



MATTIA
NOAL

**TOTAL
SCORE**

*Ich erzähle auf meinen Leinwänden Geschichten – oder vielmehr
beschaffe ich die Elemente und gebe dadurch einer Geschichte die
Möglichkeit, erzählt zu werden und Form anzunehmen.*

MATTIA NOAL

TOTAL SCORE

MATTIA
NOAL



Ausstellung in der Regionalgalerie Südhessen
im Regierungspräsidium Darmstadt



7. Dezember 2022 bis 27. Januar 2023



GRUSSWORT DER REGIERUNGSPRÄSIDENTIN

Sehr geehrte Damen und Herren,

warum gibt es eine Galerie im RP? Könnten auch wir uns fragen, sind wir doch eine Verwaltungsbehörde des Landes Hessen und haben sehr viele – tatsächlich rund 5000 – Aufgaben zu bewältigen. Ja, warum? Das denkmalgeschützte und nun endlich fertig sanierte Kollegiengebäude und das von Georg Moller entworfene neue Kanzleigebäude, in dem sich die Galerie im Nordfoyer befindet, schiefen sehr lange Zeit einen Dornröschenschlaf. Zugesperrt, abgesichert befanden sich dort Polizei, Brand- und Katastrophenschutz, der Foyerbereich diente jahrzehntelang als Lager.

Und im Jahr 1997 wurde darüber nachgedacht, mit ersten improvisierten Ausstellungen – damals noch mit Baustrahlern, selbstgebastelten Stellwänden und hektographierten Einladungen – eine kleine Galerie im RP zu installieren. Die Idee war, der Öffentlichkeit unser Haus zugänglich zu machen und die Hemmschwelle zu senken beim Betreten dieses altherwürdigen Gebäudes, das immerhin schon zu Großherzoglichen Zeiten Residenz und Regierungssitz war. Auch einen Ort guter Energie zu schaffen, was gerade in der heutigen Zeit etwas ist, was wir alle mehr denn je brauchen.

Im Jahr 1998 dann wurde daraus die Regionalgalerie Südhessen, die sich nach und nach einen ansehnlichen und festen Platz in der Kunstszene unseres Regierungsbezirks erarbeitet hat.

Kunst unterhält, befreit, macht nachdenklich oder glücklich und erhebt uns. Unsere Oase im Trubel der Stadt, wie einst von der Presse genannt, kann gerade in diesen aufwühlenden Zeiten auch ein Ort sein, wo man zur Ruhe kommen und das Gedankenkarussell für kurze Zeit zum Stillstand bringen kann.

Wir dürfen also mit dieser Ausstellung von Mattia Noal in das offizielle Jubiläumsjahr „2023 – 25 Jahre Regionalgalerie Südhessen“ starten.

„Total Score“, so nennt sich die Schau dieses jungen Künstlers aus Frankfurt, geboren in Schio, Italien, der sein Studium der Kunst-, Musik- und Theaterwissenschaften in Padua sowie das der Malerei in Verona abgeschlossen hat. Er hat bereits viele Stipendien und Preise erlangt und ehrt in dieser Ausstellung unsere Galerie mit seiner besonderen, strahlenden Kunst.

Malerei, Zeichnung, Arbeiten auf Papier und Leinwand, Acrylmalereien, die durch einen besonderen Trick wie Ölgemälde wirken. Die Arbeiten, die zum Titel passen, mit geometrischen, scheinbar dreidimensionalen Objekten und den obligatorischen Gamer-Handschuhen, stehen im krassen Gegensatz zu ruhigen, fast altmeisterlich wirkenden Malereien, die einen mit ihrem Charme und den immer wieder eingearbeiteten Stilbrüchen überraschen. Er hat den Titel bewusst gewählt, weil er bei seiner Schau in unserem Haus eine Art Werksammlung zeigt, also einen Total Score. Zwar sind fast alle Arbeiten neueren Datums, doch zeigen sie die wunderbare Vielfalt seiner eindeutig hochprofessionellen Kunst.

Anspruchsvolle Schauen zu zeigen und dies mit ebenso hoher Qualität zu bewerben, bedarf eines besonderen Einsatzes. Hierfür ist zwar kein großes Budget vorhanden, mit gemeinsamen Anstrengungen, immer im Team mit den Künstlerinnen und Künstlern, gelingt dies jedoch sehr gut.

Die gute Resonanz durch Publikum und Medien bestätigt dies und darüber freuen wir uns sehr.

Gelingen kann das aber nur mit Unterstützung von außen. Hierfür wurde ebenfalls im Jahr 1998 der gemeinnützige Förderverein Regionalgalerie Südhessen e. V. gegründet, der die Galerie im RP unterstützt. Außerdem arbeiten wir immer wieder auch mit Kooperationspartnern zusammen, um die Last der Vorbereitungen und Bewerbung zu reduzieren. Bei der aktuellen Präsentation freuen wir uns über die Kooperation mit der Frankfurter Westend Galerie. Im Katalog führt Sie Barbara Thureau, Kuratorin der Galerie und neues Beiratsmitglied im RP, in die Arbeiten ein.

Mein Dank geht an das Galerie-Team im RP, den künstlerischen Sachverständigenbeirat und den Vorstand des Fördervereins Regionalgalerie Südhessen e. V., die sich um die gute Qualität unserer Präsentationen kümmern.

Wir sind uns alle sicher, dass Mattia Noal noch eine sehr vielversprechende Zukunft vor sich hat und freuen uns darüber, Teil seines Weges zu sein. Nun bleibt mir nur noch, Ihnen ganz viel Freude bei der Ausstellung und bei der Lektüre dieses Kataloges zu wünschen.

Tauchen wir gemeinsam ein in den Total Score des Mattia Noal!

