

# Reflexionen

## Zwischenpräsentation

von Martin Meier und Andy Harper  
im Modul „Bildersturm“  
bei U. Bachmann und B. Lehner  
Wintersemester 04/05, HGK Zürich

## Ein „Picturestorming“

Die Idee des Brainstorming gewinnt sein kreatives Potenzial aus dem Vermeiden von Kritik. Erst mal ist alles richtig. Aus diesen Gedanken heraus haben wir die Idee für ihre Zusammenarbeit entwickelt. Aufgeteilt in kleine Segmente, sollte das Arbeiten an einem grossen Ganzen kontinuierlich von statten gehen, ohne dass jemals etwas korrigiert werden kann.

Die einzigen feststehenden Elemente in der Teamarbeit: Andy und Martin sollten abwechselnd, einmal am Computer und einmal mit malerischen Mitteln ein immer gleich grosses Bild kreieren. Der Inhalt sollte völlig frei sein. Die gemalten Teile sollten – als Teil einer Leinwand in der Grösse 100cm mal 100cm – nach dem Malen abgedeckt werden. Analog dazu war für die Computerbilder vorgesehen, sie erst dann zu einem grossen Ganzen zusammenzusetzen, wenn die geplante Anzahl Bilder erreicht ist.

Die Gegenüberstellung von 50 gemalten und 50 „künstlichen“ Bildern versprach uns aufschlussreiche Erkenntnisse zu den Themen: Bild- und Themenfindung, spezifische Eigenheiten der beiden Medien und der Umgang mit ihnen bei einer gleichbleibenden „Herausvorderung“

Wie es auch in einem echten Brainstorming der Fall ist, werden „Fehler“ und technische sowie ideelle Unzulänglichkeiten bewusst in Kauf genommen. Ist das Werk während dem Arbeiten unter Verschluss, so wird es doch am Ende aufgedeckt und offenbart so eine Offenheit und Ehrlichkeit wie sie sonst nicht möglich ist.

## Anstrengung, Willkür und Wertschätzung

Der Bildersturm ist erreicht worden. Nicht indem die Regeln, nach denen gearbeitet werden sollte, während des Arbeitsprozesses abgeändert wurden – der Bildersturm ist einer *Bilderflut* gewichen.

In dem wahllosen Nebeneinander verschiedenster Informationen sind aber auch Analogien feststellbar: zum Beispiel wird die Art und Weise der Darstellung einer Röntgenaufnahme (Koreaner mit Nagel im Kopf) wiederholt im Ausschnitt darunter, welcher das Gesicht einer Frau zeigt, die im Gras liegt.

Diese Sprengung des Formates interessierte Andy wie Martin zur gleichen Zeit... ob sich daraus ein Gesetz ableiten lässt, welches für das inhaltliche Weiterarbeiten von Bedeutung sein könnte?

Allgemein scheint das gemalte Tableau bunter zu sein, wo wir doch erwarteten, dass sich in dem digitalen eher ein Farbsturm abzeichnen würde. Beim Arbeiten am Computer haben wir nicht nur mit den technischen Möglichkeiten von Photoshop und Illustrator experimentiert; wir haben uns auch der Bilder- und Farbenflut des Internets ausgesetzt. Bedenkt man diese enormen Möglichkeiten, ist das vorherrschende Schwarz und Weiss im Gesamteindruck verwunderlich.

Martin bringt dem gemalten Tableau eine höhere Wertschätzung entgegen. Das Argument, in diesem liege mehr Anstrengung, gilt aber nicht, da ja bei beiden Arten (digital wie malerisch) jeweils eine halbe Stunde pro Arbeit investiert wurde; der Aufwand war also der selbe.

Andy meint, dass die Wertschätzung einer Arbeit gegenüber eher steigen kann, wenn mit besonderer Anstrengung daran gearbeitet wurde. Ein handwerkliches Unvermögen zu kaschieren kann mit einem Photoshop-Filter sehr verlockend sein.

Beim Arbeiten am Computer stellt sich schnell einmal die Frage: „Habe ich jetzt *die einfache und geniale Lösung* gefunden oder mache ich mir etwas vor? Bin ich vielleicht einfach den leichtesten Weg gegangen?“ Also wieder das sattsam bekannte Problem, dass am Bildschirm die Arbeit beinahe immer aussieht, als wär sie schon fertig. Beim Malen hingegen tauchen ständig neue technische Herausforderungen auf. Der Pinselduktus ist nicht einheitlich genug. Oder jemand schaut einem über die Schulter und erkennt nicht, welches Objekt denn da gerade gemalt wird. Gelingt es einem, die Erkennbarkeit in den verbleibenden Minuten noch zu erreichen, ist man stolz.

