Letztlich ist es die Vielzahl der Bedeutung und die plötzliche Erkenntnis, wie das Wählende von sich selbst unterwandert wird, die die Figur erschrecken lässt. Denn wer verliert nicht seine Autonomie und den Überblick vor dem Angebot der virtuellen Welt? Letztlich gewinnt doch immer der Computergegner.



Die Flucht der Leviathane, Jendrik Helle, 2012