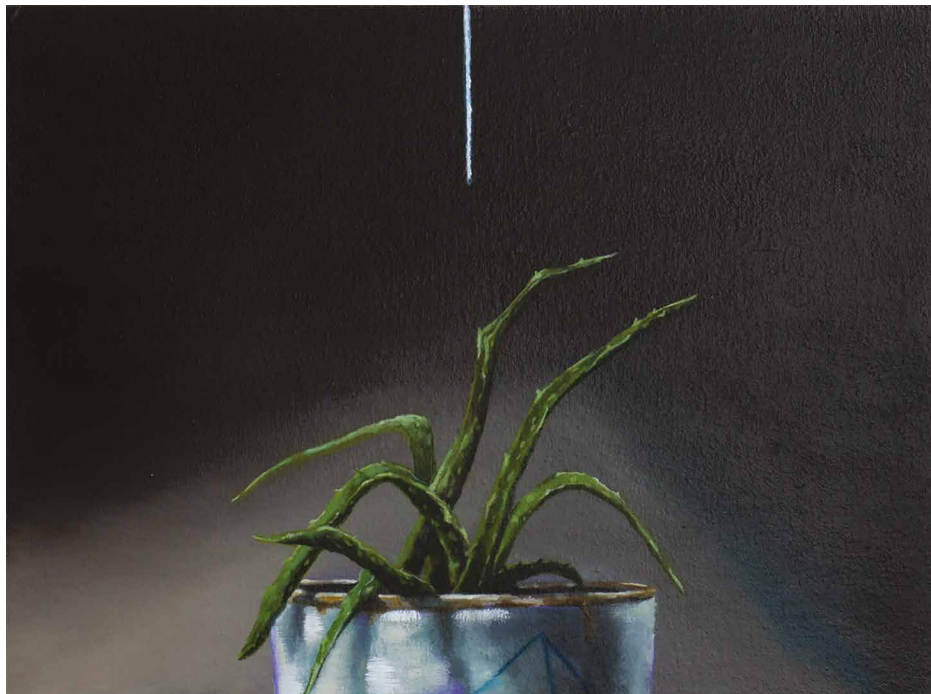
Ihre Brigitte Lindscheid

REGIERUNGSPRÄSIDENTIN

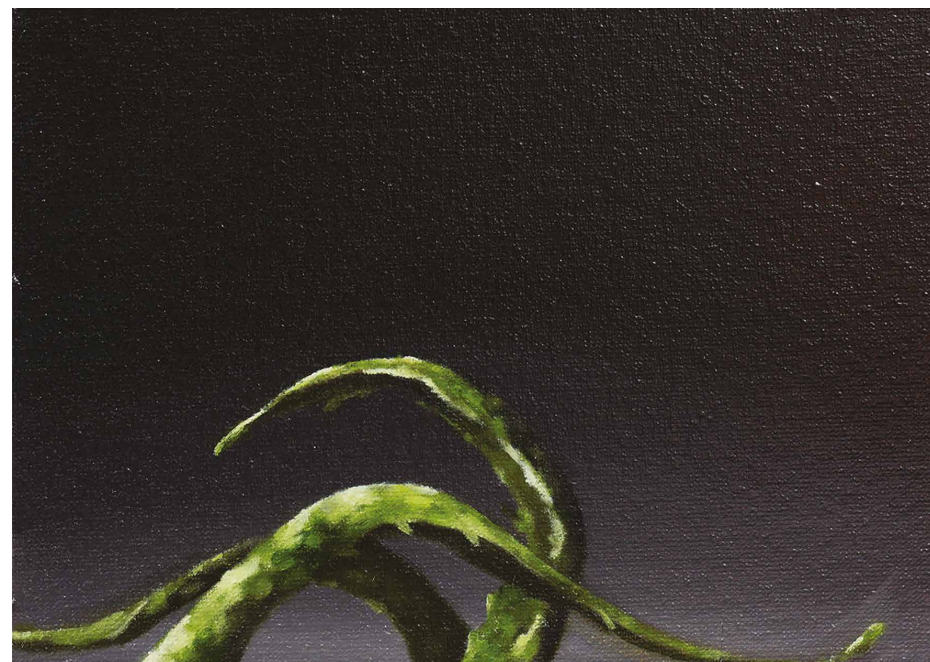
Darmstadt, im Dezember 2022



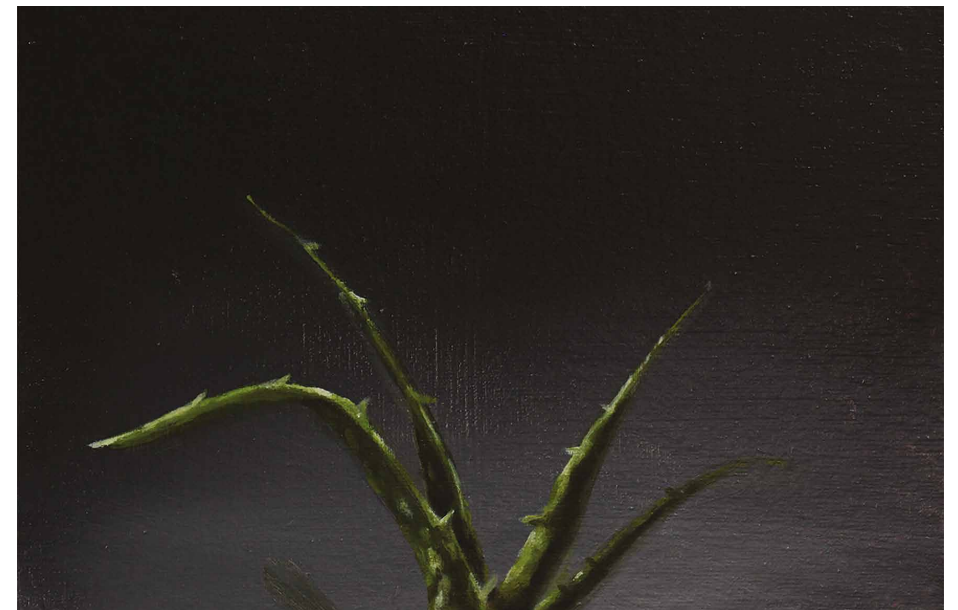
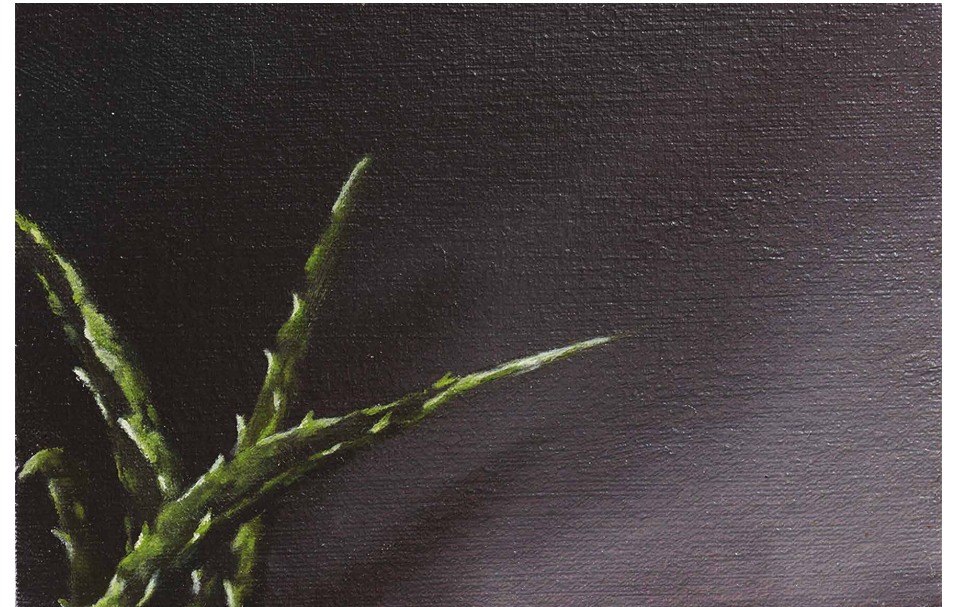
