

Bitte die Auszeichnungen überprüfen:

Especially **Super Mario**, a figure familiar from video games for 20 years or so, crops up again and again in Majerus' pictures and installations, for example *A 1-7, T 1-7, H 1-7, M 1-7* (1996), an installation consisting of 28 painted rectangular boxes showing two figures from the film *Toy Story* plus a bouncy **Mario**. In contrast with many other pictorial elements in Majerus, which are often only sketchy or look like a few hasty brushstrokes, they are generally executed with care and often stand mid-picture, or even constitute the dominant visual element, as in the *Aesthetic Standards* installation of 1996. The works of Michel Majerus plunder the collective stock of images in our everyday culture, and we might take the appearance of the jolly video game hero **Mario** as another figure in the long series of references to pop and youth culture that Majerus repeatedly introduces into his paintings. He would thus be of the same order as the **Teletubbies**, toy figures and animation film shapes that occasionally turn up in Majerus' pictures out of the "night of the visual" – the horror figure of **Dark Force** from the "He-Man" series and the cowboy from the *Toy Story* cartoon, the handwriting apparently borrowed from Manga comics, or the references to the subculture of skaters and the German electronic band **Kraftwerk**. Or indeed the MTV logo or wide-eyed fairy tale figures that are so cute as to be nauseating.

Apart from the **Kraftwerk** citation, most of the pop references in Majerus' picture universe refer to material from the bottom drawer. Somehow, the only things that seem missing from this pandemonium of pop trash are the "Teenage Mutant Ninja Turtles" or "Hello Kitty".

Tilman Baumgärtel

Michel Majerus

Super Mario und die Nacht des Visuellen

Michel Majerus

Super Mario and the Night of the Visual

Tilman Baumgärtel, geboren 1966 in Würzburg/DE, lebt in Berlin und Manila

Studium der Germanistik, Medienwissenschaften und Geschichte an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf (DE) und an der State University of New York in Buffalo (USA).

Als freier Autor verfasst Tilman Baumgärtel seit 1995 Texte über Medienkultur, u.a. für *Telepolis*, *die tageszeitung*, *Die Zeit*, *Die Woche*, *Intelligent Agent*, *Kunstforum International*. Tätigkeiten als Gastprofessor u.a. an der Universität Paderborn, der Technischen Universität **Berlin**, dem Mozarteum, **Salzburg (A)** und gegenwärtig an der University of the Philippines (**Manila**). Kurator einer Reihe von Ausstellungen, u.a. *Games*, eine Präsentation von Computerspielen von Künstlerinnen und Künstlern bei Hartware (Dortmund 2003) und einen Teil der *Seoul Media City Biennale 2004* in Korea.

Publikationen: *Games. Computerspiele von KünstlerInnen*. Frankfurt 2003. *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst / net.art 2.0 – New Materials towards Art on the Internet*. Nürnberg 2001. *net.art – Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 1999. *Vom Guerilla-Kino zum Essayfilm: Harun Farocki*. Berlin 1998.

Tilman Baumgärtel, born 1966 in Würzburg/Germany, lives in Berlin and Manila

Studied German, media sciences and history at the Heinrich Heine University in Düsseldorf/Germany and the State University of New York in Buffalo (USA).

Tilman Baumgärtel has been writing about media culture as a freelance author since 1995. His articles have appeared in *Telepolis*, *die tageszeitung*, *Die Zeit*, *Die Woche*, *Intelligent Agent*, *Kunstforum International*, etc. He has been a visiting professor at the University of Paderborn, the Technical University/**Berlin** and the Mozarteum/**Salzburg**, and is currently at the University of the Philippines **in Manila** in this capacity. He has curated a series of exhibitions, including *Games*, a presentation of computer games by artists at Hartware (Dortmund 2003), and part of the *Seoul Media City biennale in Seoul in 2004*.

Publications: *Games: Computerspiele von KünstlerInnen*, Frankfurt 2003. *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst/ net.art 2.0 – New Materials towards Art on the Internet*. Nuremberg 2001. *net.art – Materialien zur Netzkunst*. Nuremberg 1999. *Vom Guerilla-Kino zum Essayfilm; Harun Farocki*. Berlin 1998.

In einer berühmt-berüchtigten Passage aus seinen *Jenaer Systementwürfen* beschreibt Hegel das, was er „die Nacht der Welt“ nennt: „Der Mensch ist diese Nacht, dies leere Nichts, das alles in ihrer Einfachheit enthält – ein Reichtum unendlich vieler Vorstellungen, Bilder, deren keines ihm gerade einfällt –, oder die nicht[s] als gegenwärtige sind. Dies die Nacht, das Innere der Natur, das hier existiert – reines Selbst, – in phantasmagorischen Vorstellungen ist es rings um Nacht, hier schießt dann ein blutig Kopf, – dort eine andere weiße Gestalt plötzlich hervor, und verschwindet ebenso. – Diese Nacht erblickt man, wenn man dem Menschen ins Auge blickt – in eine Nacht hinein, die furchtbar wird, – es hängt die Nacht der Welt hier einem entgegen.“¹

Ein ähnlich ungestaltetes Tohuwabohu herrscht auch auf vielen Bildern von Michel Majerus. Nur dass in Majerus Bildern statt der hochdramatischen blutigen Köpfe und weißen Gestalten Hegels viel banalere, lebensweltlichere Elemente aus dem – meist monochromen – Nichts hervorschießen: Hier ein gigantischer Turnschuh, dort Sven Väth. Hier eine Reihe Waschmaschinen, dort eine Comic-Hand. Hier eine zerquetschte Audiokassette, dort Super Mario.

