

Schweizer Game News

Schweizer Spielekunst

News · 13. Juli 2012 · 06:34h · Roger Sieber (rs) · Q: Janina Woods

Ein Schweizer Künstler verbindet in seinen Bildern Kunst und Spiel und bringt diese auf die Leinwand. Das Ergebnis ist eine interessante Mischung aus Spielelementen von retro bis heute, welche in ein neues Umfeld gestellt werden.



Ob Spiele Kunst sind, darüber wird schon lange diskutiert. Klar ist: Spiele sind ein visuelles Medium und werden natürlich durch die traditionelle Kunst beeinflusst. Aber hier wird der Spieß einmal umgedreht und die traditionelle Kunst wird von Spieldesign beeinflusst. Elemente aus Spielen wie aus der Spieleentwicklung werden in einer grossen Collage miteinander verbunden und beeinflussen sich gegenseitig. Matthias Zimmermann, ein ehemaliger Student im Studiengang Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), gibt seinen Werken einen ganz eigenen Stil mit, inspiriert von Spielen und Gamedesign.

In seiner neusten Bilderreihe, „Die Raummaschine 1-3“, geht es um das Spiel als Ort, der Raum schafft. Das Bild „Die Raummaschine 3“ zeigt die fertige Gameszene in einer Art Schneekugel und darum alle Elemente, die in dieser Szene verbaut wurden. So deutet die Collage den Prozess des Gamedesigns an. Man sieht Code und Leveleditoren, viele verschiedene Grafiken, aufgesplittet in ihre Bestandteile. Fast wirkt es wie ein Baukasten, man müsste nur die Teile nehmen, zusammenstecken und schon hat man das fertige Spiel.

Wer mehr über den Künstler und seine Werke erfahren will besucht einfach seine Homepage unter: <http://www.matthias-zimmermann.ch/>