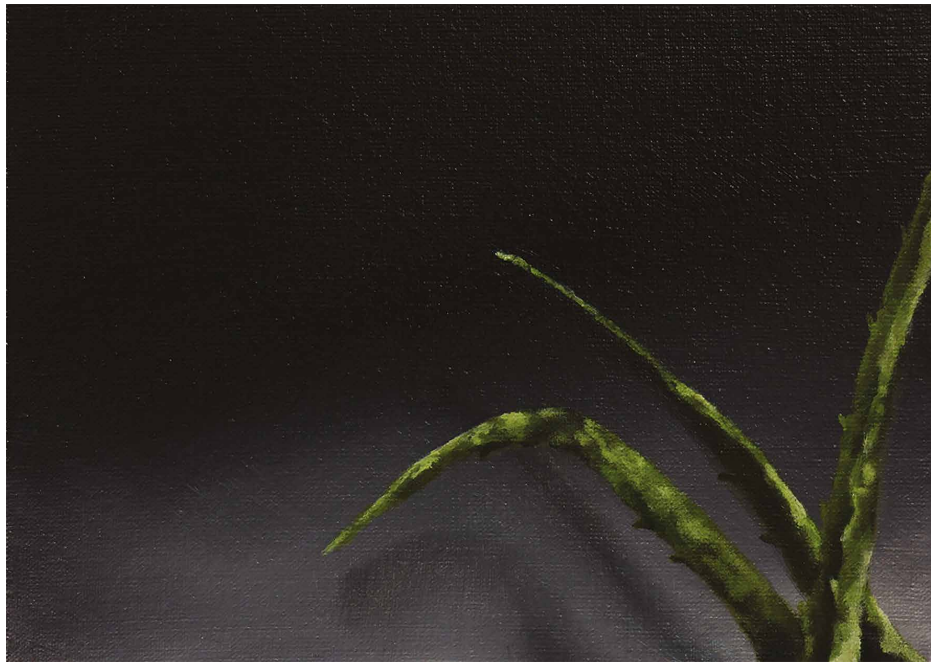
Ego 5 | 2022, Acryl auf Leinwand, 120 × 140 cm



Aloe 5 | 2022, Acryl auf Holz, 30 × 40 cm



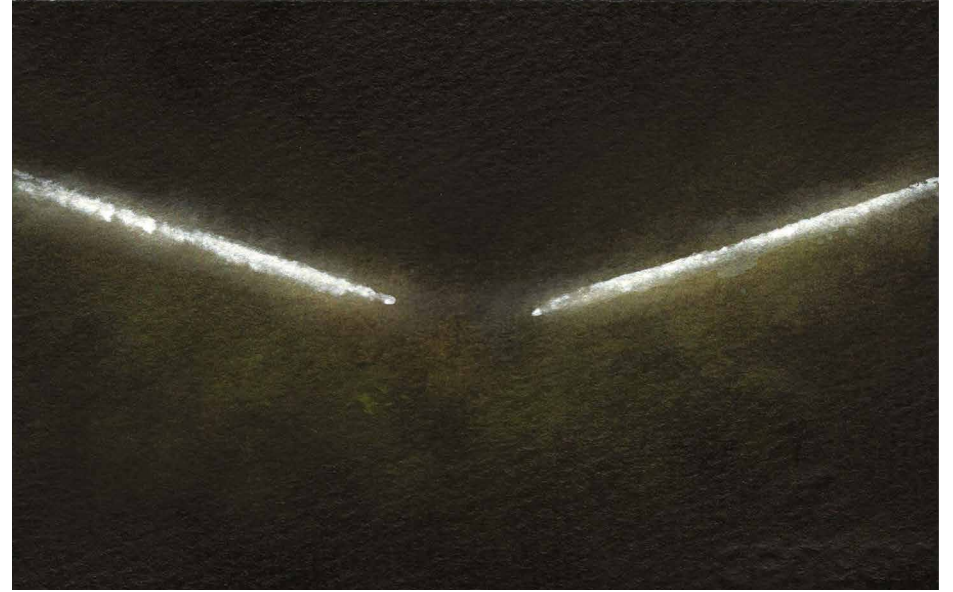
Aloe 3 | 2022, Acryl auf Holz, 13 × 18 cm