Gerade Super Mario, eine Figur, die mittlerweile seit 20 Jahren in Videospielen auftritt, taucht immer wieder in den Bildern und Installationen von Michel Majerus auf – so zum Beispiel bei *A 1-7, T 1-7, H 1-7, M 1-7* (1996), einer Installation, die aus 28 bemalten, viereckigen Kisten besteht, auf denen neben zwei Figuren aus dem Film *Toy Story* auch ein hüpfender Mario zu sehen ist. Im Gegensatz zu vielen anderen Bildelementen bei Majerus, die häufig nur angedeutet oder schnell hingepinselt wirken, sind sie meist sorgfältig ausgeführt und stehen oft im Mittelpunkt des Bildes, wenn sie nicht sogar – wie bei der Installation *Aesthetic Standards* von 1996 – das dominante, visuelle Element sind. Die Arbeiten von Michel Majerus plündern den kollektiven Bildspeicher der Alltagskultur, und man könnte das Auftauchen des fidelen Videospiel-Helden Mario als eine weitere Figur in der langen Reihe der Referenzen an Pop und Jugendkultur lesen, die Majerus in seiner Malerei immer wieder anführt. Dann würde er in einer Reihe stehen mit den Teletubbies, mit den Spielzeug-Figuren und Animationsfilm-Gestalten, die aus der „Nacht des Visuellen“ auf Majerus' Bildern gelegentlich auftauchen; die Gruselgestalt „Dark Force“ aus der He-Man-Serie und der Cowboy aus dem Trickfilm *Toy Story*, die Schriftzüge, die Manga-Comics entliehen zu sein scheinen; die Verweise auf die Subkultur

In a notorious passage in his *Jenaer Systementwürfe*, Hegel describes what he calls the “night of the world”: “Man is this night, this empty nothing that contains everything in its simplicity – a wealth of infinitely many imaginings and images, none of which have just occurred to him – or which are nothing but presenttime. This same night, the inner being of nature that exists here – pure self – in phantasmagorical imaginings it is all around night, here a bloody head, there another white shape shoots up suddenly and as suddenly vanishes. We glimpse this night when we look man in the eye – look into a night that waxes terrible – the night of the world looms towards us here.”¹

A similar chaotic disorder prevails in many of Michel Majerus' pictures. Except that in these, instead of the highly dramatic bloody heads and white figures, much more banal elements of the real world shoot forth from a (mostly monochrome) void. A huge gym shoe here, Sven Väth there. A series of washing machines here, a comic hand there. A crushed audio cassette here, Super Mario there.

Especially Super Mario, a figure familiar from video games for 20 years or so, crops up again and again in Majerus' pictures and installations, for example *A 1-7, T 1-7, H 1-7, M 1-7* (1996), an installation consisting of 28 painted rectangular boxes showing two figures from the film *Toy Story* plus a bouncy Mario. In contrast with many other pictorial elements in Majerus, which are often only sketchy or look like a few hasty brushstrokes, they are generally executed with care and often stand mid-picture, or even constitute the dominant visual element, as in the *Aesthetic Standards* installation of 1996. The works of Michel Majerus plunder the collective stock of images in our everyday culture, and we might take the appearance of the jolly video game hero Mario as another figure in the long series of references to pop and youth culture that Majerus repeatedly introduces into his paintings. He would thus be of the same order as the Teletubbies, toy figures and animation film shapes that occasionally turn up in Majerus' pictures out of the “night of the visual” – the horror figure of Dark Force from the “He-Man” series and the cowboy from the *Toy Story* cartoon, the handwriting apparently borrowed from Manga comics, or the references to the subculture of skaters and

der Skater oder auf die deutsche Elektronik-Band Kraftwerk; das MTV-Logo oder die großäugigen Märchen-Figuren, die so niedlich sind, dass man sich vor ihnen ekelt.

Jenseits des Kraftwerk-Zitats beziehen sich die meisten Pop-Referenzen in Majerus Bilderuniversum auf Material aus der untersten Schublade. Irgendwie fehlen bei diesem Pandämonium des Pop-Trash nur noch die „Teenage Mutant Ninja Turtles“ oder „Hello Kitty“.

Die meisten dieser Charaktere sind „Franchises“ (also „Konzessionen“, wie sie im internationalen Jargon der Unterhaltungsbranche genannt werden), die von den Medienkonzernen, die die Rechte an ihnen besitzen, gnadenlos zu Merchandising in jeder erdenklichen Form verarbeitet worden sind. Bevor sie sich auf Majerus Bildern wiederfanden, traten diese Figuren nicht nur in Trickfilmen, Computerspielen und Comics auf, sondern schmückten auch Aufkleber und Schlüsselanhänger, T-Shirts und Bettbezüge, Kugelschreiber und Lunch Boxes. Im Vergleich zum Bildarchiv von Michel Majerus wirken etwa Jeff Koons Ausflüge ins Plebejische relativ „sophisticated“. Sie sind Ausdruck eines kleinsten, gemeinsam Nenners, wie er von Berlin bis Manila, von Luxemburg bis Bangladesh als durchgesetzt zu betrachten ist.

Super Mario erscheint im Verhältnis mit anderen Figuren in Majerus' Bildreservoir geradezu respektabel. Nicht dass seine Popularität nicht auch zum forcierten Abverkauf von Krempel aller Art herhalten musste und muss. Aber im Vergleich mit den meisten anderen Pop-Ikonen, die Majerus zitiert, ist Mario eine eingeführte Größe, die nicht nur bei Kindern, sondern auch Erwachsenen ohne Computerspiel-Background einen gewissen Wiedererkennungseffekt auslösen.

