

SPIELPLATZ

GAMES FÜR ALLE

DAYZ

Zombies bringen
uns Teamwork bei

JACK KEANE 2

Der erfolglose Abenteurer
kehrt zurück

DIGITALE KUNST

Bigpoint statt
Picasso

SPECIAL

GAMESCOM 2012

Alle Hintergründe
Alle Spiele

GAMIFICATION

Wie Spiele unseren Alltag erobern (wollen)

IMPRESSUM

Herausgeber: Henning Ohlsen,
Mark Heywinkel

Chefredaktion: Henning Ohlsen,
Mark Heywinkel (V.i.S.d.P.)

Art Direktion: Vera Pardall

Autoren: Frank Bartsch, Olaf Bleich,
Nicole Celikkesen, Falk Enderle,
Thomas Faust, Florian Jung,
Robert Meissner, Simone Schreiber,
Mischa-Sarim Vérollet

Redaktionsanschrift:

Spielplatz Magazin
Grunewaldstraße 83
10823 Berlin

www.spielplatz-magazin.de

redaktion@spielplatz-magazin.de

Namentlich gekennzeichnete Beiträge
spiegeln nicht unbedingt die Meinung der
Magazinleitung wider. Für unverlangt ein-
gesandte Artikel und Bilder kann keine
Gewähr übernommen werden.

Vermarktung:

Mediatrust GmbH & Co. KG
Altes Landratsamt – Waitzstraße 3
24937 Flensburg

Ansprechpartner:

Miriam Ohlsen
Ohlsen@Mediatrust.de
Tel.: 0461 150 54 17

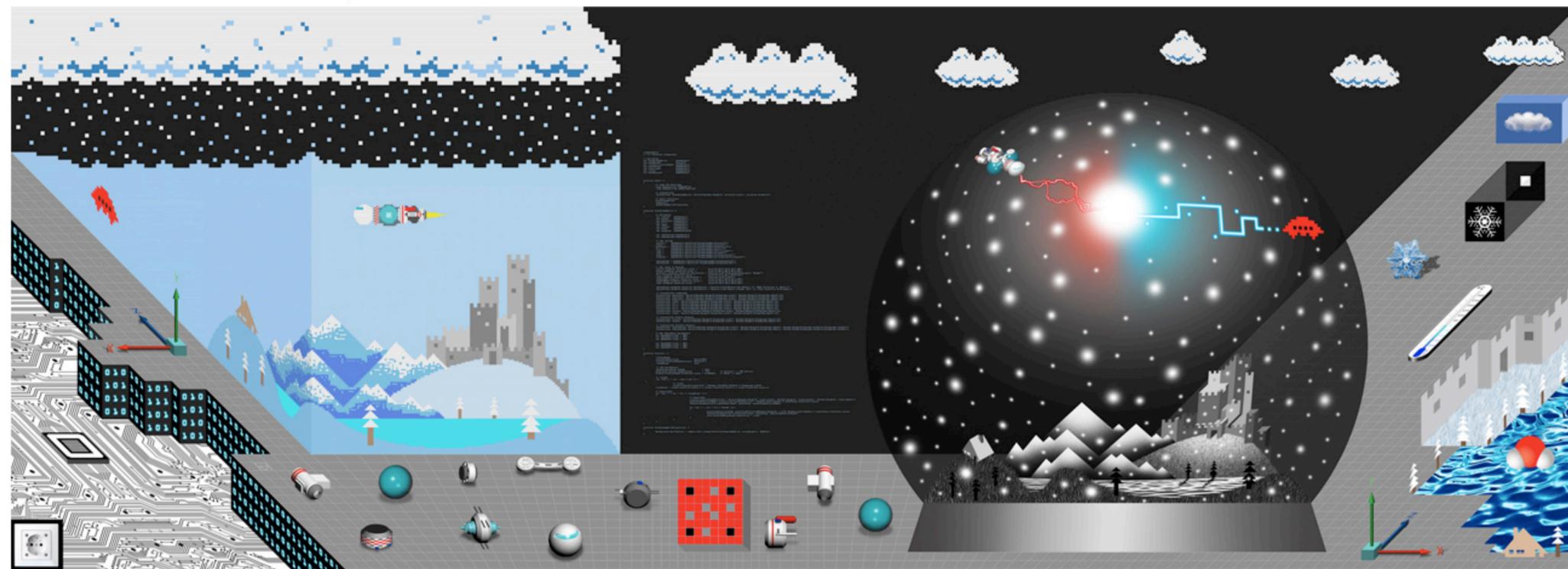
SPIELEN.de



MATTHIAS ZIMMERMANN

kam 1981 in Basel zur Welt und ist seit 2004 als freischaffender Medienkünstler tätig. 2009 studierte er Game Design, entfernte sich dann jedoch davon und bringt die digitale Welt heute in seinen Bildern unter.

