

Kritische Auseinandersetzung mit sich anhand des eigenen Werkes

„Wieso tue ich, was ich tue?“

Schriftlicher Teil der MASTERARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts (MA)

im Rahmen des Studiums

Art & Science

vorgelegt von

Beniamin Urbanek

Matrikelnummer 0974104

an der Universität für angewandte Kunst Wien

Institut für Bildende und Mediale Kunst

di: **angewandte**

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

Studienkennzahl: S0066776

Studienrichtung: Art & Science

Betreuer: Virgil Widrich

Wien, 05.05.2013

(Unterschrift Verfasser/in)

(Unterschrift Betreuer/in)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Beschreibung meiner künstlerischen Masterarbeit	1
1.3 Aufbau der Masterarbeit	2
2. Die Medien Film und Text	2
2.1 Gründe für die Wahl des Mediums Film	2
2.2 Gründe für die Wahl des Mediums Text	2
2.3 Der Praktische Teil der Masterarbeit: Der Film	3
2.3.1 Filmszenen und Stilmittel	3
2.3.2 Dokumentarische Szenen	3
2.3.3 Abstrakte Szenen	3
2.3.3 Musik	4
3. Die Suche	4
4. Der Fokus	6
4.1 Das eigene Werk	7
4.2 Auseinandersetzung mit einer Kreatur	10
4.2.1 Meine Persönliche Meinung zu der Kreatur	10
4.2.2 Interviews zu der Zeichnung in der Abbildung 8	11
Interview 1	11
Interview 2	11
Interview 3	12
Interview 4	13
4.2.3 Fazit aus den Interviews	13
4.3 Das Planen meiner Ausstellung	14
4.4 Zusammenarbeit mit einem Freund	14
4.5 Inspiration durch das generative Design	22
4.6 Der Termin für meine Ausstellung rückte immer näher	25
4.7 Intuitiv kreierte Kreaturen, die für sich sprechen	28
5. Die Ausstellung: Piamin's Creatures	31
5.1 Kreaturen auf Postkarten: Computer generierte Kreaturen	32
5.1.1 Persönliches Interview mit Martin am 05.05.2013:	35
5.1.2 Gedanken zu den Computergenerierten Kreaturen	37
5.2 Mit der Hand erstellte Kreaturen	37
5.2.1 Kreaturen-Familie: Massmos	38
5.2.2 Kreaturen-Familie: Bumpos	39
5.2.3 Kreaturen-Familie: Pixmos	40
5.2.4 Kreaturen-Familie: Scribmos	41
5.2.5 Kreaturen Stoffpuppen	43
5.2.2 Expmos	47
6. Die Kommunikation	53
6.1 Interviews zu den Arbeiten meiner Ausstellung	53
Interview 1	53
Interview 2	68
Interview 3	69
6.2 Fazit aus den Interviews	71
7. Kunst und Wissenschaft:	72
7.1 Ist meine Arbeit wissenschaftlich?	72
7.2 Was ist das künstlerische an meiner Arbeit?	72
7.2.1 Kurze Beschreibung	72
7.2.2 Längere Beschreibung	72
8. Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung mit dem eigenen Werk	73

1. Einleitung

1.1 Motivation

Wieso tue ich, was ich tue?

Bin ich es selbst der meine Handlungen steuert oder sind es andere Menschen, die mich zu bestimmten Handlungen verleiten? Ich denke Menschen, mit denen ich kommuniziere, beeinflussen mich, ob ich es nun weiß oder nicht. Wenn ich z. B. ein Bild male, ist es meiner Meinung nach sinnvoll zu verstehen, was für Einflüsse in das Bild mit hineinfließen.

Das sind jene Fragen auf die ich versuche Antworten zu finden.

1.2 Beschreibung meiner künstlerischen Masterarbeit

Die Frage „Wieso tue ich, was ich tue?“ ist zu allgemein. Deswegen versuche ich meine Motivationen anhand eines konkreten Beispiels zu identifizieren, und zwar mit einem meiner Werke, das unabhängig von der Universität und der Masterarbeit entstand. Das eigene Werk sind gezeichnete, genähte und animierte Kreaturen. Im Kapitel 4 „Der Fokus“ werden die Kreaturen beschrieben. Im Zeitraum von 12.07.2012 bis ca. 01.06.2013 dokumentiere ich den Entstehungsprozess des eigenen Werkes mittels schriftlicher Notizen, Audioaufnahmen und Videoaufnahmen. Ich versuche meine Gedanken selbstreflektierend kritisch zu hinterfragen und verwende zusätzlich Interviews, bei denen ich Personen zu meinem Werk befrage, um mir eine außenstehende Meinung zu holen.

Die Interviews dienen dazu, herauszufinden ob mein Werk nachvollziehbar und verständlich bei den BetrachterInnen ankommt. Die durch die Auseinandersetzung, mit dem eigenen Werk gesammelte Erfahrung, versuche ich zu verstehen und mittels dieses Textes und einem Film auf künstlerische Weise zu kommunizieren und so neue Erkenntnisse zu gewinnen.

1.3 Aufbau der Masterarbeit

Meine Masterarbeit besteht aus einem praktischen und einem theoretischen Teil.

Die vorliegende Arbeit ist der theoretische Teil, der praktische Teil ist ein produzierter Film.

Ersterer dient der Beschreibung des praktischen Teils, der Auseinandersetzung und Dokumentation des eigenen Werkes, das im Kapitel „Der Fokus“ erklärt wird und kann unabhängig vom Film betrachtet werden. Der Film ist eine weitere Methode der Auseinandersetzung und zeigt ebenfalls den Entstehungsprozess des Werkes und kann unabhängig vom schriftlichen Teil betrachtet werden.

2. Die Medien Film und Text

Ich habe unterschiedliche Medien verwendet, um die eigenen Gedanken zu kommunizieren. So kann ich einige Gedanken, die mit einem Film nur schwer auszudrücken sind, mittels Text kommunizieren und umgekehrt.

2.1 Gründe für die Wahl des Mediums Film

- Es ist herausfordernd eigene Ideen trotz der Einschränkungen, die durch das Medium Film entstehen verständlich und unterhaltsam zu kommunizieren.
- Durch das Präsentieren des Films ist es möglich zu überprüfen, ob der Inhalt beim Betrachter und bei der Betrachterin ankommt oder nicht.
- Ich habe noch nie zuvor einen Film aus eigenem Antrieb heraus produziert und möchte das nun ausprobieren.
- Filmen und Videos zu schneiden bereiten mir ungeheuren Spaß!

2.2 Gründe für die Wahl des Mediums Text

- Es ist eine Herausforderung meine Gedanken schriftlich auszudrücken. Bisher habe ich dazu hauptsächlich visuelle Medien verwendet (vor allem das Zeichnen). Nun möchte ich mich in dieser neuen Form versuchen.
- Es sind die universitären Voraussetzungen einen schriftlichen und einen künstlerischen Teil zu gestalten.

2.3 Der Praktische Teil der Masterarbeit: Der Film.

In diesem Kapitel werden Stilmittel und Filmszenen, die im Film vorkommen beschrieben.

2.3.1 Filmszenen und Stilmittel

In meinem Film verwende ich einerseits Szenen dokumentarischer Natur, die meine Geschichte sachlich darstellen und andererseits solche, die intuitiv kreiert sind. Sie dienen als Ausdruck eine visuelle Ästhetik, die meinen Vorstellungen entspricht, auf abstrakte und symbolhafte Weise zu transportieren.

Die dokumentarischen Aufnahmen eignen sich meiner Meinung nach gut, im Idealfall einen Inhalt unmissverständlich zu transportieren, wohingegen die abstrakten Szenen viel mehr auf emotionaler Ebene wirken und unterschiedlich interpretierbar sind.

2.3.2 Dokumentarische Szenen

- Szenen, die mich unter anderem beim Herstellen des eigenen Werkes zeigen.
- Interviews von mir und Besuchern und Besucherinnen meiner Ausstellung.

2.3.3 Abstrakte Szenen

Rückwärts abgespielte Szenen:

Sie finden im ersten Kapitel „Die Suche“, in den ersten drei Szenen Verwendung: „Blick aus dem Fenster“, „Das Zubereiten der Eierspeise“ und „Sich auf eine Reise begeben“.

Am Ende der ersten und zweiten Szene werden diese rückwärts abgespielt und hören an der Stelle auf, an der sie begonnen haben. Am Ende der dritten Szene und zugleich des gesamten 1. Kapitels wird der Film zwar zurückgespult aber hört nicht da auf, wo er begonnen hat, sondern geht mit einer weißen Blende ins zweite Kapitel über: „Der Fokus“.