Super Mario ist heute nicht nur eine der bekanntesten, sondern auch langlebigsten Figuren in der kurzen Geschichte des Videospiels. Laut Umfragen ist Mario bei Teenagern in den USA inzwischen bekannter als Mickey Mouse. Seit seinem ersten Auftritt in einem Videospiel im Jahr 1981 ist er in weit über hundert Spielen aufgetaucht. Und bis heute sind es nicht zuletzt die Spiele mit ihm als Helden, mit denen sich Nintendo immer wieder gegen die Konkurrenz anderer Spiel-Firmen durchsetzen kann. Mario war der Held von Comicbooks und einer Fernsehserie. Und er trat (gespielt von Bob Hoskins) in einem – gefloppten – Spielfilm über die „Super Mario Brothers“ auf.

the German electronic band Kraftwerk. Or indeed the MTV logo or wide-eyed fairy tale figures that are so cute as to be nauseating.

Apart from the Kraftwerk citation, most of the pop references in Majerus' picture universe refer to material from the bottom drawer. Somehow, the only things that seem missing from this pandemonium of pop trash are the "Teenage Mutant Ninja Turtles" or "Hello Kitty".

Most of the characters involved are franchises (or concessions, as they are generally known in the international jargon of the entertainment business) that are relentlessly turned into merchandising of every conceivable shape and size by the media groups that own the rights to them. Previous to their appearance in Majerus' pictures, the figures turned up not only in cartoons, computer games and comics but also adorned stickers and key rings, T-shirts and bed linen, ball-point pens and lunch boxes. (In comparison with the pictorial archive of Michel Majerus, the flights of someone like Jeff Koons into the plebeian seem relatively sophisticated.) They are expressions of a lowest common denominator that has become familiar from Berlin to Manila and Luxembourg to Bangladesh.

Yet, compared with some of the figures in Majerus' repertoire, Super Mario himself appears almost respectable. Not that his popularity was (or is) not subject to the high-pressure selling of junk of all kinds. But relative to most other pop icons that Majerus quotes, Mario has achieved an established dimension with a certain awareness factor among not only children but also adults with no computer background.

Super Mario is these days one of the best-known and longest-lived figures in the brief history of video games. Surveys show that he has now become better known to US teenagers than Mickey Mouse. Since he first appeared in a video game in 1981, he has featured in over 100 games. And even now, the games with him as hero are still a major reason why Nintendo continues to make headway against rival games companies. Mario has been the hero of comic books and a TV series, and was played by Bob Hoskins in a feature film about the "Super Mario Brothers", though the film was a box-office flop.

Wenn ich im Folgenden ausführlich auf die Bedeutung und die Geschichte von Super Mario eingehe, dann ist dies nicht nur ein Versuch, einem wiederkehrenden Motiv in der Malerei Majerus auf die Spur zu kommen. Vielmehr will ich die auffallende Präsenz der Videospiel-Figur Super Mario zum Anlass nehmen zu überprüfen, ob bildgebende, digitale Techniken (wie Computerspiele) einen Einfluss auf die Kunst von Majerus genommen haben, der über das schlichte, postmoderne Zitieren hinausgeht.

Denn vielleicht kommt man den Bildern von Michel Majerus dann näher, wenn man ihre – mit gelegentlichen Pop-Referenzen durchsetzte – Leere nicht als Horror vor den Lücken des Realen versteht, nicht als schlichte Dekonstruktionen von millionenfach reproduzierten, medialen Bildern, sondern als eine Malerei, die auch neue, digitale Gestaltungsmethoden reflektiert hat, ohne davon viel Aufhebens zu machen.

Mario hatte seinen ersten Auftritt als namenlose Figur in dem Spiel „Donkey Kong“, einer Mischung aus King Kong, Popeye und die Schöne und das Biest. Es bedient archetypische Vorstellungen, aber es tut es auf eine Weise, die nur mit dem Computer möglich ist. Im Kampf gegen einen an King Kong gemahnenden Affen, der ihn mit Fässern, Feuerbällen und anderen Hindernissen bombardiert, versucht Mario, ein Baugerüst hinaufzusteigen, um seine Geliebte zu retten. So schlicht der Plot ist, so erfolgreich war das Spiel. In Japan war die Münze, die man für die „Donkey-Kong“-Spielautomaten brauchte, angeblich zeitweilig fast aus dem Umlauf verschwunden und musste von der staatlichen Münze nachgeprägt werden.

Und Mario war das Fundament, auf das Nintendo seine atemberaubende Unternehmensgeschichte vom mittelständischen Spielkarten-Hersteller zum weltweiten Medienkonzern gründete. Mehr als 300 Millionen Mal setzte die Firma ihre Spiele bis heute ab. Allein mit der „Super-Mario“-Serie hat das Unternehmen 7 Milliarden Dollar verdient. (Zum Vergleich: Die „Star-Wars“-Serie hat an der Kinokasse schätzungsweise 3,5 Milliarden Dollar Erlöst.) Was immer man sonst von der Figur Super Mario denken mag, Michel Majerus hat mit ihm auf jeden Fall ein erstaunliches, kulturelles Phänomen adressiert.

Auch jenseits der Gamer-Folklore, die sich um seine Figur rankt, ist „Donkey Kong“ bis heute ein bemerkenswertes Spiel – nicht nur durch seine Bedeutung für die Entwicklung

If I continue to explore the meaning and history of Super Mario in detail below, it is not just an attempt to track down a recurrent motif in Majerus' paintings. My aim is rather to use the conspicuous presence of the video figure Super Mario as a basis for investigating whether visual digital techniques such as those of computer games have had a more extensive influence on Majerus' work that goes beyond ordinary postmodern citation.