aus bekannten Spielen auf die große Leinwand zu bringen. Statt eines Picasso kann man sich auf der Seite einen »Daedalic Entertainment« bestellen, um ihn über den Fernseher zu hängen – und das ist bestimmt um einiges preiswerter. Neben der deutschen Adventureschmiede enthält die Galerie auch Spiele von Bigpoint, Deep Silver, Frogster, Namco Bandai oder Piranha Bytes. So stehen neben Drachen und Dämonen aus *Runes of Magic* auch die magischen Schwerter Edge und Soul Calibur aus dem gleichnamigen Spiel, die muskelbepackten Kämpfer Jin und Hei aus *Tekken 6* sowie der kunterbunte König des Kosmos' aus dem Geschicklichkeitsspiel *Beautiful Katamari* in der digitalen Galerie zur Auswahl. Jedes Meisterwerk der Spielkunst wird wahlweise auf ein



Die Raummaschine

Poster, eine Leinwand, Alu-Dubond oder glänzendes Acryl-Glas gedruckt. Preislich variieren die extravaganten Gemälde je nach Ausführung und Größe zwischen zehn und dreihundert Euro.

INSPIRATION AUS DIGITALEN WELTEN

Medienkünstler wie der Schweizer Matthias Zimmermann drehen den Spieß einfach um und schaffen ganz ohne bekannte Charaktere oder Spiel-szenen Kunstwerke, in denen die digitale und die reale Welt aufeinanderprallen. In diesem künstlerischen Ausdruck der jungen Cyberpunk-Kultur kommt alles zusammen, was der digitale Alltag an Inspiration hergibt. →

Zimmermanns vierteilige Serie *Die Raummaschine* versprüht beispielsweise mit der grobkörnigen Grafik einen typischen Retro-Charme; ältere Spieler erkennen sogar das Raumschiff aus *Space Invaders* und pixelige Wolken aus 8-Bit-Zeiten wieder. Durch die vielen Elemente und Stilrichtungen wirkt die Raummaschine fast wie eine der altmodischen 100-in-1-Cartridges, auf denen sich gleich mehrere Spiele auf einmal befanden. In *Die geknickte und verbogene Stadt* erwartet der Betrachter hingegen, dass gleich der Prinz mit seinem Katamari vorbeikommt, an dem alles in der Landschaft wie Bauklötze an einem Kaugummi kleben bleibt.

Die Bedeutung von Videospiele in der Hektik des modernen Alltags zeigt das knapp drei Meter lange Werk *Der digitale*

Ruhepol einer Stadtkulisse besonders eindrucksvoll. Über das gesamte Bild erstrecken sich die dicht gedrängten Hochhäuser einer Metropole, die schwarz-weiß gehaltene Kulisse erscheint auch ohne Menschen angespannt und geschäftig. Inmitten dieser bedrohlichen Umwelt erstrahlt ein Bildschirm in kräftigen Farben, der einen japanischen Garten, einen Ort der Ruhe symbolisieren soll.

SPIELEN MIT GEOMETRIE UND PERSPEKTIVE

Doch wie macht der 1981 in Basel geborene Medienkünstler seine Werke? Inspiriert von realen Orten wie einem Bergmassiv, japanischen Gärten oder Atomkraftwerken erstellt Matthias Zimmermann →



Der digitale Ruhepol einer Stadtkulisse

zuerst eine grobe Skizze. Anschließend arbeitet er in weiteren kleinen Skizzen Details aus und überträgt diese dann auf das Grundkonstrukt. Die vollständige Skizze wird mit Acrylfarbe, Airbrush und klassischen Pinseln auf die Leinwand gebracht – ein Klebeband sorgt für die scharfen Kanten in den geometrischen Formen. Zuletzt wird jedes Bild am Computer nachbearbeitet, um die Farbgebung zu optimieren und pixelgenaue Farbverläufe zu erzeugen.

Die Welten in Matthias Zimmermanns Bildern folgen keinen Naturgesetzen und fangen den digitalen Raum, in dem im Prinzip alles möglich ist, damit perfekt ein. Angelehnt an den niederländischen Künstler Maurits Cornelis Escher und den modernen Kubismus spielt Zimmermann mit Geometrie und Perspektive. Er mischt Fotorealismus mit grafischen Elementen. Und um einen digitalen Raum mit außergewöhnlichen Formen und Farben zu vermitteln, greift Zimmermann bei Zeiten auch auf das *Tangram*-Spiel zurück. Inspiration ist überall. ←