Wieso kommen die rückwärts ablaufenden Szenen in meinem Film vor?

Diese Szenen erzeugen Spannung, sind unterhaltend und ein Produkt meines kreativen Schaffens. Abgesehen davon haben sie für mich symbolischen Wert. Mir ist aufgefallen, dass ich immer wieder mit meinen Gedanken zum Anfang meiner Arbeit zurückkehre, um zu überprüfen ob die

anfänglich gesammelten Daten mit den aktuellen einen sinnvollen und nachvollziehbaren Zusammenhang ergeben. Ich habe oft Texte verfasst und danach gelöscht, Informationen gesammelt und wieder weggeworfen. Dieser Prozess wird mit dem Vor- und Zurückspulen dargestellt.

Der Entstehungsprozess eines Werkes ist sehr flüchtig und es gibt wenige Anhaltspunkte, die unverändert bleiben. Meine fixen Anhaltspunkte sind: **die Suche, der Fokus, die Kommunikation und die Erkenntnisse aus dieser Kommunikation**. Diese Punkte bilden drei Kapitel des Filmes und des theoretischen Textes.

2.3.3 Musik

Musik spielt für mich eine sehr wichtige Rolle, ich setze sie in meinem Film ein, um Stimmungen zu erzeugen. Bis auf das Lied „Passacaglia for Unaccompanied Violin“ von Heinrich Ignaz Franz Biber, ist die Musik im Film von mir gemacht. Für die eigens komponierte Musik verwendete ich eine Gitarre, ein Glockenspiel und eine Software mit der man drum Loops erstellen kann.

3. Die Suche

In diesem Kapitel wird der anfängliche Entstehungsprozess meines Filmes beschrieben und die folgenden Fragen beantwortet:

Was sind der Sinn, die Bedeutung und das Ziel meiner Arbeit?

Ist vielleicht der Weg selbst das Ziel?

Am 12.07.2012 um ca. 00:07 hatte ich den Entschluss gefasst, im Rahmen meiner Masterarbeit einen Film über mich zu machen. Ich habe einfach darauf los gearbeitet und mich bei alltäglichen Tätigkeiten gefilmt. Diese waren z. B. Eierspeise zubereiten, aus dem Fenster sehen und die Aussicht betrachten, mit einem Eierschneidegerät musizieren oder die alte Donau aufsuchen. Die Idee hinter diesen Szenen war es Inhalte aufzunehmen, zu denen ich einen persönlichen Bezug habe um etwas über mich, den Protagonisten, zu verraten.

In dieser Zeit habe ich mit Freunden, Studienkollegen und dem Betreuer meiner Masterarbeit über die Arbeit gesprochen, um zusätzliche Meinungen einzuholen. Viele waren der Meinung, dass mein Film zu allgemein sei und eine Konkretisierung angebracht wäre.

Ich habe mir die Frage gestellt: Was will ich mit meinem Film denn überhaupt kommunizieren?.

Was ist der Sinn, die Bedeutung oder das Ziel meiner Arbeit? Ist vielleicht der Weg das Ziel?

Auf der Suche nach Antworten bin ich auf ein Buch gestoßen, aus dem ich zitieren möchte:

„Wenn du auf eine Reise gehst, weißt du vermutlich, wo du hin willst und wie du dorthin am besten gelangst. Planst du ebenso effizient deine Schreibweise in die Wissenschaftswelt? Oder lässt du dich treiben wie der kleine Tiger aus Janoschs Bilderbuch, der mit seinem Freund, dem kleinen Bären, an jeder Kreuzung überlegt, ob er nach rechts oder links oder doch lieber geradeaus weitergeht?“¹

Dieses Zitat zeigt zwei Herangehensweisen auf: eine bei der man effizient eine Reiseroute festlegt und eine bei der man sich stattdessen treiben lässt.

Ich habe mir vorgestellt, dass die Produktion meines Filmes eine Reise sei und festgestellt, dass ich weder eine geplante Reiseroute noch ein Ziel hatte. So beschloss ich, die Geschichte vom kleinen Bären und seinem Freund dem Tiger zu lesen, um herauszufinden, was der Autor in seinem Buch mit den Begriffen Ziel und Reise denn gemeint hat. Wie und warum wurde in der Geschichte ein Reiseziel definiert und wie wurde es versucht zu erreichen waren Fragen, auf die ich Antworten finden wollte. In der Geschichte geht es darum, dass ein Bär und ein Tiger, ohne zu wissen, wo es liegt, nach Panama wollen. Der Grund nach Panama zu reisen, ist eine nach Bananen riechende Kiste, auf der Panama geschrieben steht, die der Bär in einem Fluss findet. Der Bär ist vom Bananengeruch überwältigt und denkt, dass Panama das Land seiner Träume sei. Nach einer langen Reise bei denen der Bär und der Tiger einige Abenteuer erleben und neue Freunde kennenlernen, kommen sie an den gleichen Ort, wo sie am Anfang losgegangen sind.²

Der Autor fügt einen Kommentar am Ende der Geschichte hinzu: *„Du meinst, dann hätten sie doch gleich zu Hause bleiben können? Du meinst, dann hätten sie sich den weiten Weg gespart? O nein, denn sie hätten den Fuchs nicht getroffen und die Krähe nicht. Und sie hätten den Hasen und den Igel nicht getroffen und sie hätten nie erfahren, wie gemütlich so ein schönes, weiches Sofa aus Plüsch ist.“³*

Die Aussage, die ich aus dem Zitat entnehme, ist, dass es sinnvoll sein kann, auch ohne Plan zu verreisen, da man möglicherweise viel wertvolle Erfahrung sammelt.

Ich konnte mich gut mit dieser Aussage identifizieren, da ich mich mit meinem Vorhaben einen Film zu machen ebenfalls relativ ziellos auf eine Reise begeben hatte. Ich denke, wenn der Bär und der Tiger sich besser informiert hätten, hätten sie es vielleicht geschafft, nach Panama zu kommen. Sie haben sich nicht informiert und das hat dazu geführt, dass sie ziellos von einem Ort zum nächsten kamen, ohne zu wissen, wo sie denn sind. Sie hatten zwar eine wundervolle Zeit und haben viel Erfahrung gesammelt, aber das ursprüngliche Ziel haben sie nicht erreicht.⁴

1 Eckert, Horst: Buch ausborgen und schauen wonach sie zitiert hat.

2 Vgl. Eckert, Horst: Ach, so schön ist Panama. Alle Tiger und Bär-Geschichten in einem Band. 8. Auflage. Beltz und Gelberg. 2012. S. 7-54.

3 Vgl. Eckert, Horst: Ach, so schön ist Panama. Alle Tiger und Bär-Geschichten in einem Band. 8. Auflage. Beltz und Gelberg. 2012. S. 54

4 Vgl. Eckert, Horst: Ach, so schön ist Panama. Alle Tiger und Bär-Geschichten in einem Band. 8. Auflage. Beltz und

„Ein Inhaltsverzeichnis ist eine Routenplanung, die dir hilft, an dein Ziel zu kommen. Es sollte keine bloße Fleißaufgabe für die BetreuerIn sein, in die du ALLES hineinschreibst, was du zu deinem Thema findest! Ein gutes Inhaltsverzeichnis ist stark fokussiert, darum brauchst du vorher eine klare Forschungsfrage, also ein Reiseziel. Was genau willst du herausfinden, erarbeiten, darlegen?“⁵

Nun zu den Fragen: Was will ich mit meinem Film denn überhaupt kommunizieren? Was ist der Sinn, die Bedeutung oder das Ziel meiner Arbeit? Ist vielleicht der Weg das Ziel?

Der Weg kann meiner Meinung nach das Ziel sein, wenn man das beschließt. Alles kann ein Ziel werden. Jede Tätigkeit beinhaltet einen Sinn.

Der Sinn meiner Arbeit ist jener, den ich ihr gebe. Jede Entscheidung, die ich treffe, sei es bewusst oder unbewusst hat eine Bedeutung. Zum Beispiel ein Studium mit einem Master abschließen, aus dem Bett rauskommen, an der Masterarbeit zu schreiben, mich beim Eierspeise kochen zu filmen und so weiter. Ohne Entscheidungen gibt es denke ich keinen Sinn. Es ist meine Aufgabe herauszufinden, welche Ziele für mich bedeutend sind. Mal ist das Ziel herausfordernd, ein anderes Mal ist es das nicht.

