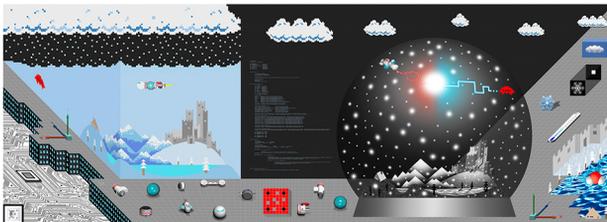


SUCHE

Suchergebnisse für: Matthias Zimmermann

10.05.2013 | MUSEUM

Computerspiele sind Kultur. Und kulturelle Bildung auch? Das Berliner Computerspielmuseum zeigt´s Ihnen!



DIE RAUMMASCHINE

COPYRIGHT: DEUTSCHES COMPUTERSPIELMUSEUM

Schon seit Anbeginn der Computerspielentwicklung wurde über die Frage debattiert, ob Computerspiele als Kunst gewertet werden können. Mittlerweile haben sich Computerspiele, insbesondere Independent-Games, als Medium mit hohen künstlerischen Ansprüchen etabliert.

Mit der Ausstellung „MODELL-WELTEN – Gemälde von Matthias Zimmermann“, beleuchtet das Computerspielmuseum Berlin diesen Diskurs von der entgegengesetzten Richtung. Die daraus resultierende Frage ist demnach nicht, wie künstlerisch Computerspiele sind, sondern wie das Medium Computerspiel in künstlerischem Kontext zum Ausdruck gebracht wird.

„Mit Matthias Zimmermann präsentiert diese Sonderausstellung einen Künstler, dessen Werke explizit die Frage nach dem Einfluß von Computerspielen in der Kunst reflektiert“, sagt Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums. „Seine großformatigen Gemälde zeigen videospilanmutende Landschaften, die sich vielseitig mit dem Thema Raumrepräsentation auseinandersetzen.“ Doch nicht nur thematisch spiegeln seine Werke die Beschäftigung mit digitalen Räumen und Virtualität, auch der Entstehungsprozess seiner Gemälde bildet eine Schnittstelle zwischen analogem und digitalem Handwerk. Der Künstler beschreibt seine Landschaften als „Modell-Welten“; seine Eindrücke der Welt, die er in eine Formensprache decodiert und nach dem Prinzip eines Baukastens auf der Fläche in spielerischer Weise inszeniert. Aus diesen gedanklichen Experimenten entstehen in ihrer Endform fantasievolle, modellartige Landschaften mit Independent-Charakter.

Um die Werke von Matthias Zimmermann zu präsentieren, gestaltete der Künstler den Ausstellungsraum selber zu einem Gemälde um, welches ein „Digitales Universum“ mit pixilierten Sternen zeigt, in dessen dunklen Äther seine Modell-Welten gewissermaßen schweben.