Beide wussten nicht immer sofort, was sie malen sollten. Andy hätte viele seiner einfachen Motive nicht gewählt, hätte er mehr Zeit gehabt. Sie wären ihm zu belanglos erschienen. Martin hätte gerne fünf Stunden pro Bild gemalt. Er

bemerkt eine technische Unbeholfenheit im Malen und möchte im enthüllten Bild einen Fortschritt seiner Fertigkeiten verorten können.

Andy erlebt sich selber als einen kritischen Mensch und Gestalter. Dieser Eigenschaft für einmal auszuweichen war mit dieser Aufgabe möglich. Das heisst, es konnte nur sehr beschränkt auf das Bestehende Rücksicht genommen werden während des Arbeitens. Korrekturen daran waren sogar unmöglich, weil das bereits Gemalte ja abgedeckt war.

Martin war eher mit Form beschäftigt, denn mit Inhalt. Er war froh, dass er die Bilder überhaupt vollgekriegt hat. Martin unterstellt Andy einen thematischen roten Faden in seinen Beschäftigungen der letzten zweieinhalb Jahre; was ihm einen Vorteil beim Arbeiten gäbe, während Martin immer wieder bei Null anfangen müsse.

Für Andy war das Arbeiten an den Tableaus wie ein Brainstorming.

Martin würde die Terminologie *Pop- Bilder- Sammelsurium mit biografischer Komponente* bevorzugen. Martin verarbeitete hauptsächlich persönliche Erlebnisse (durch Fotografien festgehalten) oder kulturelle Versatzstücke aus seinem Leben. Das Medium Computer versuchte er dafür einzusetzen, dass er sich über die Schwierigkeiten mit der Malerei effizient auseinandersetzen konnte; hauptsächlich ging es dabei um Farbkombinationen.

Andy hatte zwei verschiedene Linien: 1. Darstellungen auf google mit abstrakten Suchbegriffen (zB Ding, Mind, rund) zu finden. Diese wurden dann zueinander arrangiert. 2. Rätselhafte Formen- und Farbkombinationen finden, in den relativ unvorhersehbaren Ergebnissen von spezifischen Computertechniken.

Während des Arbeitens probierte Andy, auf die spezifischen Eigenheiten der Computer- und Maltechnik einzugehen und diese hervorzuheben. Eine Formenkomplexität lässt sich am Computer sehr schnell erstellen; während organisch- lebendige spontane Formen mit dem Pinsel besser machbar sind!

### **...und wie weiter? Ein Ausblick**

Als erstes werden wir wohl die gemalten Module abfotografieren und sie digitalisieren, sowie die digitalen Module ausgedruckt und auf Pavatex geklebt werden (analog zum gemalten Tableau).

Wir stellen uns vor, dass die darauf abgebildeten Motive (Äpfel, Selbstportraits, Landschaften, Patterns...) aus ihrem „Kontext“ herausgelöst und in eine filmische Version überführt werden; vielleicht entsteht eine Geschichte mit narrativen Elementen?

Martins Ansicht nach müsste das weitere Vorgehen nun darin bestehen, diese Bilderflut, das wahllose Nebeneinander von Information in eine bewegte Darstellung zu bringen, welche in einer Auflösung/ Unsichtbarmachung der Daten kulminiert.

# Storytelling

## Schlusspräsentation

im Modul Bildersturm

Von **Andy Harper** und Martin Meier

Dozenten: U. Bachmann und B. Lehner

23.11.04 – 10.2.05

## Ausbau des Bildersturms zum Bild-Text-Sturm

Visuelle Arbeiten sollen für sich sprechen. Das war früher immer mein Anspruch. In letzter Zeit interessierte mich aber immer mehr, wie das Wissen um die Herstellung einer Arbeit, die "Geschichte" des Gegenstandes, die Wahrnehmung beeinflussen.

Wieso also nicht diese Geschichten zum Mittelpunkt einer Arbeit machen?

Wenn der Effekt des Mediums Sprache bei der Präsentation rein visueller Werke immer unhinterfragt dazugerechnet wird, ist es dann nicht verwunderlich, dass man in der Schule immer wieder die Worte "schön reden" hört?

Ungenügende Arbeiten können mit Worten schöngeredet, aufpoliert werden.

Unsere Texte sollten nicht auf diese Weise „im Dienst“ einer Arbeit stehen. Sie sollten nur sich selber darstellen. Sie zum Gestaltungsgegenstand werden zu lassen, wie die Bilder auch, hat bei mir manchmal etwas Überwindung gebraucht. Gewohnheiten sind tief verankert. Und immer wieder kam mir der Gedanke, man würde sie nicht verstehen, nicht sehen was sie bedeuteten.