Nach längerem Überlegen bin ich zu dem Entschluss gekommen, dass mich eine Frage besonders faszinierte; „Wieso tue ich, was ich tue?“ Was sind meine Motivationen bestimmte Sachen zu tun?“ Diese Frage, entschloss ich mich zum Hauptthema meiner Masterarbeit zu machen. Ich denke, wenn ich auf kritische und selbstreflektorische Weise meine Gedanken und Handlungen hinterfrage, sammle ich möglicherweise dadurch sinnvolle Erfahrung.

Nun war es an der Zeit herauszufinden, wie ich denn mein Ziel erreichen konnte. Sollte ich so wie der Bär und der Tiger aus dem Märchen, ziellos von einem Ort zum nächsten gehen?⁶

Mein Entschluss war es, mich bei Tätigkeiten zu beobachten, in diesem Zusammenhang Informationen zu sammeln und diese zu verarbeiten, um daraus Erkenntnisse zu gewinnen.

Die Motivation, hinter der Tätigkeit eine Eierspeise zu machen, herauszufinden war nicht allzu schwer. Die Gründe dafür waren: Es ist leicht machbar und es schmeckt gut.

4. Der Fokus

Ich entschloss mich, den Inhalt meines Filmes auf ein bestimmtes Thema zu lenken. Und zwar die Kreaturen, die ich zeichne, nähe und animiere. Zu diesem Zeitpunkt befand ich mich am Anfang der Planung einer Ausstellung meiner Kreaturen. So nutzte ich dieses Potenzial und verwendete meine Masterarbeit dazu, mich mit dem eigenen Werk auseinanderzusetzen, welches ich neben dem

Gelberg. 2012. S. 7-54.

5 Wolfsberger, Judith: Frei geschrieben. Mut, Freiheit und Strategie für wissenschaftliche Abschlussarbeiten. 2. Auflage. 2009. S. 88.

6 Vgl. Eckert, Horst: Ach, so schön ist Panama. Alle Tiger und Bär-Geschichten in einem Band. 8. Auflage. Beltz und Gelberg. 2012. S. 7-54.

Studium privat erstellte.

4.1 Das eigene Werk

Kreaturen, die für mich eine Art der Verarbeitung und Kommunikation meiner Gedanken und Emotionen darstellen. Schon als ich klein war, zeichnete ich Kreaturen. Beim Durchsehen meiner alten Zeichnungen in Bezug auf Kreaturen fiel mir auf, dass ein sehr großer Teil der Kreaturen von Computerspielen, Magazinen oder Filmen in denen Kreaturen vorkamen, abgezeichnet oder inspiriert waren.

Das Aussehen meiner Kreaturen hat sich über die Jahre verändert, wie ich in den folgenden Abbildungen zeigen möchte. Abbildungen 1, 2 und 3 zeigen Kreaturen, die ich im geschätzten Alter von 11 Jahren gezeichnet habe.

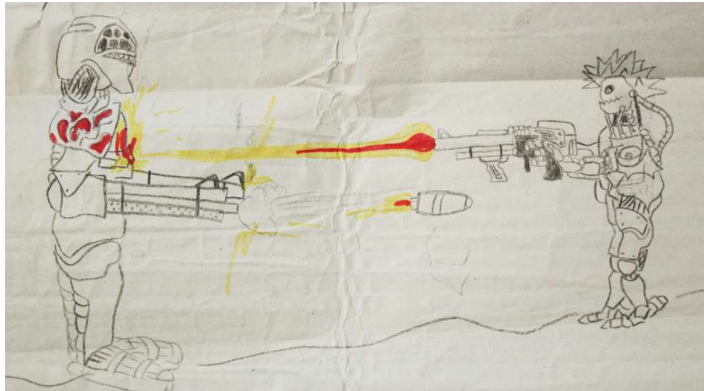


Abbildung 1: Gezeichnete Kreaturen. (1996)



Abbildung 2: Gezeichnete Kreatur. (1996)



Abbildung 3: Gezeichnete Kreaturen. (1996). Diese Kreaturen sind aus einem Ego-Shooter Computerspiel inspiriert.

Jetzt nach 17 Jahren diese Zeichnungen betrachtend, sehe ich ganz klar die Inspiration aus unzähligen Horrofilmen und Computerspielen. Ich denke, ich habe damals das gezeichnet, was ich gesehen und mich irgendwie emotional bewegt hat. Ich denke, dass schockierende Horrofilme auf mich als kleines Kind auf jeden Fall intensiv und verstörend gewirkt haben müssen, weswegen eine Notwendigkeit entstanden ist, diese Erfahrungen zu verarbeiten. Ich vermute, dass ich meine Zeichnungen dazu verwendet habe, diese Eindrücke zu verarbeiten.

Die folgenden Abbildungen 4, 5 und 6 zeigen Zeichnungen, die ich im geschätzten Alter von 16 Jahren gezeichnet habe.



Abbildung 4: Gezeichnete Kreatur. (2002)



Abbildung 5: Gezeichnete Kreatur. (2002)



Abbildung 6: Gezeichnete Kreatur. (2002)

Wenn ich diese Zeichnungen (Abbildung 4,5 und 6) betrachte, denke ich, dass mich die Themen Gewalt und Horrofilme immer weniger beschäftigt haben. Hier sind abgesehen von einer eher angsteinflößenden Kreatur (Abbildung 4) zwei relativ liebe Kreaturen zu sehen (Abbildungen 5 und 6)

Abbildungen 7, 8 und 9 zeigen gezeichnete und genähte Kreaturen, die ich im Jahr 2012 erstellt habe.



Abbildung 7: Gezeichnete Kreatur. (2012)

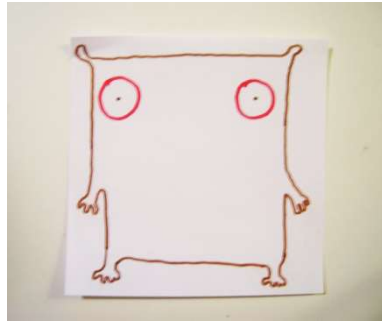


Abbildung 8: Gezeichnete Kreatur. (2012)



Abbildung 9: Genähte Kreatur (2012)

Diese Arbeiten haben kaum etwas mit Horror oder Gewalt zu tun. Es sind intuitiv kreierte Kreaturen, die für sich sprechen. Abbildung 9 zeigt eine Puppe die ich mit der Hilfe meiner Mutter genähte habe.

„Wie setzt man sich am besten mit dem eigenen Werk auseinander?“ habe ich mich gefragt und habe, um eine zweite Meinung einzuholen diese Frage einem Arbeitskollegen gestellt, worauf er mir erklärte, er mache das immer so, er setzt sich vor das Werk hin, schaut es an und versucht herauszufinden ob es gut oder schlecht ist.

Nach dem Gespräch stellte ich mir die Frage: „Wann ist ein Werk gut und wann ist es schlecht?“ Ich überlegte, wie ich das herausfinden könnte und dachte, dass ein Werk nach ästhetischen und inhaltlichen Kriterien bewertet werden könnte, um herauszufinden ob es gut oder schlecht sei.

Um mich mit dieser Bewertungsmethode genauer zu befassen, entschloss ich mich die Kreatur aus der Abbildung 8 nach diesen Kriterien zu bewerten.

4.2 Auseinandersetzung mit einer Kreatur

Ich entschloss mich die Kreatur in Abbildung 8 anhand ästhetischer und inhaltlicher Kriterien zu bewerten und daraus zu schließen ob das Werk gut oder schlecht sei.

4.2.1 Meine persönliche Meinung zu der Kreatur

Das Werk (Abbildung 8) hat Kreise Punkte und eine quadratische Form. Aus dem Quadrat wachsen Hände, Füße und Ohren. Es ist süß, ängstlich, erschrocken, angespannt, winzig, erstarrt.

Ästhetisch: Also mich spricht es besonders an.

Inhaltlich: Die Kreatur schaut erschrocken aus und hat keinen Mund.

Für mich ist diese Kreatur ein Wesen, das sprachlos etwas betrachtet. Das betrachtete „Etwas“ kann alles Mögliche sein. Es steht jeder Person frei sich vorzustellen, was das „Etwas“ denn sein könnte.

Kurz gesagt: „Das Bild spricht für sich“. Man kann hineininterpretieren, was man will. Der

Ausdruck den diese Kreatur, denke ich lässt Raum für Spekulation zu.

Meine Meinung wird durch mein eigenes Ich stark beeinflusst ist.

Um eine Meinung außer der meinen einzuholen, entschloss ich mich Personen zu der Kreatur in Abbildung 8 zu befragen.

4.2.2 Interviews zu der Zeichnung in der Abbildung 8

Interview Regeln:

(...) = Pause, die Punkte in Klammer stellen jeweils eine Sekunde dar. Somit in dem Fall 3 Sekunden Pause.

