

Schein und Haben

Bruno Steiner
Animation - räumlich

Installation

Realisiert im SODIUM an der HKB Bern, 2005
ca. 200x50cm (variabel)
Wandmalerei (Mineralfarbe) auf roter Wand, Projektion (digitale Malerei ab PC).
Geräte: Computer-Harddisk, XGA-Datenprojektor mit Umlenkspiegel.

Kurzbeschreibung

Bewegte Digitalmalerei in Form von kleinen Flecken oder Figuren trifft auf Wandmalerei. Die Figurenkleckse wiederum treffen sich in unterschiedlichen Konstellationen, werden zu Gruppen und verschmelzen zu Gebilden, in denen letztlich die einzelne Form nicht mehr wahrnehmbar ist. "Schein und Haben" ist eine malerische Installation, bei der sich stoffliche Farben (Wandmalerei) und Lichtfarben (Projektion) begegnen. Dieses Zusammentreffen der beiden Farbsysteme unter Beizug des Faktors Zeit ist für die visuelle Wahrnehmung eine wiederkehrende Abfolge von Erscheinung und Verschwinden. Die Arbeit schliesst sich meinen bisherigen Bestrebungen an, die materielle Malerei in die digitale Welt einzubeziehen. Und umgekehrt.

Wandmalerei

Die Wandmalerei dient als Projektionsfläche für die digitale Malerei. Sie ist mit natürlicher, mineralischer Farbe gemalt, die auf der Basis von flüssigem Kaliumsilikat hergestellt ist. Die einzelnen Pigmentpartikel sind weniger vom Bindemittel verschlossen, was auf Lichteinfall eine gesteigerte Reaktion hervorruft (im Gegensatz zu Farben, die mit Öl, Kunstharz oder Acryl gebunden sind). Die Begegnung von stofflicher Farbe und Lichtfarbe und die daraus resultierende optische Wirkung ist ein wichtiger Faktor dieser Arbeit. Das Wandbild steuert dabei statische, materielle, erdige Komponenten bei. Tradierte, trägere und beständigere Werte also, die im Zusammenspiel mit dem flüchtigen Licht jedoch in keiner Weise negativ gewertet sein wollen.

Projektion

In der vom Projektor erhellten Farbfläche, wo das Aufeinandertreffen mit der Digitalmalerei stattfindet, erscheint diese in anderem Licht und wird anders wahrgenommen. Die statische Form an der Wand löst sich durch den Licht-Einfluss von ihrer Stofflichkeit und beginnt, sich in beinahe mystischer Leichtigkeit vom Untergrund zu lösen. Die gegenseitige Beeinflussung von Licht und Materie ist räumlich spürbar und lässt ein neues Bild entstehen.

Gedanken zur Digitalmalerei

Mit dem Computer gefertigte Malerei kann mittlerweile aussehen wie analoge Malerei. Das ist für die Malerei als Ganzes eine grosse Bereicherung. Sowohl die analoge als auch die digitale Malerei kennen Einschränkungen, Begrenzungen, aber auch Vorteile gegenüber dem jeweils anderen Medium. Ein Pinselstrich in der digitalen Malerei kann nicht im gleichen Ausmass wie in der analogen Malerei variiert werden. Zwar gibt es verschiedene zur Verfügung stehende Werkzeugspitzen, doch was auf den ersten Blick wie ein zufällig ausgefranster Pinstelstrich eines verbrauchten Pinsels mit abstehenden Haaren aussieht, ist in Wirklichkeit die immer gleich aussehende Imitation davon. Andererseits kann viel besser mit anderen Parametern und Elementen - wie Ebenen, Verläufe, Transparenz- gearbeitet und wesentlich prozesshafter mit dem Bild umgegangen werden. Es kann viel länger unfertig gehalten werden, da dauernd Veränderungen vorgenommen und diese auch wieder rückgängig gemacht werden können. Das Spiel mit Varianten (durch die Speicherung) ist wohl die grundlegendste Erneuerung, welche die digitale Malerei im Vergleich zur analogen Malerei voraus hat. Die digitale Malerei, über einen Projektor in Lichtstrahlen verwandelt, hat in "Schein und Haben" die Rolle des flüchtigen, unfassbaren Elementes inne, welches die statischen Grenzen der stofflichen Wandmalerei aufbricht und in den Raum hinein erweitert. Mit dem hinzukommenden Faktor Zeit wird die digitale Malerei animiert und so zu einem komplexen, vielschichtig lesbaren Beitrag zum Genre Malerei.