Perhaps we might then get a better understanding of the pictures of Majerus – and discover the emptiness in them – introduced by way of occasional pop references – not as a horror of the gaps in reality or as ordinary deconstruction of media images reproduced by the million, but as a form of painting that has also taken new digital design methods aboard without making a great to-do about it.

Mario (Japanese: ???) made his first appearance as a nameless figure in the game “Donkey Kong”, a mixture of King Kong, Popeye and Beauty and the Beast. It uses archetypal concepts, but does so in a way that is only possible on the computer. Fighting against apes reminiscent of King Kong, who bombard him with barrels, balls of fire and other obstacles, Mario attempts to climb up scaffolding to save his beloved. So simple the plot, so tremendous was the game's success. In Japan, the coin needed to operate “Donkey Kong” in games machines was apparently virtually out of circulation at one point, requiring the state mint to run off extra supplies.

And Mario was the foundation on which Nintendo established its breathtaking corporate rise from a family concern making playing cards to a world-wide media group. To date, the company has sold over 300 million copies of its games. The “Super Mario” series alone has earned the company over 7 billion dollars. (By way of comparison, the Star Wars series is estimated to have earned 3.5 billion dollars at the box office.) No matter what one may otherwise think of the Super Mario figure, Majerus was at any rate addressing an amazing cultural phenomenon.

Even disregarding the game folklore associated with the Mario figure, “Donkey Kong” remains a remarkable game – not only in respect of its importance for the development of computer games but also in the way

des Computerspiels, sondern auch durch seine Entstehungsgeschichte. Sein Schöpfer heißt Shigeru Miyamoto und ist bis heute einer der international erfolgreichsten Game-Produzenten, den Kritiker sogar schon als „Homer der Spielkonsole“ bezeichnet haben. Er ist der Kopf hinter sechs der zehn bestverkauften Konsolenspiele aller Zeiten, neben „Donkey Kong“ und der „Super-Mario“-Serie auch den epischen „Legend-of-Zelda“-Games.

Die Entstehungsgeschichte von „Donkey Kong“ ist typisch für die Umstände, unter denen Videospiele in den Pionierjahren der Branche entstanden. Miyamoto bekam bei Nintendo den Auftrag, ein Spiel zu entwickeln, das auf derselben Hardware lief wie ein erfolgloses Weltraum-Spiel: „Rotoscope“, einer der ersten Versuche Nintendos, ein Computerspiel zu vermarkten. Miyamoto, damals noch ein vollkommen unbeschriebenes Blatt in der Branche, dachte sich daraufhin das Spiel „Donkey Kong“ samt seinem namenlosen Protagonisten aus. Marios Aussehen, das bis heute lediglich mit jeder neuen Konsolen-Generation aktualisiert wurde, basierte auf technischen Einschränkungen. Da für die Figur nur eine begrenzte Zahl von Pixeln zur Verfügung stand, musste Mario mit einfachsten Mitteln charakterisiert werden. Ein Schnauzbart kaschiert die Tatsache, dass Mario keinen Mund hatte, die Mütze verdeckte die – viel Computer-Rechenleistung benötigenden – Haare, die Latzhose gibt dem Körper mit minimalem Aufwand Kontur. Kaum zu glauben, dass aus solchen Voraussetzungen eine Figur hervorging, die heute nicht nur von Kindern auf der ganzen Welt geliebt wird, sondern auch eine der verkaufsträchtigsten Medienmarken ist. Alles, was später über Mario bekannt wurde – dass er ein Klempner ist, dass er aus Brooklyn stammt, dass er Italo-Amerikaner ist etc. – wurde ihm erst nachträglich angedichtet und geht von den paar Pixeln aus, die für eine Spielfigur auf der ersten Primitiv-Konsole zur Verfügung standen. Heute gilt „Super Mario“ als das erste Spiel mit einem identifizierbaren Protagonisten und einem – wenn auch rudimentären – Plot. Vorangegangene Game-Erfolge hatten keine Helden, sondern kreisten um Dinge (Tennisbälle in „Pong“, Asteroiden in „Astroids“, Raumschiffe in „Defender“) oder bestenfalls anonyme außerirdische Monster („Space Invaders“). Statt eine Geschichte zu erzählen, forderten sie beim Schießen, Laufen, Fahren die Geschicklichkeit heraus.

Die Konsequenz, mit der Shigeru Miyamoto seine Idee umsetzte und in folgenden Spielen ausbaute, rechtfertigt es, von ihm als einem der ersten Autoren des Computerspiels zu sprechen.

it came about. Its creator, Shigeru Miyamoto still remains one of today's most successful international games producers. Critics have even called him the "Homer of the games console". His is the brain behind six of the ten best-selling console games of all time, which along with the "Donkey Kong" and "Super Mario" series also includes the epic "Legend of Zelda" games.

How "Donkey Kong" came into being is typical of the way video games were produced in the pioneering years of the industry. Nintendo commissioned Miyamoto to develop a game to run on the same hardware as the unsuccessful space game "Rotoscope", one of Nintendo's first attempts to market a computer game. At the time completely unknown to the industry, Miyamoto thereupon came up with "Donkey Kong" and its nameless protagonist. Mario's appearance, which has hitherto only been updated with each new generation of consoles, was based on technical limitations. As only a limited number of pixels were available for the figure, Mario had to be characterised with the utmost programming economy. A walrus moustache concealed the fact that Mario had no mouth, the cap covered the hair, which demanded too much RAM, and the dungarees gave a body shape without too much expense. It is hard to believe that such were the parameters in the genesis of a figure that is popular not only with children all over the world but is also one of the most successful media brands ever created. Everything that later became known about Mario – that he is a plumber, comes from Brooklyn, and is an Italo-American, etc. – was only credited to him post hoc, and started out from the few pixels available for a game figure on the first primitive consoles. Nowadays, "Super Mario" counts as the first game with an identifiable protagonist and a plot, even if rudimentary. Previous game hits had no heroes but revolved around things (e.g. tennis balls in "Pong", asteroids in "Astroids", space ships in "Defender") or at best anonymous extra-terrestrial monsters ("Space Invaders"). Instead of telling a story, they welcomed agility in shooting, running and driving.