(7) = Siebensekündige Pause

(Interviewpassage ausgelassen) = Hier lasse ich eine Interviewstelle aus.

Interview 1

Persönliches Interview mit einem Arbeitskollegen am 05.02.2013. Die Antworten wurden auf einem Notizblock notiert.

I: Bitte bewerte dieses Werk anhand ästhetischer Kriterien ob es gut oder schlecht ist.

B: Großartig. Sympathisch, berührend, Leichtigkeit. Einfach gut.

I: Bewertung nach inhaltlicher Kriterien

B: Weltschmerz, die Ausgeliefertheit der Existenz gegenüber dem allumfassenden Raum der gleichzeitig unendlich groß und unendlich eng zu sein scheint.

Es erinnert an die Einstrich Zeichnungen von Picasso, bis auf die Augen. Die Augen schwimmen bisschen im nix.

Interview 2

Interview eines Freundes am 05.02.2013 über das Internet mittels eines Chat-Programmes:

I: Bitte bewerte das Bild nach folgenden Kriterien:

1. Ästhetisch
2. Inhaltlich

B: Ästhetisch finde ich es nur mäßig ansprechend, die Farbwahl erinnert an einen grauen Herbsttag während die Farbe zu den Augen in einer Relation steht die ähnlich genug ist um nicht richtig mitzureissen, aber zu verschieden um als absolute Einheit zu gelten. Die Form aber ist sehr ansprechend, ihre Einfachheit.

Inhaltlich ist es eine schöne Wiedergabe und Darstellung von Leere. Sobald man es sieht fühlt man die Leere, die leere der Welt, die absolute Leere in dem Monster als Lebendes Wesen. Stielaugen die in die Leere blicken die darauf hinweisen, dass das Innere möglicherweise eine Reflexion der erlebten Äusserlichen Leere darstellt.

I: Ist diese Arbeit gut oder schlecht?

B: Gut oder schlecht, kann ich nicht bewerten.

Interview 3

Interview einer bekannten Person am 05.02.2013 über das Internet mittels eines Chat-Programmes:

I: Bitte bewerte das Bild nach folgenden Kriterien:

1. Ästhetisch
2. Inhaltlich

Ästhetisch: klare Linien, eher geometrisch, gedämpfte Farben.

Inhaltlich: Kinderzeichnung nachempfunden, wenige Details.

Die Interviewfragen waren so ausgelegt, um den Interviewten dazu zu bringen das Bild zu bewerten. Die nächsten Fragen sollten offen gestaltet sein um dies zu vermeiden.

Ich war daran interessiert herauszufinden, was denn die Leute über das Bild so denken und welche Bedeutung sie ihm beimessen.

Interview 4

Interview eines Freundes mittels Email:

I: Was sehen Sie auf dem Bild?

B: Einen braunen Strich, zwei rote Kreise, zwei lila Punkte

I: Beschreiben Sie das Bild in Ihren Worten:

B: Ein brauner Strich der zu einem Maxl - mit zwei Ohren, zwei Händen und zwei Beinen - geformt ist. Dieser hat zwei rote Kreise mit lila Punkten als Augen.

I: Woran denken Sie wenn Sie das Bild betrachten?

B: An einen braunen Strich der zu einem Maxl - mit zwei Ohren, zwei Händen und zwei Beinen - geformt ist. Und zwei rote Kreise mit lila Punkten als Augen hat.

I: Mit welchen Eigenschaftswörtern würden Sie dieses Bild beschreiben?

B: verdutzt, traurig, verwundert vielleicht bissl müde (rote Augen)

4.2.3 Fazit aus den Interviews

Die Interviews die ich mit meinen Freunden gemacht habe waren nicht objektiv, da wie ich vermute persönliche Faktoren mitgespielt haben. Ich weiß nicht, inwieweit unsere Freundschaft das Interview und die Antworten beeinflusst hat. Durch die Interviews habe ich ein grobes Bild von den Vorstellungen der Interviewpartner zu meiner Zeichnung bekommen. Wenn meine, vor den Interviews erwähnte Interpretation der Zeichnung mit einigen der Interviewpartner verglichen werden, dann liegen diese nicht weit auseinander. Die Kreatur kommuniziert eine gewisse Emotion, mit der sich die betrachtende Person möglicherweise identifizieren kann. Beim Kreieren eines Werkes spielt das Feedback von Menschen eine große Rolle. Das Feedback ist eine Bestätigung.

Zusätzlich kann eine zweite Meinung mögliche Unsinnigkeiten zutage bringen, die mir vorher nicht aufgefallen sind. Aber es kann auch sein, dass es Meinungen zu meiner Arbeit gibt, mit denen ich nicht einverstanden bin. Hier ist es sinnvoll sich darüber klar zu sein, was die eigene Meinung ist und was die Meinung von anderen Leuten ist. Es kann ja auch sein, dass man keine Meinung hat, dann ist es aber sinnvoll, sich dessen bewusst zu sein.

Durch die Identifikation der eigenen und der Meinung anderer hat man mehr Kontrolle darüber, ob und wie die Meinungen, in die Arbeit einfließt. Die Zeichnung in der Abbildung 8 war meiner Meinung nach zu genüge behandelt.

4.3 Das Planen meiner Ausstellung

Wie bereits erwähnt, war ich in der Zeit in der ich meine Masterarbeit begonnen habe zu machen auch damit beschäftigt eine Ausstellung meiner Kreaturen zu organisieren. Ich habe schon einmal in Rahmen einer Gruppenausstellung an der Universität für angewandte Kunst, einige meiner Kreaturen-Puppen ausgestellt. Nun war es an der Zeit eine eigene Ausstellung zu machen, bei der ich die ganze Verantwortung hatte. Die Kreaturen, die ich ohnehin außerhalb der Universität kreiert habe, wollte ich mit einer Ausstellung an die Öffentlichkeit bringen.

Ich überlegte mir, welche Arbeiten ich denn ausstellen wollte. Um das herauszufinden, habe ich meine bis zu dem damaligen Zeitpunkt kreierten Kreaturen durchgeschaut und geordnet.

Ich habe schon immer gerne neue Stile beim Zeichnen ausprobiert, was dazu geführt hat, dass ich unterschiedliche Kreaturen-Stile gezeichnet hatte. Diese unterschiedlichen Kreaturen unterteilte ich in verschiedene Kategorien und fasste so einige unterschiedlichen Kreaturen-Familien zusammen, welche bei der Ausstellung gezeigt werden würden. Diese Familien begann ich um zusätzliche Kreaturen zu erweitern. Ich zeichnete ein halbes Jahr lang Kreaturen, um sie am Ende mit einer Ausstellung an die Öffentlichkeit zu bringen.

4.4 Zusammenarbeit mit einem Freund

„Bin ich es selbst der meine Handlungen steuert oder sind es andere Menschen, die mich zu bestimmten Handlungen verleiten?“

Der Prozess des Erstellens neuer Kreaturen war von Anfang an stark durch die Zusammenarbeit mit

Martin Grödl inspiriert. Martin betreibt generatives Design.

Beim generativen Design kreiert man einen Prozess z. B. mit einem Computerprogramm, welches dann einen Output z. B. ein Bild generiert. Dadurch, dass der Computer mit dem programmierten Algorithmus automatisiert den Output kreiert, ist es möglich, Millionen unterschiedlicher Bilder zu generieren. Mit der Hand geht das theoretisch auch nur es würde wesentlich länger dauern als mit einem Computer.⁷

Martin hatte die Idee Designs massenweise zu kreieren, wobei jedes einzelne Design sich vom anderen unterschied und somit ein Unikat war. Er wollte Hunderte oder Tausende solcher Designs kreieren, was mit einem Programm realistisch umzusetzen wäre.

Die folgenden Abbildungen zeigen eine Serienproduktion von Martin Grödl. Es sind gestische Zeichnungen die einen, mit der Hand gezeichneten, generativen Prozess darstellen. Bei jeder dieser handgezeichneten Zeichnungen wurde ein System, beim Zeichnen der einzelnen Objekte angewendet, welches sich in den unterschiedlichen Varianten wieder findet.