Bewegte Malerei und Animation

Im krassen Gegensatz zum einzelnen Film- oder Videobild, welches unseren Augen nur für den Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung steht, hat ein Gemälde auf andere Weise mit Bewegung zu tun und kann beim Rezipieren nicht auf einen Blick wahrgenommen werden. Der Blick schweift auf der Bildfläche umher und nimmt in räumlich, chronologisch und dramaturgisch nicht vorbestimmter Weise die Eigenheiten des spezifischen Gemäldes auf. Bei der bewegten Malerei sind die Verlockungen gross, die technischen Mittel der Animation ganz in der Tradition von Video oder Film einzusetzen und die Bewegungen flüssig zu halten, ja gar unsichtbar zu machen. Wie in experimentellen Filmen gibt es in der Malerei Möglichkeiten, komplett anders mit der Zeit umzugehen. Ein Gemälde an sich ist ja schon eine Installation, die bei jedem Betrachten neuartig wirkt, Entdeckungen zulässt. So können die Veränderungen von bewegter Malerei ebenso viel diffuser, langsamer vor sich gehen, weil nicht filmische Massstäbe angewendet werden müssen. Die Bewegungen der digitalen Malerei können die speziellen Gegebenheiten von digitaler Bildproduktion aufnehmen und, zum Beispiel, die Separationsmöglichkeit der Ebenen oder die Pinseldeckkraft, thematisieren. Die Resultate solcher bewegter Malerei sind unfilmisch eigenartig.

Technik – Bedarf für Präsentation

Wandmalerei ca. 50 x 50cm auf ca 200cm Höhe

Beschaffenheit der Wand: Beton, Tapete oder Verputz

Lichtsituation: Ein diffuses Grundlicht. Wechselnde Lichtverhältnisse gehören zur Arbeit.

Fremdeinwirkung anderer Kunstlichtquellen nach Möglichkeit ausschliessen.

Platzierung: Um die zum Teil langsamen Veränderungen wahrnehmbar zu machen wäre ein öfters begangener Ort von Vorteil. Es könnte gar ein Durchgangsort sein.

Die Unterbringung der benötigten Geräte spielt zusätzlich eine Rolle.

Digitalmalerei: Photoshop

Programmierung: Director

Abspielgeräte: PC, Director-Datei (Projektor)

Projektor: Datenprojektor XGA mit min. 2000 ANSI-Lumen

Zubehör XGA-Kabel, Stromkabel, Stromzufuhr, Umlenkspiegel.

Infos und Bildmaterial

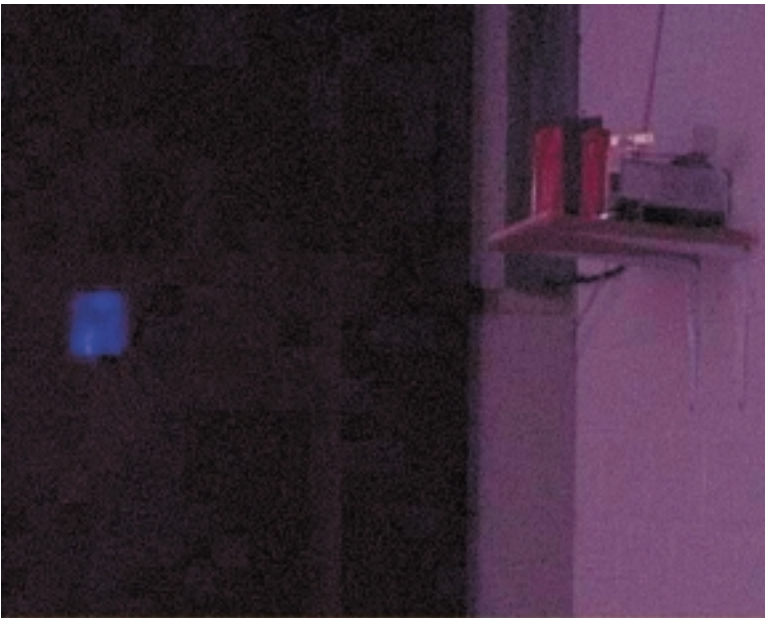
Weitere Bilder der Installation siehe unter www.brunost.ch/schein-haben

