

Semesterfazit

In meinen künstlerischen Projekten beschäftige ich mich im weitesten Sinne mit dem radikalen Konstruktivismus im Zusammenhang mit der Wahrnehmung von (bewegten) Bildern. Dabei hat der Begriff „Montage“ auf verschiedenen Ebenen einen zentralen Stellenwert, vor allem auch in Bezug zu Ton/Audio. In der Arbeit -Zweiter Stand der Maschine- habe ich eine vorgefundene Kinderzeichnung die eine (Kunst)Maschine darstellt, in Betrieb genommen (animiert). Dabei habe ich mich mit bestehenden Techniken des Animierens auseinander gesetzt. Der analoge Zeichnungsstrich wurde digitalisiert und anschliessend mit dem Rechner (After Effect) animiert. Aus der digitalen Animation habe ich ein (analoges) Daumenkino erstellt. Der für die Animation konstruierte Ton aus rein digitalen Maschinengeräuschen soll das Wechselspiel Analog/Digital aufnehmen und lässt die Animation zudem anders wirken, als wenn man sie ohne Ton betrachtet. Inhaltlich steht für mich das Objekt Maschine für den Begriff -Technik-, der mich immer wieder aufs Neue beschäftigt, gleichzeitig fasziniert und abstösst.

In meinem aktuellen Projekt arbeite ich dreidimensional und montiere Räder zu einem Mobile (Gerät?), um mit Hilfe von neuen technischen Apparaturen (kleine Beamer & Kameras welche zum Teil in das Mobile eingebaut sind) verschiedene visuelle Aspekte wie Licht- und Schattenreflexionen und Projektionen die vom Mobile aus gehen, zu finden, zu skizzieren und zu generieren. Zum einen möchte ich das Mobile in geeigneten Räumen installieren und so interessante visuelle (Licht)Situationen herstellen und zum anderen verschiedene einzelne Aspekte filmisch und fotografisch festhalten. Das Filmmaterial möchte ich weiter verwenden und zu einem neuen Ganzen zusammenfügen (montieren und animieren). Das Endprodukt könnte nur filmisch sein aber auch in Bezug zum dreidimensionalen Objekt (Mobile/Rad) stehen.

Durch Methoden wie das Beobachten, Montieren und Experimentieren lerne ich laufend für mich noch neue Gebiete kennen, die für mein künstlerisches Arbeiten im allgemeinen, interessant sind, wie z.B. Elemente aus Elektronik und Mechatronik, oder Softwares wie MAX5/Jitter und deren unerschöpflichen Verwendungsmöglichkeiten. Dies alles um vielleicht Oscar Wilde's Zitat „Auch die Dinge sind ihrem Wesen nach das, was wir aus ihnen zu entwickeln belieben.“ etwas näher zu kommen.