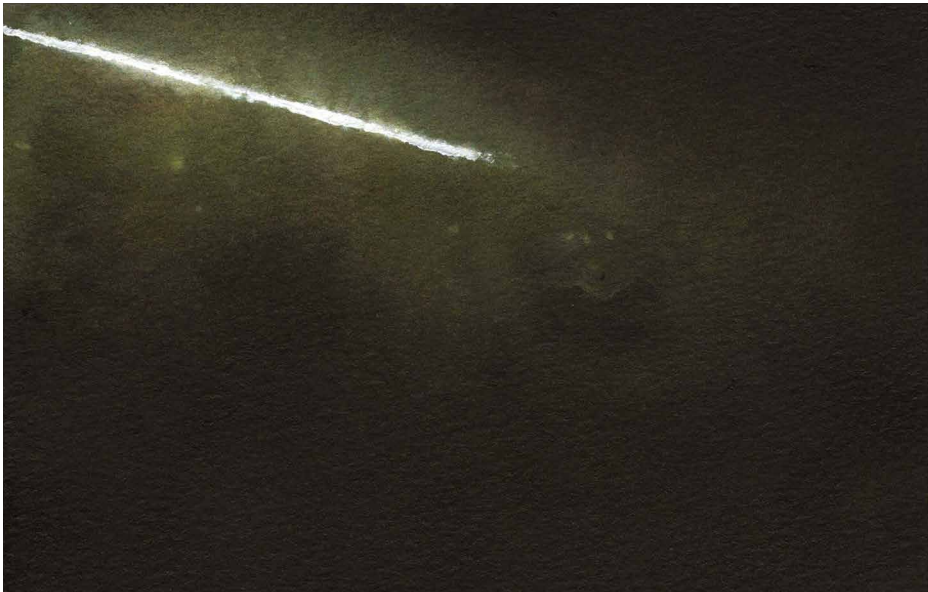




Neon 1 | 2017, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm



Neon 2 | 2017, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm



Neon 3 | 2017, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm

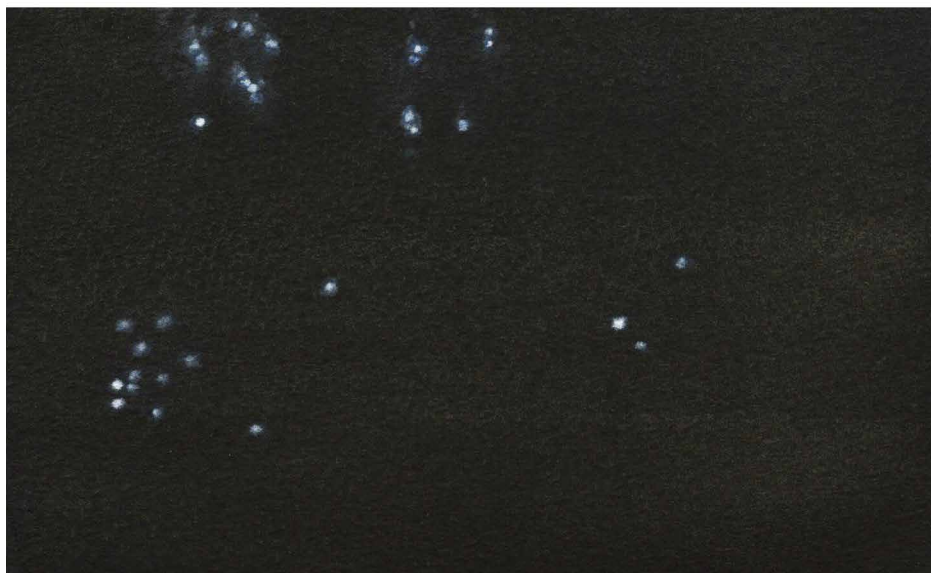


Neon 4 | 2017, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm

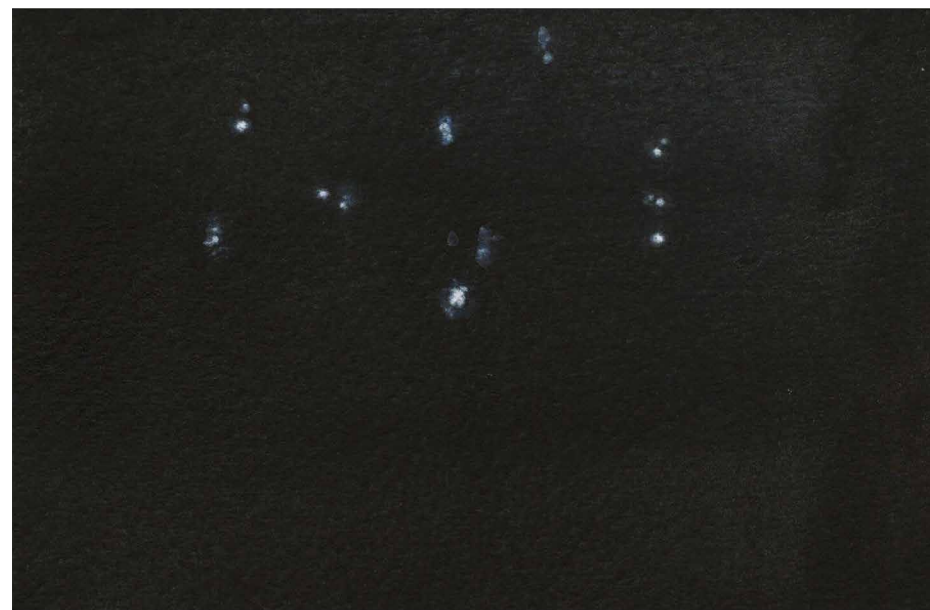




Constellation (study I) | 2016, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm

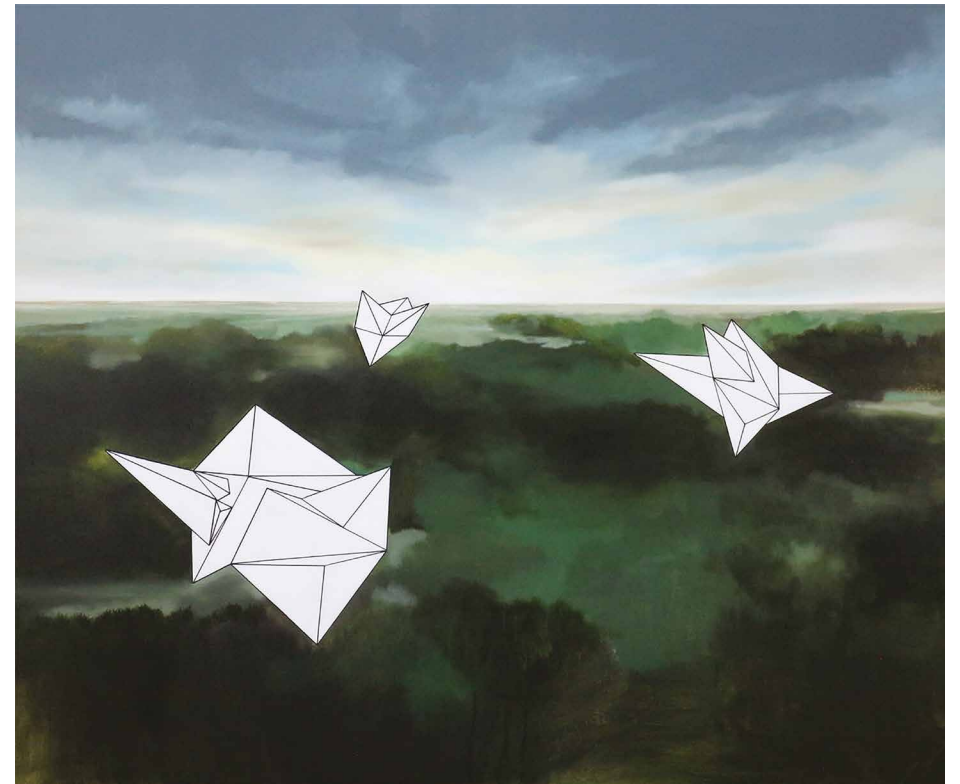


Constellation (study II) | 2016, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm



Constellation (study III) | 2016, Acryl und Aquarellstifte auf Papier, 10,5 × 15 cm





IMMERSION UND DISTANZ IN DEN «SPIELLEVELS» VON MATTIA NOAL

Unter dem Titel *Total Score* zieht Mattia Noal mit den Arbeiten der vergangenen sechs Jahre eine bemerkenswerte Zwischenbilanz. Die neuesten Werkreihen *Ego* und *Aloe* fügen sich wie die Levels eines Computerspiels in sein Kunstschaffen ein.

Das große Bild *Ego 3* (S. 17) ist eine typische Landschaft von Mattia Noal: Ein magischer Bildraum wird durch Farb- und Luftperspektive, mit kräftigen, warmen Farben im Vordergrund und dunstigen Blautönen im Hintergrund suggeriert. In der Mitte tauchen zwei rätselhaft weiße Tetraeder aus dem Nebel auf. Wir betrachten die Szene von einem erhöhten Standpunkt aus und haben den Eindruck, direkt in sie hinabtauchen zu können. Zwei Hände markieren die Grenze zwischen Vorder- und Hintergrund. Sie sind die Identifikationsbrücke, über die wir unmittelbar in das Geschehen eingebunden werden. Doch die Hände tragen schwarze Handschuhe, und ein Lichtring am linken Arm deutet darauf hin, dass hier etwas nicht stimmt: Es sind simulierte Hände, die des Spielers oder der Spielerin eines Videogames. Mit ihnen kann man in die virtuelle Welt hineingreifen und aktiv handeln.

Auch die meisterhaft gemalte, zugleich künstlich und naturalistisch wirkende Landschaft hat ihren Ursprung in einer virtuellen Dimension. Wir sehen sie aus der Egoperspektive, bei der wir die Position der Spielfigur einnehmen, anstatt diese von außen zu steuern. Sie ermöglicht einen hohen Grad der Immersion.

Und genau darum geht es Mattia Noal: Den Zustand der Immersion, das Eintauchen in eine virtuelle Welt sichtbar zu machen, den Moment, in dem das Medium unsichtbar wird, in dem man also im Videospiel vergisst, dass man spielt, in den Anblick eines Kunstwerks versinkt oder im Kino vollkommen in einem Film aufgeht. Dieser Moment des Eintauchens, also ein reiner Geisteszustand ist nur durch den Einsatz von Sinnbildern darstellbar. Da ist vor allem der Wald. In allen Zyklen der letzten Jahre – *Research*, *Land(e)scape*, *Immersion*, *Structure* – ist er zu sehen. Wälder und Lichtungen stehen für den virtuellen Raum. So wie wir beim Betreten des Waldes von der Natur überwältigt werden, so werden wir beim Beginn eines Videospieles gefangen genommen. In Mattia Noals Wäldern sind weitere Referenzen auf die virtuelle Welt zu sehen, rätselhaft Gegenstände wie Tetraeder («Items», die im Verlauf des Videospieles eingesetzt werden) oder Lichterscheinungen, die als Markierungen, Indikatoren oder Fluchtwege dienen

könnten (siehe auch *Neon* und *Constellation*, S. 14–15, 20–21). In den Werkzyklen *Research* und *Immersion* sind menschliche Figuren dargestellt, bei denen es sich um Avatare handelt. Darüber hinaus arbeitet der Künstler auch mit Verfremdung, indem er geometrische Formen in seine Landschaften setzt, die sich vom Kontext deutlich unterscheiden – zweidimensional, körperlos und undurchsichtig. Sie wirken rational und schaffen Distanz.