Es gibt dort auch Bewegte-Bilder zu finden (Video-mp4, 1min 47sec, 3.2mB,

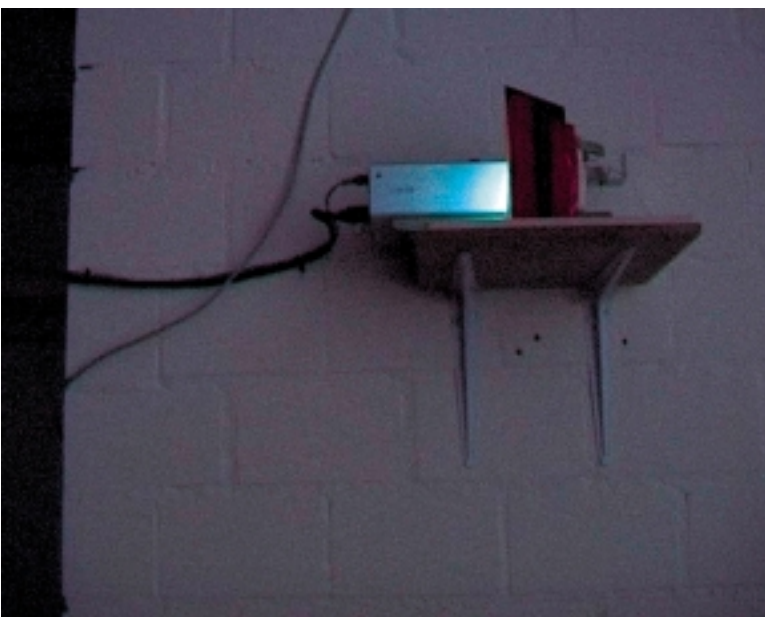
Video-QT-Soerenen, 43sec, 676kB und Flash-Animation-(swf), 43sec, 1,7mB)



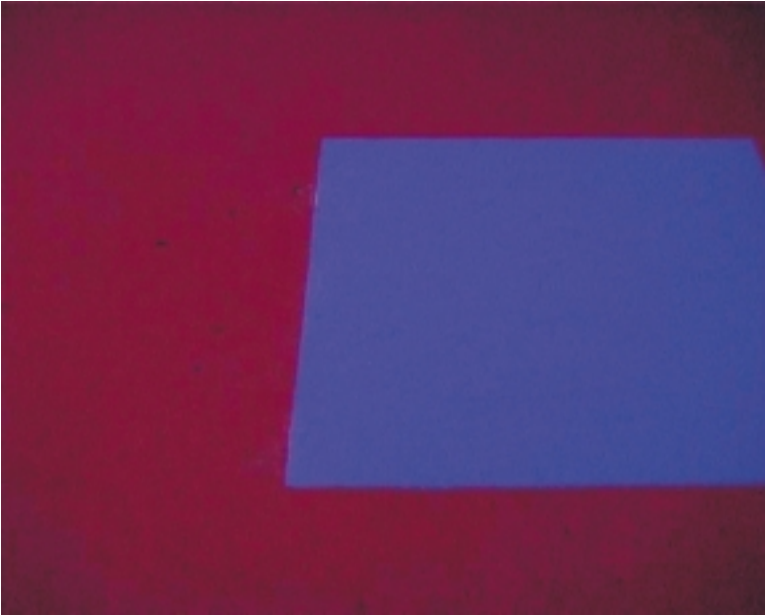
Projektor - Umlenkspiegel mit Maskierung