The consistency with which Shigeru Miyamoto put his idea into practice and developed it in subsequent games means we can justly call him one of the first authors of computer games. All the games he later designed continued in some way the development he had begun

Alle Spiele, die er in der Folge gestaltete, setzten in gewisser Weise die Entwicklung fort, die er mit „Donkey Kong“ begonnen hatte. Alle stecken sie voll surrealem Aberwitz: Wenn Mario durch unterirdische Höhlen kriecht oder durch Gräben wadet, regnen auf ihn Schatzkisten, Gold-Dublonen und Glückskekse nieder, Pilze und „Fire Flowers“ dienen als „Power-Ups“, als Ladestationen für neue Energie. In „Zelda“ muss man Tausendfüßler fangen, um mit ihnen magische Feuer zu löschen, oder Licht über einen Spiegel umleiten, damit sich lila Schleimmonster zu Stein verwandeln. Alle diese Spiele appellieren an eine kindliche Entdeckungs- und Experimentierfreude. Alle liefern eine Welt, in der man Abenteuer erleben kann. Aber es ist auch immer eine kontrollierbare Welt, in der man seine Initiation als Weltenentdecker und Abenteurer durchlebt. Denn so gut wie jedes Spiel von Miyamoto findet in labyrinthischen Welten statt, in denen man sich mit Geschick und List zurechtfinden muss.

Wenn man der Computerspielfolklore glauben will, war es Miyamotos Kindheit, die ihn zu diesen Spielideen führte. Mal soll es nach Auskunft der unzähligen Fan-Websites und „Schreine“, die für ihn im Internet eingerichtet worden sind, der Keller im Haus seiner Eltern gewesen sein, mal eine Höhle, die er auf den Streifzügen im Wald entdeckte. In einem Interview beschreibt er seine Faszination mit dem, was sich hinter den Phänomenen der Dingwelt verbergen könnte: „What if everything you see is more than what you see – the person next to you is a warrior and the space that appears empty is a secret door to another world? What if something appears that shouldn’t? You either dismiss it, or you accept that there is much more to the world than you think. Perhaps it is really a doorway, and if you choose to go inside, you’ll find many unexpected things.“² Diese Verrätselung der Wirklichkeit macht die Faszination von Miyamotos Spielen aus.

Immer wieder geht es in ihnen um den Raum und seine Überwindung. In „Zelda“ wird davon im Ton eines altertümlichen Epos berichtet. In den „Donkey-Kong“- und „Super-Mario“-Spiele ist es der klein gewachsene Mario, der sich – mit den Qualitäten eines Stehaufmännchens ausgezeichnet – durch die Welt schlägt, hüpfet und rennt. Die Hartnäckigkeit, mit der er dabei den Widrigkeiten begegnet, die die Natur ihm in den Weg stellt, ebenso wie die schlichte, an die Karikatur gemahnende Charakterzeichnung erinnern dabei an frühe Slapstick-Helden wie Buster Keaton und Charlie Chaplin – kleine Männer, die einfach nicht aufgeben können.

with „Donkey Kong“. They are all full of surreal lunacies. When Mario crawls through subterranean caves or wades through ditches, treasure chests, gold doubloons and fortune cookies rain down on him, while mushrooms and „fire flowers“ act as „power-ups“, i.e. energy recharging points. In „Zelda“, the player has to catch centipedes so he can put out magic fires with them or divert light across a mirror to turn purple mud monsters to stone. All these games appeal to a childish delight in discovery and experimentation. They all offer a world of adventure, but it is at the same time also a world that can be controlled, where the player always survives his initiation as a world explorer and adventurer. That is because virtually every one of Miyamoto’s games takes place in labyrinthine worlds in which one has to find one’s way with skill and cunning.

According to computer folklore, it was Miyamoto’s childhood that gave him the ideas for the games. To believe the countless fan websites and „shrines“ devoted to him on the web, it was specifically either the cellar in his parents’ house or a cave he discovered while exploring the woods nearby that did the trick. In an interview, he describes his fascination with what might lie behind the phenomena of the material world: „What if everything you see is more than what you see – the person next to you is a warrior and the space that appears empty is a secret door to another world? What if something appears that shouldn’t? You either dismiss it, or you accept that there is much more to the world than you think. Perhaps it really is a doorway, and if you choose to go inside, you’ll find many unexpected things.“² This speculation with reality is what makes Miyamoto’s games so fascinating.

Time and again, they’re about space and overcoming it. In „Zelda“, we are told about it in the manner of an ancient epic. In „Donkey Kong“ and „Super Mario“ games it is the diminutive Mario who, irrepressible as a rubber ball, always bounces back and hops, skips and runs through the world. The obstinacy with which he counters the adversities that nature thrusts in his path and the simple characterisation reminiscent of caricature call to mind early slapstick heroes such as Buster Keaton and Charlie Chaplin – little men who simply cannot give up.