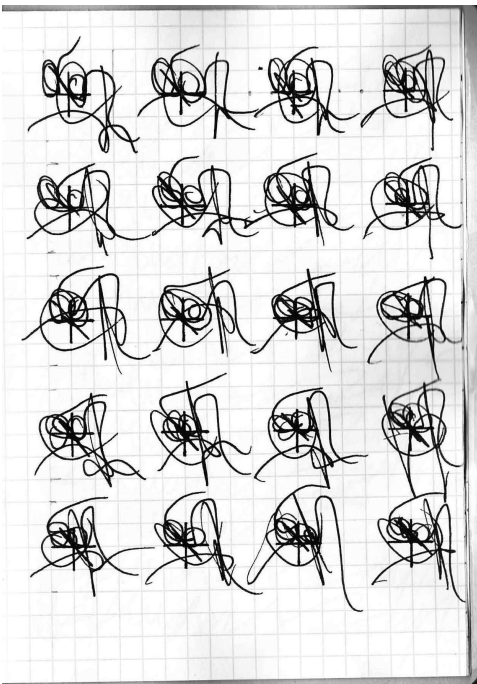


Abbildung 10: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

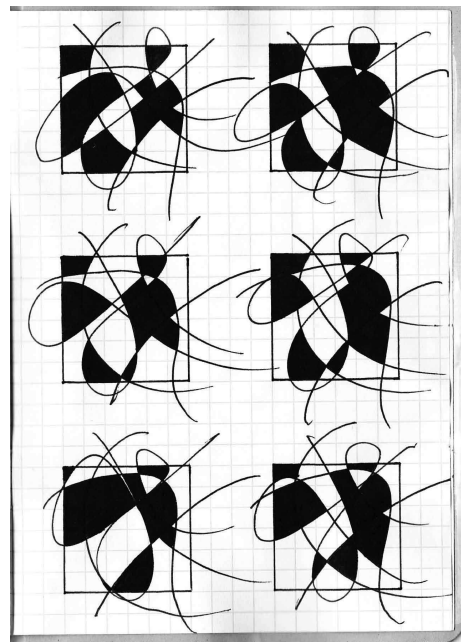


Abbildung 11: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

⁷ o.V.: Generative Gestaltung. o.J. In: <http://www.generative-gestaltung.de/about> (12.05.2013)

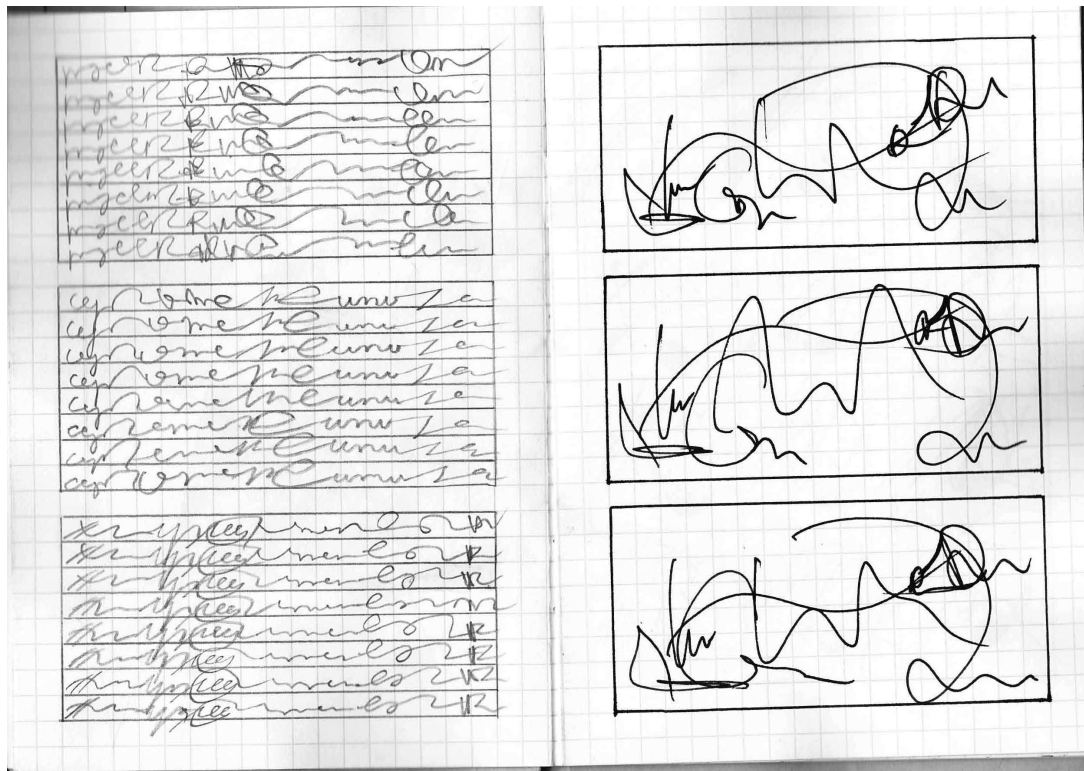


Abbildung 12: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

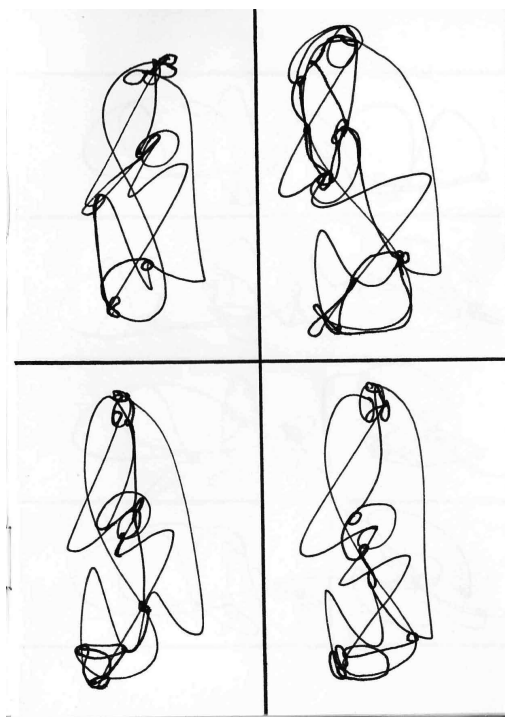


Abbildung 14: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

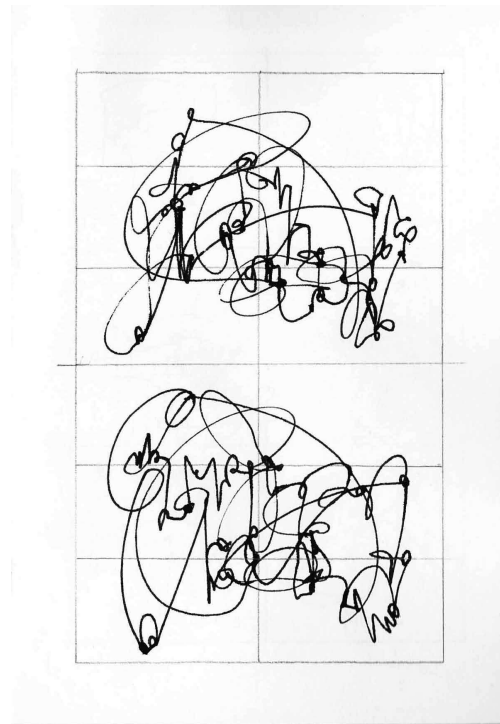


Abbildung 13: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

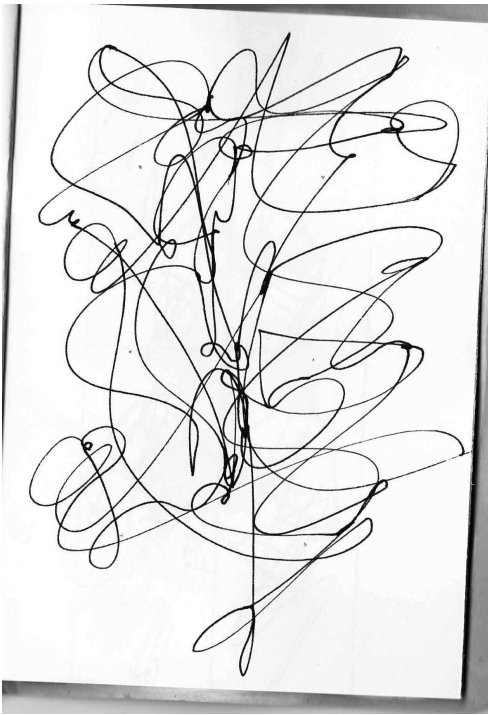


Abbildung 15: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

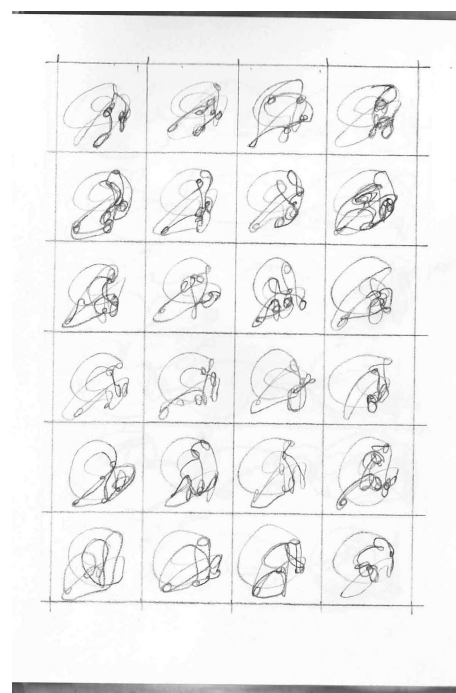


Abbildung 16: Mit der Hand generativ gezeichnete gestische Zeichnungen von Martin Grödl (2012)

Die Idee, Dinge massenweise zu produzieren diente als Inspiration meine Kreaturen ebenfalls massenweise zu kreieren. So überlegte ich mir Methoden wie meine Kreaturen mit der Hand, massenweise herzustellen, wären.