Auch im neuen Zyklus *Ego* ist der Wald noch präsent, jedoch stehen wir nicht mehr mitten in ihm. Wir schweben über ihm oder in ihn hinein wie im Cockpit eines Flugzeugs (*Ego 5*, S. 7). Lichtpunkte und -reflexe leuchten in der Dunkelheit – sind es die Markierungen einer Landebahn, eine Spiegelung auf dem Glas oder die Punktzahlen im Spiel? In einer eiskalten Schneelandschaft mit nebelverhangenen Wäldern stehen violette Stäbe (*Ego 4*, S. 16). Es könnten Slalomstangen, Schneeleitstäbe oder Spielpositionen sein. Sie haben die Funktion, uns in die Tiefe des Bildes zu leiten. Nur das kleine weiße Tetraeder in der linken Hand, das Rätsel aufwirft, lässt uns innehalten.

In früheren Werken setzte Mattia Noal aus realistischen und abstrakt geometrischen Elementen Figuren zusammen und machte damit den Entstehungsprozess von Computergrafik sichtbar, die sich Segment für Segment aufbaut. Es wundert daher nicht, dass *Ego 6* (S. 18–19) eine weitere Referenz auf digitale Prozesse enthält. Bei dem in der Mitte des Bildes schwebenden fremdartigen Ornament handelt es sich um die «Mandelbrot-Menge»¹, um ein Fraktalbild, einen farblich sichtbar gemachten Rechenvorgang. Neben der ockerfarbenen Grundierung der Leinwand, die an manchen Stellen durchscheint, kann man auch blaulila Schattierungen entdecken. Diese Farbe nutzt der Künstler zur Definition von Volumen, lässt sie an einigen Stellen stehen und weckt damit zugleich Assoziationen zum Blaulicht von Bildschirmen. So sehr wir auch in die geheimnisvollen Landschaften eintauchen, etwas weist uns immer darauf hin, dass es sich um eine virtuelle Welt handelt.

Im Zyklus *Ego* übernehmen die Hände die Funktion der Avatare. Durch sie gelangen wir ins Bild. Hände spielen für die Darstellung von Menschen in Malerei und Plastik seit jeher eine wichtige Rolle, stehen jedoch selten so im Vordergrund wie hier.

Sie sind der evolutionär entscheidende Vorteil des Menschen, mit der Natur bearbeitet und Kultur geschaffen wird. In seiner *Kulturgeschichte der Hände* schreibt Jochen Hörisch: „In ihnen inkarniert sich die wechselseitige Zugehörigkeit von Kognition und Haptik und damit die von Sinn und Sinnen. Hände sind die komplexesten Schnittstellen zwischen uns und dem Rest der Welt. Die Computermaus und der Touchscreen können als Indizien dafür verstanden werden, dass die Hand auch im digitalen Zeitalter nicht ganz verzichtbar ist.“² Auch im «Zeitalter der Handvergessenheit», von dem Hörisch spricht, werden die Hände gebraucht, um die neuen Medien zu bedienen. Andererseits repräsentieren sie das Analoge im Gegensatz zum Digitalen. So bezeichnet Sebastian Frenzel sie in einem Essay über die Geschichte der Hand in der Kunst als «zentrales Motiv der Post-Internet-Generation». Er sieht die Betonung der Hand bei den jungen Künstlern als Zeichen dafür, dass das «Handgemachte [...] als Gegenbewegung zur anonymen, angeblich entsinnlichten Welt des Internets immer beliebter [wird]. Es ist das griffige Pendant zur Aura.»³

Die Hände in den neuen Arbeiten von Mattia Noal führen uns ein immersives Erlebnis vor Augen und eröffnen die grenzenlosen Möglichkeiten eines «Story Games». Zugleich ist seine Malerei noch genuine Handarbeit und gekonnte Beherrschung der traditionellen Gattungen der Malerei: Landschaftsbild – im großen Maßstab ebenso wie als Miniatur – und Stilleben. Durch seine charakteristische Maltechnik und die Oberflächenbehandlung mit Firnis erhalten die Arbeiten, die mit Acryl auf Leinwand oder Holztafel gemalt sind, den Charakter von Ölbildern. In seinen Stilleben inszeniert der Maler einzelne Objekte aus dem Kontext von Videospiele, aber auch ganz klassisch eine Vase mit Blumen (*Drop – a week late*, S. 4) vor dunklem Hintergrund so, dass sie Rätsel aufwerfen. Er verleiht ihnen eine fast greifbare Aura. Motivisch konzentrieren sich die neuesten Beispiele auf die faszinierende Pflanze Aloe Vera (S. 8–11), die er wegen ihres wehrhaften Aussehens und ihrer heilenden Fähigkeiten als wertvolles Fundstück ausgewählt hat. Auf der Videospielebene dienen gefundene Gegenstände der Bewältigung von Aufgaben und Quests und sind Voraussetzung für das Erreichen des nächsten Levels.

Es ist offensichtlich, dass die Beziehung zwischen real und virtuell den Kern von Mattia Noals künstlerischer Praxis bildet. Die Idee der virtuellen Realität ist nicht neu, denn die Suche nach illusionären Bildräumen zieht sich durch die gesamte Kunstgeschichte. Der Kunst- und Medientheoretiker Oliver Grau, der in seinen Schriften das Phänomen immersiver Illusionsräume erforscht, spricht in diesem Zusammenhang von «Bildsuggestion und Distanzgewinn»⁴. In der Geschichte der Kunst beobachtete er die Entwicklung immer neuer Illusions- und Immersionsbildmedien und in Relation dazu die Veränderung der Distanzierungsfähigkeit der Betrachter und Betrachterinnen (Sehgewohnheit, Medienkompetenz). Zwischen den beiden Polen Immersion und Distanz bewegt sich Mattia Noal mit seinen opulenten Naturdarstellungen. Es gelingt ihm, uns über den Wald, die Avatare, die Hände und allerhand Wegweiser in den Bildraum zu versetzen. Zugleich ermöglicht er uns mit Fremdkörpern, rätselhaften geometrischen Strukturen oder dem Fraktalbild nach Mandelbrot auch die Distanzierung, als wollte er uns sagen: Lasst Euch auf diese andere Welt ein, aber bedenkt, sie ist virtuell.