Dass das Klempner gewordene Perpetuum Mobile Mario an den gesammelten Widerständen gegen seine Mission nicht verzweifelt, sondern – nach jedem „Game over“ – frohgemut weitermacht, lässt Super Mario liebenswert erscheinen, auch wenn er letztlich nur Resultat eines nach den immer wieder gleichen Regeln funktionierenden Stücks Computercode ist. Miyamotos Genie besteht nicht zuletzt darin, diese Tatsache perfekt zu camouflieren. Alle seine Arbeiten kombinieren das Durchmessen von (virtuellem) Raum und die Suche nach einem schwer zu erreichenden Ziel mit der Akkumulation von Erfahrung und von materiellem Gut. Die Spielfigur verlässt das Spiel nie so, wie sie es betreten hat, auch wenn sie immer wieder von vorne anfängt. Und im Grunde sind alle Spiele von Miyamoto darum gleichzeitig Initiationsritus und Entwicklungsroman. Was die Suche von Zelda und Mario von der vieler anderer Computerspielhelden unterscheidet, ist freilich ihre absurde Komik. Dass ein hüpfender Klempner von den Edelsteinen und Wunderpilzen lebt, die er durch Sprünge gegen in der Luft schwebende Treppen bekommt – das ist Kinderlogik, die wohl nur wenige Erwachsene so perfekt emulieren können wie Miyamoto.

Von der Durchquerung eines Territoriums handelt schon „Super Mario Brothers“, und die Spielgestaltung ist ganz durch dieses Thema geprägt. Dieses Game gilt nicht nur als Ausgangspunkt eines ganzen Genres, nämlich der „Jump & Run“-Spiele, bei denen es darum geht, eine Spielfigur laufend und springend durch ein unwegsames Gelände zu bewegen. Es ist auch einer der ersten „Sideways-Scroller“ für eine Game-Konsole – also ein Spiel, bei dem sich die Handlung nicht mehr auf einem Bildschirm abspielt, sondern bei dem dadurch, dass im Vordergrund immer neue Spielflächen vorbeiziehen, die Illusion entsteht, die Figur würde sich „vorwärts“ durch eine Landschaft bewegen.³ Die Methoden, mit denen in Computerspielen die Illusion von dreidimensionalen Räumen erzeugt wird, spielt auch für die Malerei von Michel Majerus eine Rolle, auf die ich noch zurückkommen werde.

Wer Mario durch seine mehr als 20-jährige Entwicklung verfolgt, kann dabei an einem konkreten Beispiel die Entwicklung der Computergrafik verfolgen – nicht nur, was die Erzeugung einer Raumillusion betrifft. Marios Look und „Charakter“ entwickelten sich entlang der Spielkonsolen, die Nintendo in regelmäßigen Abständen von etwa fünf Jahren auf den Markt bringt.

The fact that the perpetuum mobile-turned-plumber Mario does not lose heart at the entrenched resistance to his mission but after every “game over” cheerfully goes his way, makes him a likeable guy, even if he is ultimately only the result of a piece of computer programming operating to unchanging rules. Miyamoto’s genius is not least that he manages to camouflage this fact perfectly. All his works combine roaming through (virtual) space plus the quest for a hard-to-attain goal with accumulating experience and material goods. Our hero never leaves the game the way he begins it, even though he always starts from scratch. And basically, all Miyamoto’s games are rites of both initiation and passage. What distinguishes Zelda’s and Mario’s quests from many other computer game heroes is of course the element of absurd comedy. The idea that a hopping plumber lives off precious stones and magic mushrooms which he gets from leaping towards steps floating in the air is the logic of children, and probably few adults can emulate it as perfectly as Miyamoto.

“Super Mario Brothers” is about traversing a territory, and the design of the game reflects the topic entirely. It is considered the pioneer of a whole genre, i.e. the “jump and run” games, where a game hero has to get across rough terrain by running and jumping. It is also one of the first “sideways scroller” games for a console, i.e. one where the action takes place not on a single screen but which, by virtue of a rolling supply of new game surfaces scrolling past in the foreground, creates the illusion of the figure moving “forwards” through a landscape.³ The methods by which the illusion of three-dimensional space is generated in computer games are also of interest for the paintings of Majerus, a point to which I will return later.

Anyone who has traced the twenty-year development of Mario has a concrete example of the development of computer graphics to study, and not only in respect of the generation of the illusion of space. Mario’s appearance and “character” developed along with the games consoles that Nintendo regularly relaunched in a new version every five years or so.

Bei „Super Mario Bros.“ (für das 1985 erschienene Nintendo Entertainment System (NES)) ist er noch ein aus wenigen Pixelwürfeln zusammengesetztes, klobiges, flächiges Männchen. Bei der Nachfolge-Konsole Super NES (1991) erscheint Mario „zweieinhalbdimensional“ – er selbst, nun schon wesentlich detaillierter, ist zwar immer noch zweidimensional, doch die Spielfelder erscheinen bereits räumlich. Erst mit der Nintendo-64-Konsole von 1996 wird aus Mario eine vollkommen plastische, von allen Seiten zu betrachtende Figur, die sich durch komplette 3-D-Landschaften bewegen kann. Bei den Spielen für den Gamecube, der 2001 erschien, steigern sich nach diesem Durchbruch lediglich die Qualität und die Detailfreude der Game-Grafik noch einmal.

Es würde zu weit führen, die mathematischen Modelle zu erläutern, mit denen die Mario-Spiele Raumillusionen schaffen. Für die Malerei von Majerus ist allerdings bedeutsam, dass er die Bilder, die aus solchen Code-Operationen hervorgehen, aus eigener Erfahrung gut kannte. Ein Mario taucht bereits – bevor er zum ersten Mal ein „Mario“-Game gespielt hatte – in einem Wandbild von 1993 auf, das Michel Majerus in einer Ausstellung in seiner und Stephan Jungs Wohnung in Berlin zeigte. Um 1993 gewann er auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin ein „Super-Mario-Spiel“, schaffte sich die dazu gehörige Konsole an (wahrscheinlich Super NES) und daddelte danach regelmäßig.