„Generative art is neither programming nor art, in their conventional sense. It's both and neither of these things. Programming is an interface between man and machine; it's a clean, logical discipline, with clearly defined aims. Art is an emotional subject, highly subjective and defying definition. Generative art is the meeting place between the two; it's the discipline of taking strict, cold, logical processes and subverting them into creating illogical, unpredictable, and expressive results.“⁸

Hier wird generative Kunst als Schnittpunkt zwischen emotionalen Prozessen und solchen die logisch ablaufen definiert. Meine Kreaturen wurden intuitiv kreiert und Intuition ist meiner Meinung nach etwas undefinierbares das auf einer emotionalen und unbewussten Ebene stattfindet. Den Versuch diesen intuitiven Prozess in ein logisches Regelwerk umzuwandeln ist eine faszinierende Idee. Ich war sehr neugierig herauszufinden, wie sich meine intuitiv kreierten Kreaturen, verändern würden, wenn ein Computer sie automatisiert herstellen würde.

⁸ Pearson, Matt: 2011: Generative Art. A practical guide using processing. Manning Publications Co. 2011. S. XVIII

Würden meine Kreaturen wenn sie in Tausenden Stückzahlen produziert werden würden an Wert verlieren oder vielleicht doch dazugewinnen?

Würde man meinen Stil in den Kreaturen dann noch wiedererkennen oder würden die Kreaturen nur mehr noch charakterlose und leere Objekte sein bei denen sich die Individualität mit der steigenden Stückzahl aufgelöst hat?

Martin und ich begannen an einem Programm zu arbeiten, welches später massenweise Kreaturen herstellen sollte. Das Design kam von mir und Martin hat das Programm geschrieben. Ich zeichnete am Computer eine Kreaturen-Familie (Abbildung 17), die meiner Meinung nach leicht zu programmieren war, damit Martin nicht ein zu aufwendiges Programm hätte schreiben müssen.

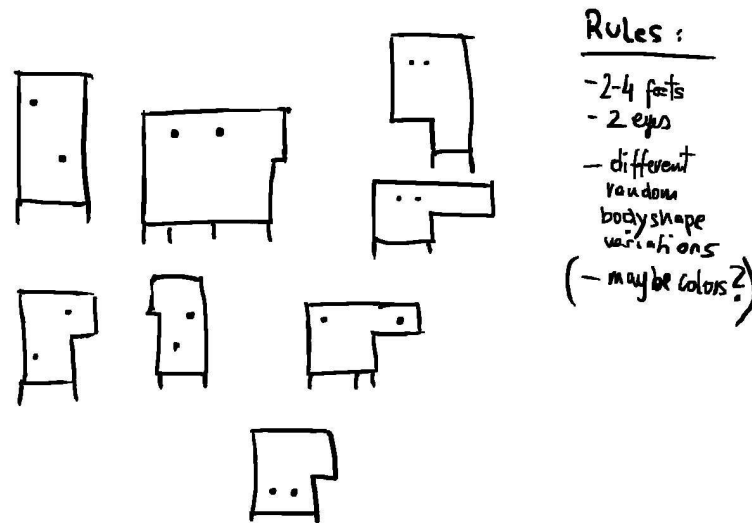


Abbildung 17: Design Entwurf für generativ gestaltete Kreaturen. (2012)

Diesen Entwurf zu sehen, reichte Martin schon aus, um mit dem Programmieren loszulegen. Nach einiger Zeit entstanden die ersten Entwürfe, welche in den Abbildungen 18 und 19 dargestellt sind.



*Abbildung 18: Computer generierte Kreaturen
programmiert von Martin Grödl (2012)*

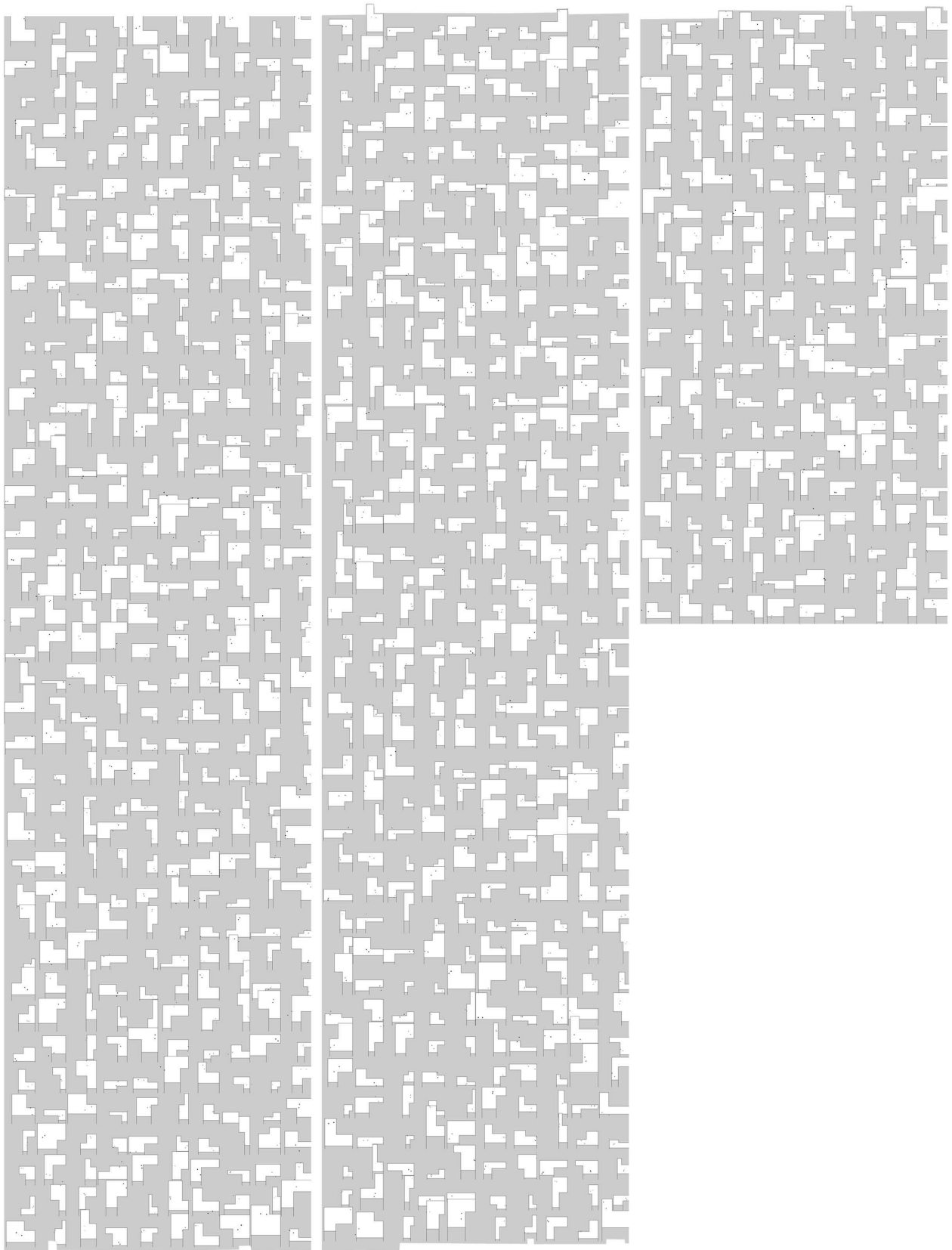


Abbildung 19: 1000 Computer generierte Kreaturen programmiert von Martin Grödl (2012)

Als Nächstes wurden die Konturen der Kreaturen bearbeitet (siehe Abbildung 20). Wir wollten einen natürlichen Strich, der aussehen sollte, als ob er mit der Hand gezeichnet wäre.