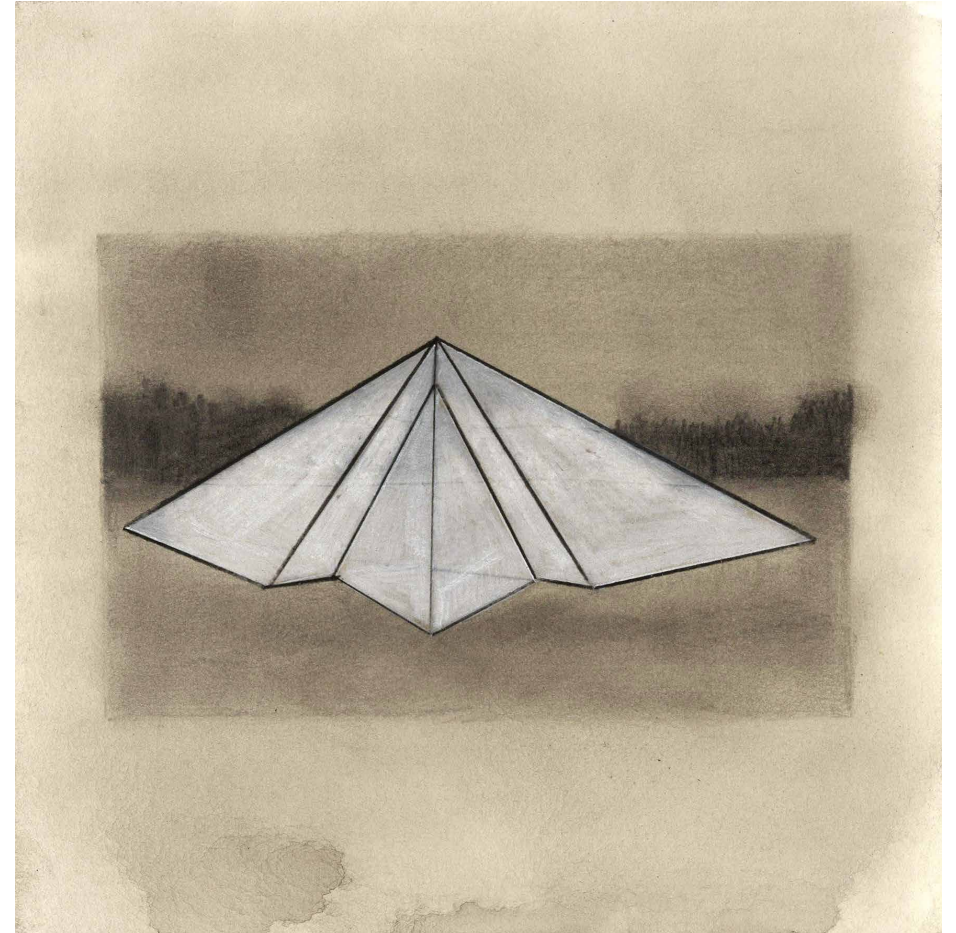
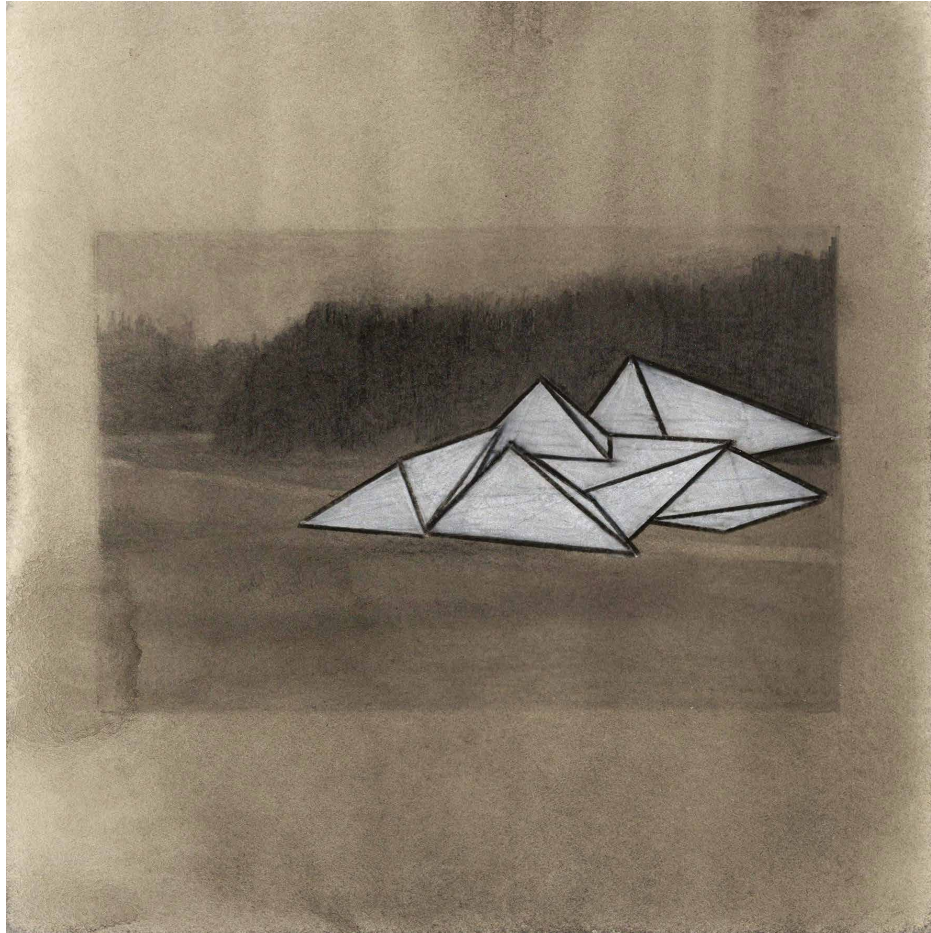
Barbara Thureau

¹ Nach dem Mathematiker Benoît Mandelbrot (1924 – 2010) benannt.

² Jochen Hörisch: *Hände. Eine Kulturgeschichte*. München: 2020, S. 19.