Er war kein exzessiver, aber ein fanatischer Spieler, der unter anderem „Mario Kart“ immer wieder spielte. Wenn er gespielt hat, war er – wie sich sein Freund, der Künstler Stephan Jung erinnert – „total drin und konnte sich auch wahnsinnig laut aufregen, wenn er einen Fehler gemacht hat, auch mitten in der Nacht.“ Einmal hätten die beiden gemeinsam eine Woche nichts anderes getan, als „Super Mario“ zu spielen.

Wie schlägt sich diese Erfahrung in der Malerei von Michel Majerus nieder? Zwar würde es zu weit führen, seine Malerei nach der Entdeckung von Mario als schlichte Reaktion auf dieses Spiel zu betrachten. Aber so, wie sich das Raumgefüge in seinen Bildern in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre nach und nach aufzulösen beginnt, erinnern sie auch an die Grenzen, an die Computer bei der Darstellung von dreidimensionalen Räumen zu dieser Zeit noch immer stießen. In seiner Malerei beginnen sich Überlagerungen, Verschiebungen und Raumkonstruktionen in den Vordergrund zu schieben, die nicht mehr den Gesetzen der naturalistischen Wiedergabe von

In “Super Mario Brothers” (for the NES/Nintendo Entertainment System of 1985) Mario is still a hefty but flat little fellow made up of a few pixel cubes. In the following Super NES version of 1991 he is “two and a half” dimensional – he himself is still wholly two-dimensional, albeit endowed with much more detail, but the backdrops now have perspective. Mario has become a fully three-dimensional figure seen from all sides only since the Nintendo 64 console of 1996, and there he moves through completely 3D landscapes. In the games for the GameCube that appeared in 2001, it is only the quality and wealth of detail in the graphics that have been enhanced following this major breakthrough.

This is not the place to go into the mathematical models underlying the illusion of space in the Mario games. It is however of significance as far as Majerus’ paintings are concerned that he was thoroughly familiar from personal experience with the pictures that these code operations generated. A Mario pops up in a picture of 1993 even before he had played his first Mario game. Around 1993, he won a Super Mario game at a fair whereupon he bought the console for it (probably a Super NES) and regularly twiddled away at it thereafter.

He was a fanatical player, though not excessively so, a particular favourite being “Mario Kart”. When he played, he was – as his friend, the artist Stefan Jung recalls – “totally absorbed in it, and got ridiculously and thunderously upset when he made a mistake, even in the middle of the night.” Once, the two of them did nothing for a week except play Super Mario.

How does all this show up in Michel Majerus’ paintings? It would be going too far to regard the works after the discovery of Mario as just a reaction to the game. But just as the spatial order in his pictures gradually begins to break up in the second half of the 1990s, the works also echo the limitations that computers still encountered in representing three-dimensional spaces at the time. Overlapping areas, displacements and spatial constructs that no longer obey the laws of naturalistic rendering begin to come to the fore. Just as – particularly in the games for the Super NES console – the methods for generating an illusion of spatial depth were limited to awkward fudges and tricks such as the “two and a half”

Raum gehorchen. So wie sich – gerade bei den Spielen für die Super-NES-Konsole – die Methoden, wie bei den „Mario“-Spielen die Illusion räumlicher Tiefe erzeugt wird, auf holprige Hilfsmittel und Tricks wie die „Zweieinhalb-Dimensionalität“ beschränken musste, so begann auch in Majerus' Malerei die Darstellung von Räumlichkeit zu stottern oder ganz auszusetzen.

Diese Auflösung von Raumstrukturen ist spätestens seit dem Suprematismus und dem Kubismus ein fest in den Repräsentationskanon der Moderne eingebundenes Verfahren. Die Künstler der Pop-Art haben diese Methoden aktualisiert und ihnen durch die Kombination von verschiedenen Darstellungskonventionen und malerischen Techniken eine neue Wendung gegeben. Dazu gehören zum Beispiel die Siebdrucke eines Robert Rauschenbergs, aber auch die Wandgemälde eines James Rosenquist, den mit Majerus nicht nur der eklektischen Mix ganz unterschiedlicher Maltechniken, sondern auch die Ausweitung der Malerei in raumgreifende Environments verbinden.

Majerus hat die Art, wie in den virtuellen Spielen physischer Raum repräsentiert wird, zwar nicht direkt aufgenommen, und – wie etwa die holländische Netzkunst-Gruppe Jodi oder der britische Künstler Tom Betts – zum Gegenstand seiner Kunst gemacht. Doch in ihrem Auseinanderfallen der Darstellungsmodi ist sie ganz klar von den Spielen geprägt, die ja ihrerseits von modernen Techniken wie der Collage gelernt haben. Gerade die oft als „postmodern“ apostrophierte Methode des „Pastiche“, die Frederic Jameson als eine „Kunst der Imitate, denen ihr Original entschwinden ist“, definiert hat⁴, ist in Computerspielen wohl letztlich radikaler umgesetzt worden als in der High Art.

Bei Majerus werden die Bildflächen immer wieder durch Text-Elemente durchbrochen, deren Typografie an die Party-Flyer der 1990er Jahre oder die Gestaltung der Techno-Zeitschrift *Frontpage* erinnern. Auch hier schieben sich visuelle Elemente in den Vordergrund, die ohne den Computer nicht denkbar wären. Gerade das chaotische Layout der *Frontpage* gilt zu Recht als Produkt des digitalen Desktop-Publishings, das nicht mehr die Formen traditioneller Zeitschriftengestaltung imitiert, sondern zu einer Gestaltung gefunden hat, wie sie nur am Rechner entstehen kann. In den Bildern von Majerus werden sie wahlweise zu Bildern, die man auch lesen kann, oder zu Text, der in erster Linie visuelle Qualitäten hat. In ihrer Textu-

dimensions, so the rendering of space began to wobble or wholly fall apart in Majerus' paintings as well.

Breaking up spatial structures was a process integral to the representational canon of Modernism at least from the time of Suprematism and Cubism onwards. The artists of Pop Art updated these methods and gave them a new twist by using various representational conventions and painting techniques in combination. Examples include the silk-screen prints of Robert Rauschenberg or even the wall paintings of James Rosenquist, who is comparable with Majerus not only in the eclectic mix of wholly diverse painting techniques but also in extending the range of painting into space-encompassing environments.

Though Majerus did not directly adopt the techniques of virtual games for representing physical space or make them the subject of his art like the Dutch Net Art group Jodi or British artist Tom Betts, the manner in which the modes of representation are divided up is quite clearly taken over from the games, which themselves learnt a thing or two from modern art techniques such as collages. Notably the “pastiche” – often apostrophised as a “post-modern” method, which Frederic Jameson defines as an art of imitations whose originals have vanished⁴ – has probably been made more radical use of in computer games than in high art.

In Majerus, pictorial surfaces are constantly interrupted by text elements, the typography of which is reminiscent of the party flyers of the 1990s or the design of techno periodical *Front Page*. Here too visual elements come to the fore that would be inconceivable without computers. Especially the chaotic layout of *Front Page* is justly considered a product of digital desktop publishing that no longer imitated the layouts of traditional periodical publications but established a presentation that could only be done on computer. In Majerus' pictures, these text elements become pictures that can also be read or text that has primarily visual qualities, as you choose. Their textual nature is also reminiscent of the windows in computer games that flag information about the state of the game, power-ups or scores. In this, they also correspond to many graphic elements in Majerus' paintings evocative of computer icons or other buttons in computer software.

alität erinnern sie auch an die „Screens“ in Computerspielen, die über Spielstand, „Power-Ups“ oder Punktezahlinformieren. Darin korrespondieren sie auch mit vielen grafischen Elementen in Majerus' Gemälden, die an Computer-Icons oder andere Schaltflächen in Computer-Software erinnern.

In der konzeptuellen Malerei der 1980er und 1990er Jahre, zu deren Vertretern auch Majerus gehört, haben solche digitalen Briccolagen immer wieder als Anregung für Bildkompositionen gedient. Hier wurden diese Computer-generierten Bilderwelten jedoch vorwiegend im Zusammenhang mit der Malerei betrachtet, in deren Termini sie solche mathematischen Bilder rückübersetzen und mit deren Vokabular sie diese neuen Bilder abgleichen. Majerus' Arbeiten zeichnen aus, dass sie den Schock, den diese Methoden der Bildproduktion ausgelöst haben, nicht abfedern, sondern unaufgelöst stehen lassen.

Majerus' Bilder erschließen der Malerei ein neues Motiv-Reservoir, aber sie stoßen dort an ihre Grenzen, wo es darum geht, das Funktionieren digitaler Bildmaschinen als konstitutiv für neue und ganz andere Formen der visuellen Produktion zu begreifen. Sie handeln letztlich von dem Verdacht, dass diesen Medien und ihren Mechanismen mit den Mitteln der Malerei vielleicht nicht mehr beizukommen ist. So ist Michel Majerus' Kunst auch ein Symptom der Krise, in die das Aufkommen von nicht-intentionalen, von Rechnern generierten Bildern die traditionelle Malerei gestürzt hat.

Anmerkungen

1 G. W. F. Hegel: *Jenaer Systementwürfe III*. Hamburg: Meiner 1987, S. 172.

2 Zitiert nach http://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto.

3 Der amerikanische Künstler Cory Arcangel hat in seiner Version des Spiels einen amüsanten Kommentar zu dieser Form der Bewegungssimulation geliefert. In seiner Arbeit *Super Mario Clouds* (2002) hat er das Spiel so modifiziert, dass nur der Hintergrund übrig geblieben ist: drei Wölkchen, die sich mit äußerster Langsamkeit auf einem blitzblauen Himmel bewegen.

4 Frederic Jameson: *Postmoderne: Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: *Postmoderne - Zeichen eines kulturellen Wandels*. Hrsg. von Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1997.

Among the conceptual artists of the 1980s and 1990s - amongst whom Majerus himself must be ranked - such digital DIY always acted as a stimulus for picture compositions. In this case, however, the computer-generated pictorial worlds were considered principally in the context of paintings; mathematical images are translated back into terms of painting using traditional vocabulary to smooth out the results. What distinguishes Majerus' work is that the shock that these methods of picture production triggered off was not cushioned but left unresolved.

Majerus' pictures open up to painting a whole new repertoire of motifs, but immediately come up against the limitations involved in seeing the way digital picture machines function as a source of new, wholly different types of visual production. Ultimately, they raise the suspicion that these media and their mechanisms can no longer possibly be handled with the resources of painting. Thus Majerus' art can also be viewed as a symptom of the crisis into which the emergence of non-intentional pictures generated by computers has plunged traditional painting.

Notes

1 G. W. F. Hegel. *Jenaer Systementwürfe III*, Meiner 1987, p. 172.

2 Quoted from http://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto.

3 In his version of the game, the American artist Cory Arcangel has provided an amusing commentary on this form of simulated movement. In his *Super Mario Clouds* (2002), he modifies the game so as to leave only the background - three clouds, which move extremely slowly across a brilliant blue sky.

4 In: Frederic Jameson: *Postmodernism, Or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (*Post-Contemporary Interventions Series*), Duke University 1992.