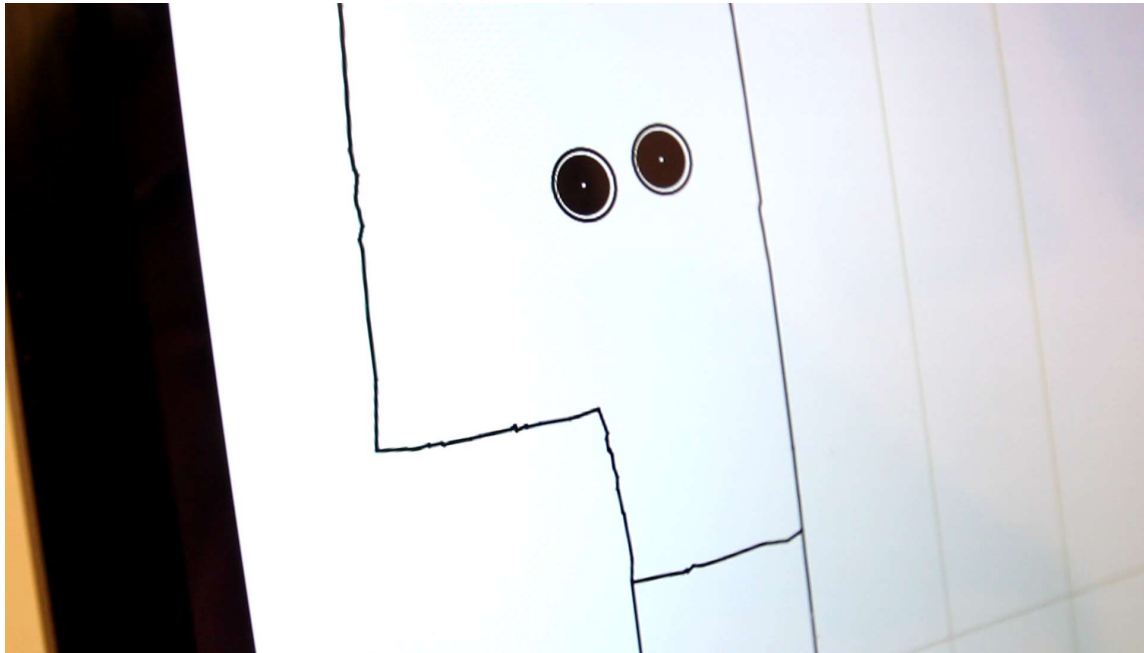


Abbildung 20: Screenshot einer Videoaufnahme. Zu sehen ist eine programmierte Kreatur im Entstehungsprozess. (2013)

Jede Kreatur hatte einen eigenen Namen, welche mit einem Programm generiert wurden. Jeder Name wurde aus verschiedenen Silben gebildet. Es wurden ungefähr 100 verschiedene Silben aus einer Liste aus polnischen Babynamen entnommen und zufällig miteinander kombiniert. Abbildung 22 zeigt einige der verwendeten Silben.

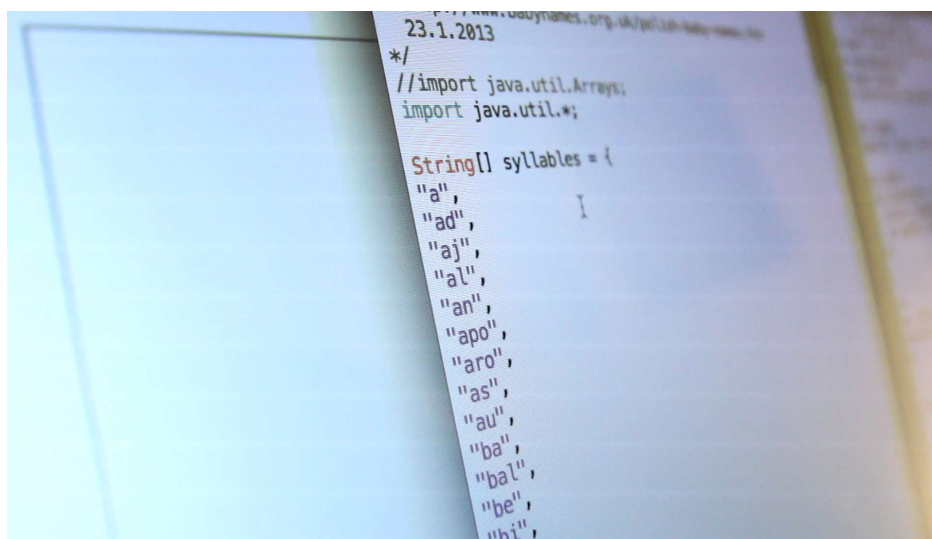


Abbildung 21: Screenshot einer Videoaufnahme. (2013)

Ausgehend aus den Silben wurde eine Liste mit 1000 Namen generiert. Abbildung 22 zeigt einen Ausschnitt einiger dieser Namen.

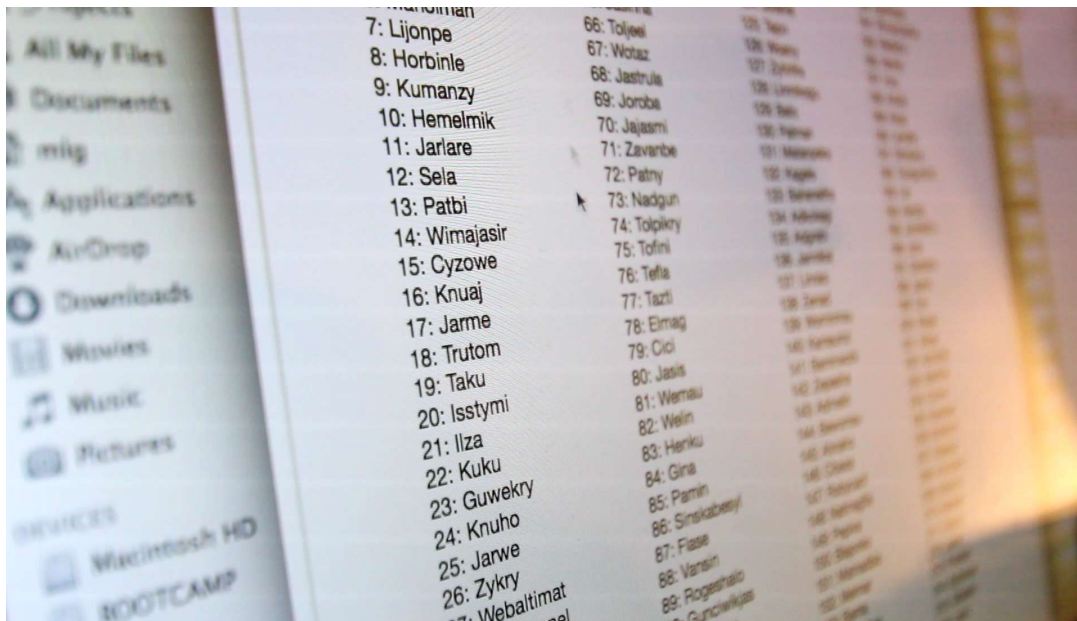


Abbildung 22: Screenshot einer Videoaufnahme. (2013)

4.5 Inspiration durch das generative Design

Die Zusammenarbeit mit Martin und die Auseinandersetzung mit generativem Design haben mich im Kreieren meiner Kreaturen beeinflusst. Überlegungen meine Kreaturen massenweise herzustellen führten dazu, dass drei bestimmte Kreaturen-Familien, die meiner Meinung nach durch eine generative mit der Hand gezeichnete Herstellungsweise charakterisiert sind, entstanden sind (Abbildung 23).