³ Sebastian Frenzel: *Geschichte der Hand in der Kunst – Ein Werkzeug für alle Fälle*, Monopol Magazin. Berlin, Heft 6/2014.

⁴ Zwischen Bildsuggestion und Distanzgewinn. In: Klaus Sachs-Hombach (Ed.): *Vom Realismus der Bilder: Interdisziplinäre Forschungen zur Semantik bildlicher Darstellungsformen*. Magdeburg 2001, S. 213.







Immersion 3 | 2018, Acryl auf Leinwand, 140 × 160 cm



Immersion 5 | 2018, Acryl auf Leinwand, 120 × 140 cm





MATTIA NOAL

geboren 1984 in Schio, Italien
seit 2013 Arbeits- und Lebensmittelpunkt in Frankfurt am Main

mattianoal.com

KÜNSTLERISCHER WERDEGANG

- 2007** Abschluss an der Universität Padua (Studium der Kunst-, Musik- und Theaterwissenschaften, DAMS) (IT)
- 2012** Abschluss in Malerei bei Prof. Daniele Nalin an der Accademia di Belle Arti di Verona (IT)

AUSSTELLUNGEN

- 2010** FIRST STEP I (G), Galleria dello Scudo, Verona (IT)
- 2011** FIRST STEP II (G), La Giarina Contemporary Gallery, Verona (IT)
- 2012** SALUZZO ARTE 2012 (G), Antiche Scuderie – Piazza Montebello, Saluzzo (IT)
ART VERONA FAIR 2012, Galleria Atlantica, Verona (IT)
- 2013** MATTIA NOAL / ENRICO MINGUZZI (G), Galleria Atlantica, Vicenza (IT)
- 2014** GREEN CALL (G), Kränzlehof, Tschermers (Südtirol) (IT)
COMBAT PRIZE 2014 (G), Museo Civico Giovanni Fattori ex Granai di Villa Mombelli e Museo di Storia Naturale, Livorno (IT)
ESPACE YOUNG 2014 (G), Espace La Stanza, Bozen (IT)
- 2015** EINRAUM – EINBLICK, MATTIA NOAL / PHILIPP BEISCHEIM (G), Einraum Atelier, Würzburg (DE)
- 2016** LAND(E)SCAPES (S), Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
GESCHICHTEN DER NACHT (S), Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
- 2017** CITYSCAPES/LAND(E)SCAPES (G), Rechtsanwaltskammer, Frankfurt am Main (DE)
IM LICHT DES RAUMES (S), Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
THE DROP (S), Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
- 2018** COMBAT PRIZE 2018 (G), Museo Civico Giovanni Fattori ex Granai di Villa Mombelli e Museo di Storia Naturale, Livorno (IT)
FCKPRSM! THERE IS NO SECRET! (G), MATTIA NOAL / SIMONE BRIZZI, Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
PAPER PLEASE (S), Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)

- 2019** DRAWING STORAGE, ASSONANCES (G), Alliance Française, Bologna (IT)
 GENERATION Y (G), MATTIA NOAL / ELEONORA ESSE / GIULIO ZANET,
 Frankfurter Westend Galerie, Frankfurt am Main (DE)
 SUMMER BREAK (G), Frankfurter Westend Galerie, Frankfurt am Main (DE)
 SELVATICO [14] (G), Museo Civico Luigi Varoli, Cotignola (IT).
 [Katalog: ISBN 9788885449428]
 00:44 Sec. [Immersion], Formwerke Atelier, Frankfurt/Höchst (DE)
- 2020** MISCELLANEA (G), VALENTINA D'AMARO / MATTIA NOAL / LORENZO DI
 LUCIDO / VALENTINA PERAZZINI / THOMAS SCALCO, Galleria Villa
 Contemporanea, Monza (IT)
- 2021** CHRONIKEN AUS DEM WALD (S), Februar/März, Frankfurter Westend
 Galerie, Frankfurt am Main (DE)
- 2022** PRELUDIO, ARBEITEN AUF LEINWAND UND PAPIER, OBJEKTE (G),
 Frankfurter Westend Galerie, Frankfurt am Main (DE)
 WILHELM MORGNER PREIS 2022 (G), Museum Wilhelm Morgner, Soest (DE)
 TOTAL SCORE (S), Regionalgalerie Südhessen im Regierungspräsidium
 Darmstadt (DE)

PREISE UND STIPENDIEN

- 2011** Stipendium SACS – Sound Art City Spaces, Vilnius, Litauen
- 2014** Finalist COMBAT PRIZE 2014 (Katalog)
- 2015** COMBAT PRIZE 2015, nominiert als ausgewählter Künstler (Katalog)
- 2016** COMBAT PRIZE 2016, nominiert als ausgewählter Künstler (Katalog)
- 2018** Finalist COMBAT PRIZE 2018 (Katalog)
- 2019** SELVATICO [14] (Katalog)
- 2022** Finalist WILHELM MORGNER-PREIS (Katalog)

GEFÖRDERT VOM

Förderverein Regionalgalerie Südhessen e. V.



IMPRESSUM

- Organisation** Claudia Greb, Regierungspräsidium Darmstadt
- Fotos** Mattia Noal
- Grußwort** Brigitte Lindscheid
- Katalogtext** Barbara Thurau, Frankfurter Westend Galerie
- Layout** Claudia Greb, Joy Seibert
- Druck** Regierungspräsidium Darmstadt, Layout- und Druckzentrum
- V. i. S. d. P.** Guido Martin

Ausstellung Regionalgalerie Südhessen
 im Regierungspräsidium Darmstadt
 Luisenplatz 2, 64283 Darmstadt



Telefon 06151 12 6163
 claudia.greb@rpda.hessen.de
 https://rp-darmstadt.hessen.de

- Dauer** 7. Dezember 2022 bis 27. Januar 2023
- Titelmotiv** Ego 5 | 2022, Acryl auf Leinwand, 120 × 140 cm

2023 – 25 JAHRE REGIONALGALERIE SÜDHESSEN

