



Rezension: Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann

Digitale moderne Kultur macht Spaß!

Der Einband verspricht folgendes:

„Das erste Kunstbuch über die Geschichte der Computerspiele und die digitale moderne Kultur beschäftigt sich mit der Ästhetik unserer digitalen Welt sowie deren Anwendung und Reflexion in der Kunst. Matthias Zimmermann, Schweizer Maler und Medienkünstler lässt in seinen vielschichtigen Panoramen klassisch in Acryl gemalte Bilder mit am Computer generierten Szenarien verschmelzen. Seine zentralen Sujets sind dabei Computerspiele, mittelalterliche Malerei und japanische Gärten. Texte von Kunst-, Medien- und Kulturwissenschaftlern sowie Game-Designern flankieren die faszinierenden Bilderwelten“.

Erster Eindruck

Das Buch hat eine edle Aufmachung. Die Maße entsprechen denen eines Bildbandes. Die Seiten sind 24cm breit und 30cm hoch. Das Buch hat rund 325 Seiten und ist somit ca. 3cm dick. Der Einband ist in der Grundfarbe schwarz und zeigt ein Werk des Künstlers Matthias Zimmermann auf der Vorder- und Rückseite (Raummaschine 6). Selbst der Buchschnitt ist einheitlich schwarz eingefärbt. Für das Buchdesign ist Matthias Zimmermann verantwortlich und das zeigt sich in der gesamten Aufmachung des Buches, das quasi ein gewisses Computerdesign aufweist.

Inhalt

Das Buch enthält folgende Kapitel – für jedes Kapitel ist je ein Autor ggf. mit Co-Autor verantwortlich:

- Digitale Moderne – Natascha Adamowsky
- Geschichte der Computerspiele – Beat Suter
- Game Art – Stephan Schwingeler

1 Alle Inhalte dieses Internetangebotes, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt.

- Modellwelten – Henry Keazor/Marc Bonner
- Der Levelmixer – Stephan Günzel
- Die Raummaschine – Margarete Jahrmann
- Pixelpolymorphie – Christian Huberts
- Der japanische Garten – Hans Bjarne Thomsen
- Mechanisches Flächenland – Martina Pippal
- Die Zwischengänge – Ulrich Götz
- Schaffensprozess – Kristina Schippling
- Der Künstler – Matthias Zimmermann
- Die Autoren – Verzeichnis der Autoren

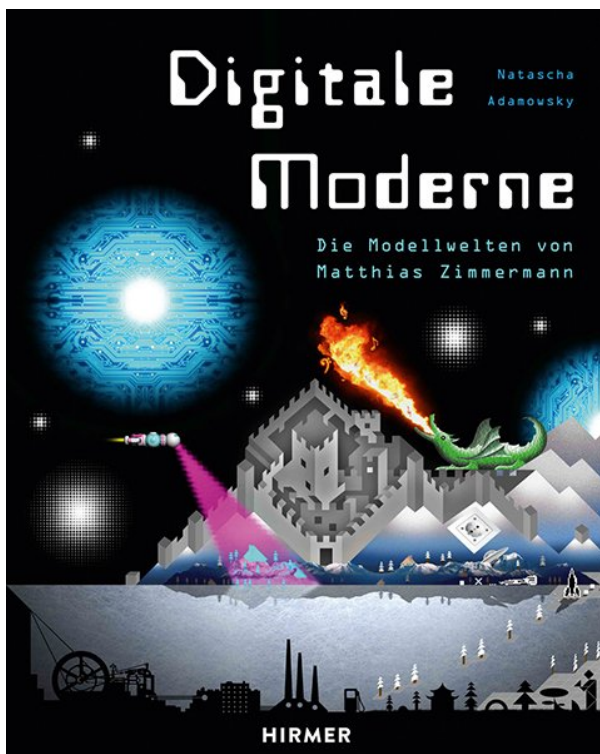


Bild: © Hirmer Verlag

Ich kann nur empfehlen, nicht mehr als ein Kapitel auf einmal zu lesen. Die Beiträge sind unterschiedlich leicht oder schwer zu lesen, was sicher mit dem fachlichen Hintergrund der verschiedenen Autoren zusammenhängt oder ggf. der Übersetzung geschuldet ist. Ich hatte beim Lesen stets mein Smartphone zur Hand um im Bedarfsfall verschiedene Dinge nachzuschlagen bzw. zu recherchieren.

Es ist jedoch nicht geraten, Kapitel vollständig auszulassen, da Matthias



Zimmermann sich oft selbst zitiert, bzw. Techniken einer Serie auf andere überträgt. So gibt es immer wiederkehrende Motive oder Elemente in den unterschiedlichen Serien.

Insgesamt helfen die einzelnen Beiträge dem Leser, einen besseren Zugang zu Zimmermanns Arbeiten zu bekommen. Wobei eine gewisse Affinität zu Computertechnik und -spielen sowie zu Science-Fiction-Filmen, Kunst und Wissenschaft beim Leser vorhanden sein sollte, um Spaß an Zimmermanns Werken und den Beiträgen hierzu zu haben.

Zusätzlich zu den Bildern und den Details der Bilder Zimmermanns werden Bilder aus der Kunst oder Fotos gezeigt, die für die Inspiration oder die „Wiederverwertung“ in Zimmermanns Bildern verantwortlich sind, sowie Schaubilder, die den modularen Aufbau oder die Gestaltung der Bilder verdeutlichen.

Matthias Zimmermann arbeitet großformatig. Viele seiner Bilder haben die Maße 100cm x 280cm und sind sehr detailreich. In Pixeln bedeutet das: 33071 x 11811px. Bei einer Auflösung von 300dpi entspricht das den eben genannten Maßen bei einer Ausgabe auf Alu-Dibond, versiegelt mit Acryl (Diasec).

In dem Buch werden daher auf Doppelseiten nur Ausschnitte des jeweiligen Bildes dargestellt, die aber erforderlich sind, um dem Detailreichtum der Bilder gerecht zu werden.

Fazit

Mir hat das gesamte Buch großen Spaß gemacht, auch wenn manche Passagen mancher Autoren eine ziemliche Herausforderung waren. Ich habe für mich beschlossen, dem Computerspiele Museum in Berlin einen Besuch abzustatten, um mir ein paar von Zimmermanns Bildern einmal live anzusehen. Aber seine Werke werden nicht nur in Berlin ausgestellt, sondern sind weltweit vertreten.

Das einzige, was ich mir noch gewünscht hätte, wäre ein abschließendes Bilderverzeichnis und die Angabe des dazugehörigen Ausstellungsortes.

Der Preis von 29,90 EUR ist in meinen Augen für dieses hochwertige Buch angemessen.

Hierfür gibt es von mir fünf von fünf Sternen.

3 Alle Inhalte dieses Internetangebotes, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt.

Die Daten

Natascha Adamowsky (Hrsg.) Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann erschien am 1. Februar 2018 im [Hirmer Verlag](#). 330 Seiten, 200 Abbildungen in Farbe, 24 x 30 cm, gebunden.

ISBN: 978-3-7774-2388-3

Preis: 29,90 € [D] | 30,80 € [A] | 36,80 SFR [CH]

[Hier geht es zur Leseprobe](#)

Rezension: Dirk Engelhaupt

Unsere Bewertung:

