

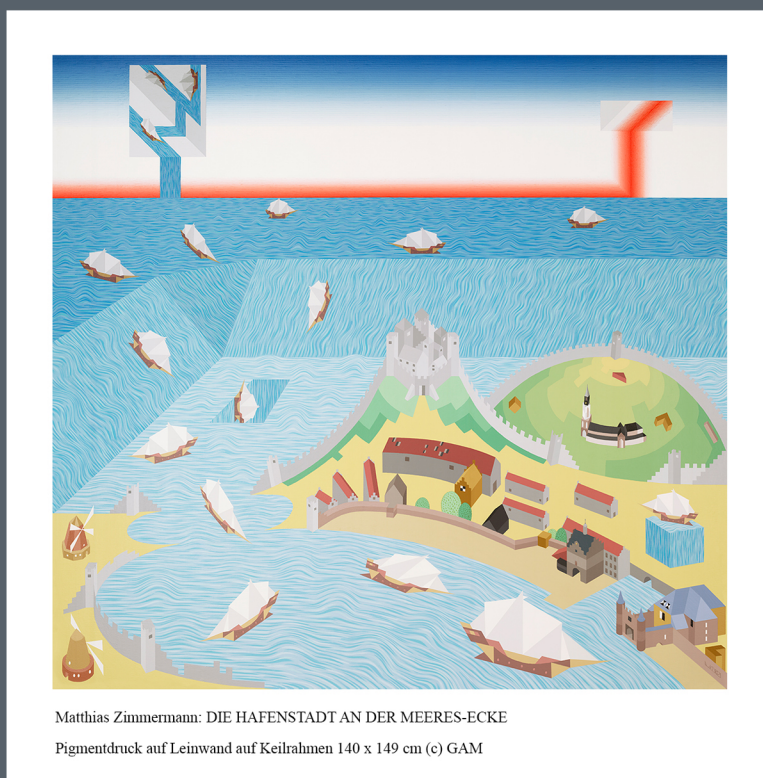
17-12-2013

## Mit Medientechnologie virtuelle »Baukasten-Weltbilder« auf Leinwand schaffen

Digitale Medien haben das Denken, Handeln und Fühlen unserer modernen, globalvernetzten Gesellschaft nachhaltig geprägt. Insbesondere sind es Videospiele, welche den virtuellen Raum als Gegenentwurf zur Alltagswelt verbildlichen. Diesen Focus auf Medientechnologie hat der Schweizer Künstler Matthias Zimmermann zum zentralen Gegenstand seines Schaffens gemacht.

Mittels 2D- und 3D-Programmen, die auch im Game Design zur Anwendung kommen, erfindet er virtuelle Landschaften, die nach dem Prinzip eines Baukastens aus diversen Versatzstücken der Realität zusammengeclustert sind. Japanische Gärten, Pyramiden, Hieroglyphen, russische Kathedralen, asiatische Mega-City's und der Weltraum bilden ein Sammelsurium an abstrakten, modellhaften bis fotorealistischen Impressionen. Source-Codes, Schaltkreise, Binär-Codes und 3D-Raster ergänzen den Bildraum und verdeutlichen Herstellungsprozesse und Materialgeschichten digitaler Apparaturen. Dem Betrachter wird auf direkte Weise virtuelle Distanzauflösung vor Augen geführt. Seine digital generierten Landschaften kombinieren Orte, Gebäude und Objekte div. Nationen und fassen diese gewissermaßen zu einem neuen Weltbild – einem »Baukasten-Weltbild« - zusammen, das unsere moderne Gesellschaft und die Identität des

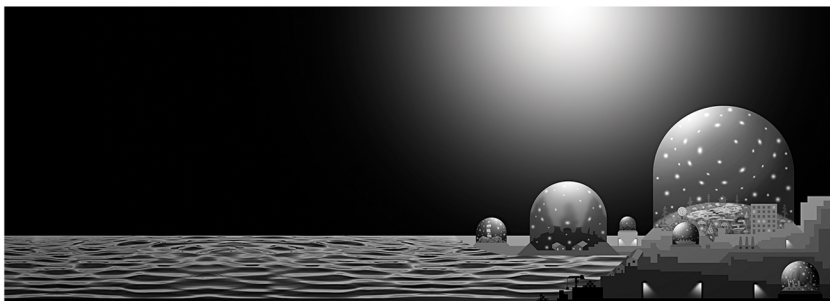
Menschen in einem scheinbar distanzlosen, menschenleeren Raum aus elektronischen Impulsen hinterfragt. In ihrer Endform werden die digitalen Daten als Gemälde im klassischen Sinne verwirklicht. Zimmermann selber betrachtet seinen Schaffensprozess als künstlerische Forschung, deren Ergebnis die Dekonstruktion und Konstruktion von Entität ist.



Matthias Zimmermann: DIE HAFENSTADT AN DER MEERES-ECKE  
Pigmentdruck auf Leinwand auf Keilrahmen 140 x 149 cm (c) GAM

NEWS and VIEWS

World of Art at a Glance



Matthias Zimmermann: DIE SCHNEEKUGELSTADT EINER LICHTVITRINE  
Pigmentdruck auf Leinwand auf Keilrahmen 80 x 224 cm (c) GAM

Dass seine großformatigen Bilder prägnant den Zeitgeist treffen und auf ein internationales Medienecho gestoßen sind, zeigen bisherige Publikationen wissenschaftlicher Fachzeitschriften, überregionaler Zeitungen, Magazine und Blogs. 2010 wurden Zimmermanns Werke im Rahmen einer Einzelausstellung auf dem »Winzavod-Contemporary Art Center« in Moskau präsentiert. 2011 stellte das Aargauer Kunsthaus, sowie das Kunstmuseum Luzern - beides größere Schweizer Kunstmuseen - eine Auswahl an Zimmermanns Werken in ihren Jahresausstellungen aus. 2013 widmete ihm das renommierte Computerspielmuseum Berlin eine Einzelausstellung. Der Direktor - Andreas Lange - äußerte sich in der Presseerklärung wie folgt: »Mit Matthias Zimmermann präsentiert diese Sonderausstellung einen Künstler, dessen Werke explizit die Frage nach dem Einfluss von Computerspielen in der Kunst reflektieren. Seine großformatigen Gemälde zeigen videospieldanmutende Landschaften, die sich vielseitig mit dem Thema Raumrepräsentation auseinandersetzen.« Vier Bilder gingen im Anschluss an die Ausstellung in den festen Bestand über während das Aargauer Kunsthaus in der Schweiz sieben Bilder inventarisierte.

GAM

Links

Ausstellungsdokumentation 2013, Computerspielmuseum Berlin

»Modell-Welten – Gemälde von Matthias Zimmermann«

<http://www.computerspielmuseum.de/mediabase/pdf/827.pdf>

ONLINE

<http://www.globalartmagazine.com/mit-medientechnologie-virtuelle-baukasten-weltbilder-auf-leinwand-schaffen.html>



Matthias Zimmermann: PYRAMIDEN VON GISEH  
Pigmentdruck auf Leinwand auf Keilrahmen 140 x 140 cm (c) GAM