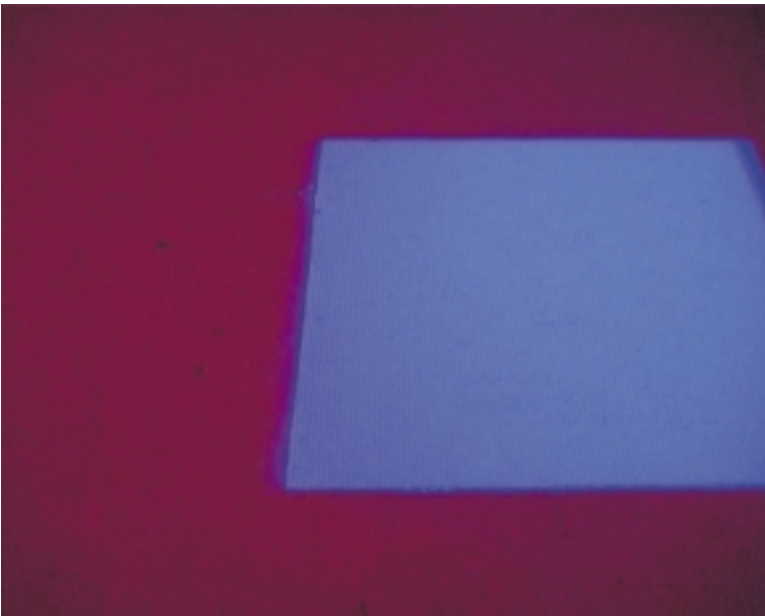
Projektor - Projektionswand



Projektor - Installation



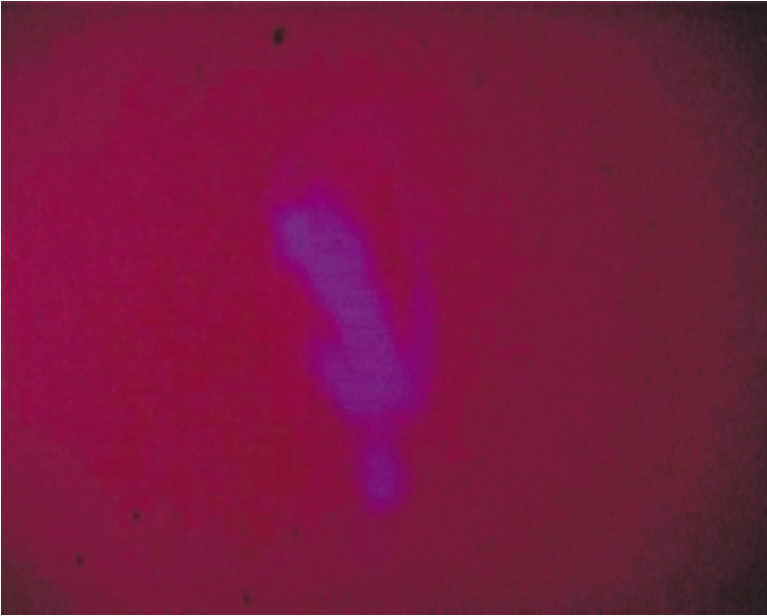
Projektionswand ohne Projektion



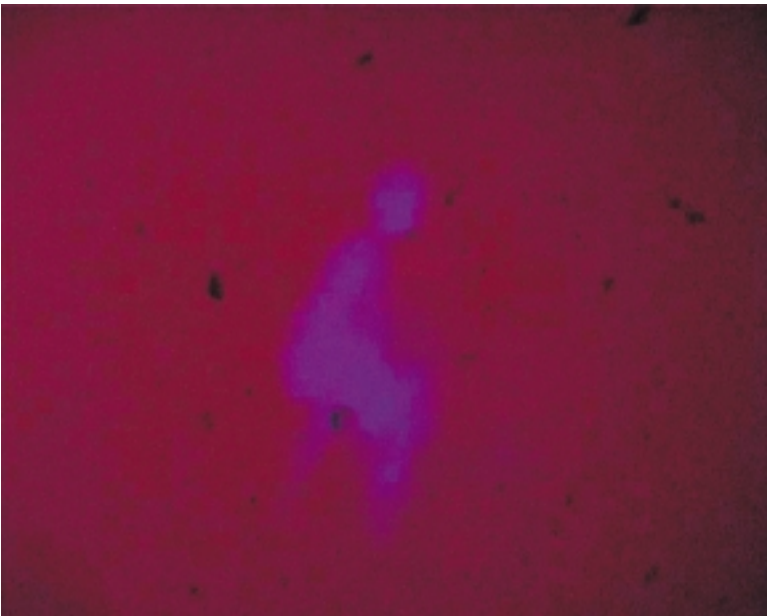
Projektor - Projektionswand mit Projektion



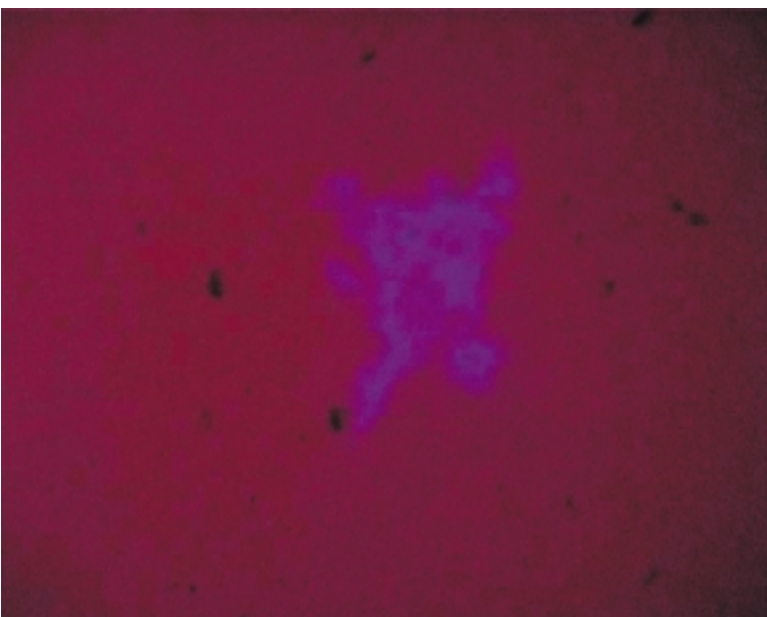
Projektionswand mit Projektion



Projektion Animation auf Wand



Projektion Animation auf Wand



Projektion Animation auf Wand