Dass jemand anderes weiterbaut, als Basis für seine Arbeit meine eigene nimmt, ist ein gutes Gefühl. Selbst dann, wenn bei ihm das Bild nur Widerwille, oder Desinteresse hervorgerufen hat. Für mich ist dieses Weiterbauen in einem anderen Medium auch eine Gestaltungskritik der ganz besonderen Art. Welche Aspekte meiner Arbeit würde Martin in seiner eigenen weiterleben lassen? Allein schon dieser Frage wegen wartete ich auf jeden seiner Texte mit Spannung. Welche weitere Dinge würden hinzukommen? Oder findet er sogar etwas in meiner Arbeit, das ich selber gar nicht bemerkt, nicht gesehen habe? Was in jedem Fall geschah: Seine textlerische Weiterarbeit rückte die von mir gesetzten Bild-Anfänge in ein anderes, meist völlig unerwartetes Licht.

Die Erzählketten hätten fortgeführt werden können. Nach Bild und Text hätte wieder ein Bild kommen können. Eine Animation oder eine akkustische Arbeit. Durch einen dritten Teil hätten sich dann die beiden ersten wieder verändert und eine etwas andere Bedeutung erlangt.

# Storytelling

Im Modul Bildersturm

Von **Martin Meier** und Andy Harper

Dozenten: U. Bachmann und B. Lehner

23.11.04 – 10.2.05

## was

Wir hatten also innerhalb von drei Wochen einhundert Bilder produziert... Sie waren schön anzusehen und dass sie zueinander in Beziehung standen, verlieh unserer Arbeit einen gewissen Ganzheits- Charakter. Doch geht es in *Storytelling* nicht um eine Ordnung oder Chronologie, ich wollte einen Gedankenkosmos; eine Bilderflut.

Im zweiten Teil des Prozesses wurden den hundert Bildern hundert Texte zur Seite gestellt. Text und Bild ergeben so ein Ganzes, dessen Aussage aber nur eine Möglichkeit von vielen darstellt.

Gerade die Auswahl eines Textes und die Kombination mit einem Bild machte unsere Arbeit aus: Dabei durfte der Text nicht zur Legende werden und das Bild nicht zur Illustration für einen Text verkommen-- in der Gegenüberstellung soll eine wechselseitige Beeinflussung zwischen visuellem und literarischem Medium generiert werden.

Erfahren wird in *Storytelling* eine Welt, die sich nicht dem gewohnten, geordneten Weltbild fügt, die über das Objektive hinausweist und auch nicht objektivierbar ist.

## wie

In der Textübersicht sind immer nur einzelne Worte zu lesen; das Bild macht man sich selbst—diese Vorstellung steht am Beginn der Motivation und veranlasst den Rezipienten, das Bild mit dem Text (oder den Text mit dem Bild) zu vergleichen. Doch dem Betrachter wird weder etwas erklärt noch wird ihm geholfen, da das Wesen der Kunst nie einer Begriffsbildung unterliegt. Jeder Versuch, ein Kunstwerk begrifflich zu erfassen, scheitert und man wird angetrieben, einen neuen Versuch zu wagen. Der Intellekt bekommt Arbeit, er muss etwas denken, für das es keine Verstandeskategorien gibt.

Die Texte in *Storytelling* sind weder dokumentarisch motiviert, noch erzählen sie vom Produktionsprozess. Die Reflexion ist hier nicht mehr rein logisch- gedanklichen Ursprungs, sondern sie wird abgelöst durch ein Vorgehen, welches Gegenstand von jedem Gestaltungsprozess ist; nämlich einer magisch- mythischen Intuition und einem stark assoziativen Vorgehen.

## warum

Der Diskurs um eine gestalterisch- künstlerische Auseinandersetzung scheint immer auf einer elementaren, pragmatischen Ebene festzukleben. In *Storytelling* konnten wir das analytisch schwere Moment der Reflexion kippen und in einen luftigen Gedankenraum verkehren.

Der Bildersturm wird evoziert durch die Bild- Text- Kombination, die in ihrer Fülle die Vorstellung des Rezipienten stimulieren und anregen soll. Wir wollten nicht aufzeigen: „So ist es!“, sondern fragen: „Wie könnte es weitergehen?“

## Kritische Reflexion der Schlusspräsentation

Dass sich die Bilder durch ihre Juxtaposition von selbst erklären, wäre rein durch das Medium der Malerei und des Computers nicht möglich gewesen. Der Text und das Programm Flash, mit welchen die Arbeit im zweiten Teil modifiziert wurden, scheinen dafür sehr geeignet. Auch wird dem Rezipienten Bewegungsfreiheit gelassen. *Storytelling* überwindet durch das interaktive Moment den Zwang der Linearität (welche in einer anderen Präsentationsform erhalten geblieben wäre).