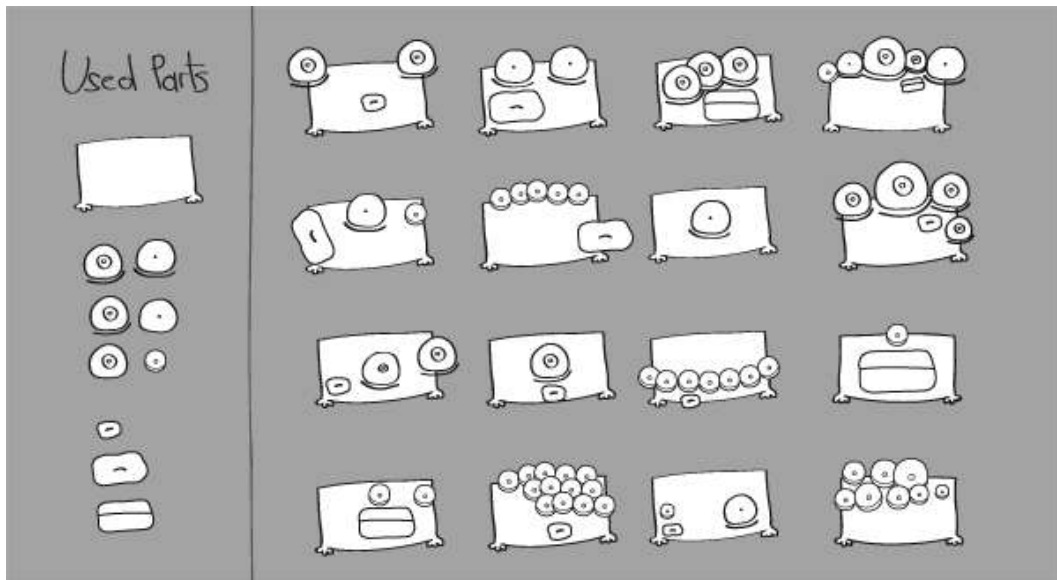


Abbildung 23: Ausschnitt einer Kreaturen-Familie, 2012

In Abbildung 23 ist eine Kreaturen-Familie zu sehen, bei der ich in einem Computergrafik-Programm eine bestimmte Anzahl an Objekten gezeichnet habe, welche im linken Bereich der zu sehen sind (Used Parts). Ausgehend von diesen Objekten habe ich die Kreaturen im rechten Teil der Abbildung erstellt. Dabei habe ich die Objekte dupliziert und solange verschoben, bis eine Kreatur entstanden ist, die meinen Erwartungen entsprach. Der Prozess die Objekte zu duplizieren war logisch und generativ aber der Prozess die Objekte so lange zu verschieben, bis sie eine Kreatur ergaben, mit der ich zufrieden war, war intuitiv. Wenn die Elemente eine gewisse Stimmigkeit ergaben und die erzeugte Kreatur eine gewisse emotionale Regung in mir weckte, dachte ich, dass ich fertig war.

Für mich sind es die festgelegten Regeln, die Kreaturen nur aus einer bestimmten Anzahl an Objekten zu bauen, die einen generativen Prozess darstellen.

Die Inspiration durch generatives Design wird in einer weiteren Kreaturen-Familie ersichtlich (Abbildung 24).

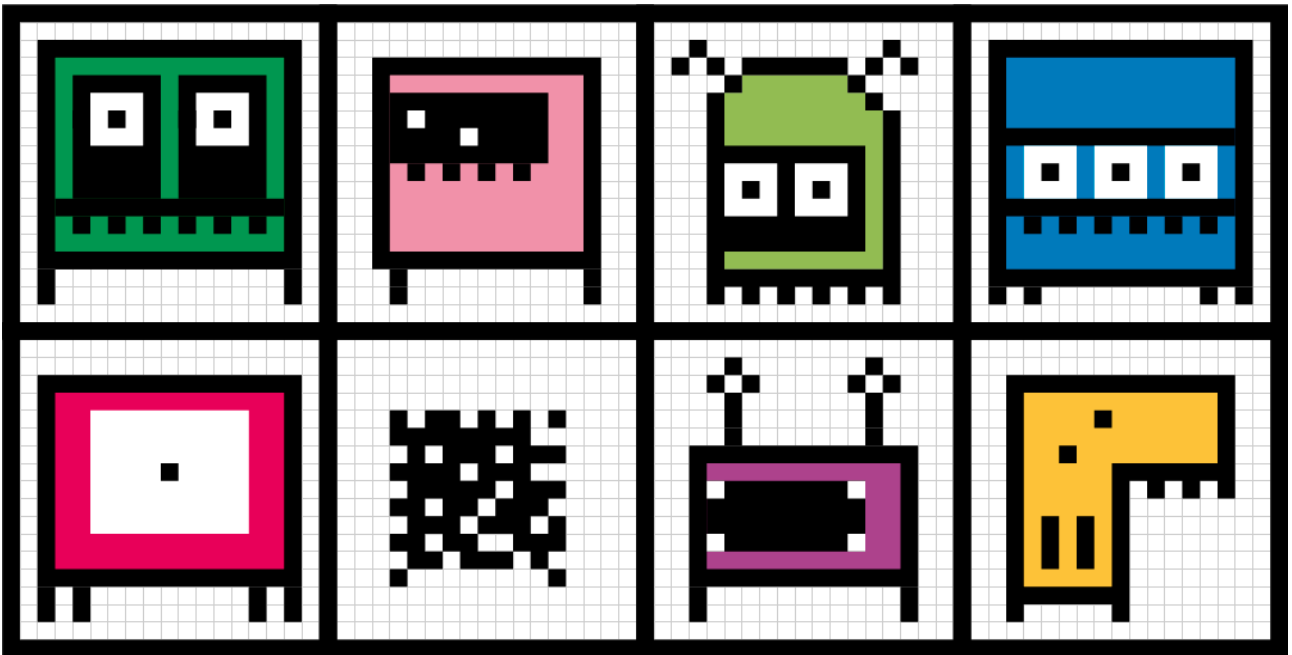


Abbildung 24: Pixelige Kreaturen, digital mit einem Zeichentablet von Benjamin urbanek gezeichnete (2012)

Zu jenem Zeitpunkt war ich davon fasziniert Kreaturen einfach und minimalistisch zu kreieren und habe bei diesen pixeligen Kreaturen die Regel definiert, die Kreaturen nur innerhalb eines bestimmten Raumes bestehend aus 17 x 17 Pixeln zu zeichnen.

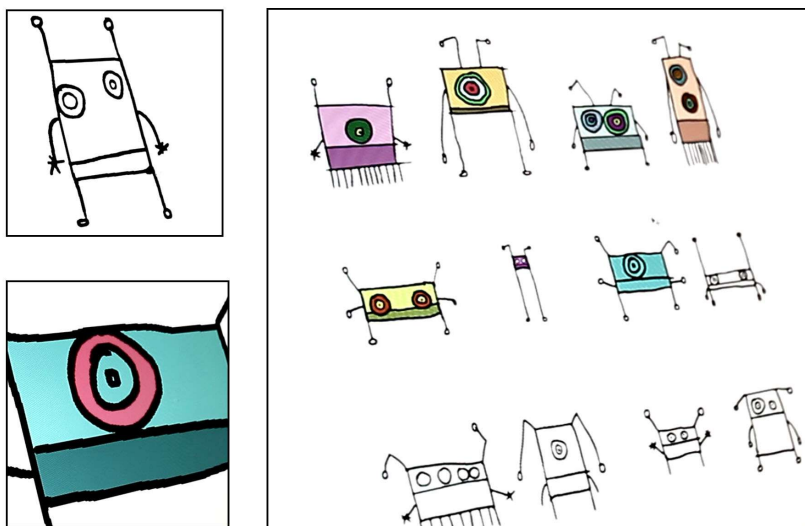


Abbildung 25: Fotocollage. Anfangsstadium einer Kreaturenfamilie mit einem Zeichentablet am Computer von Benjamin Urbanek gezeichnet (2012)

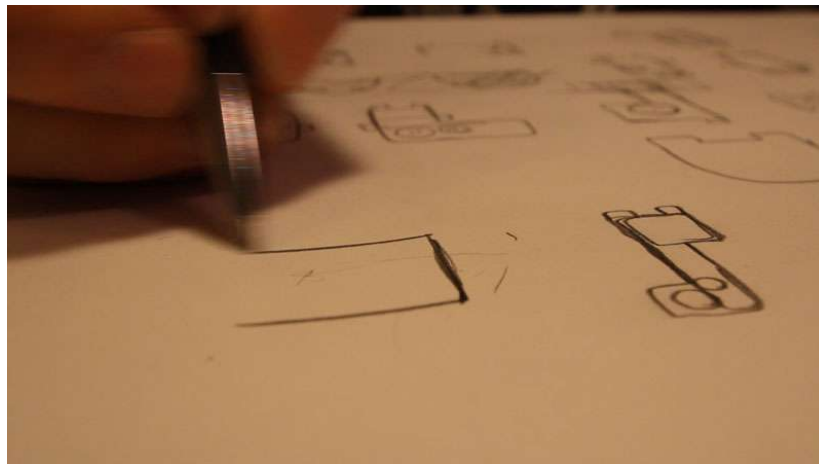
Das Zeichnen der Kreaturen in Abbildung 25 fand ebenfalls am Computer mit einem Zeichentablett statt. Die Verbindungen zum generativen Design bei dieser Kreaturen-Familie sind meiner Meinung

nach, die festgelegte Regeln, einfache Formen wie Rechtecke oder Quadrate als Körper oder Kreise für die Augen zu verwenden. Hier spielt der Gedanke, die Kreaturen so effizient wie möglich zu kreieren, eine besondere Rolle.

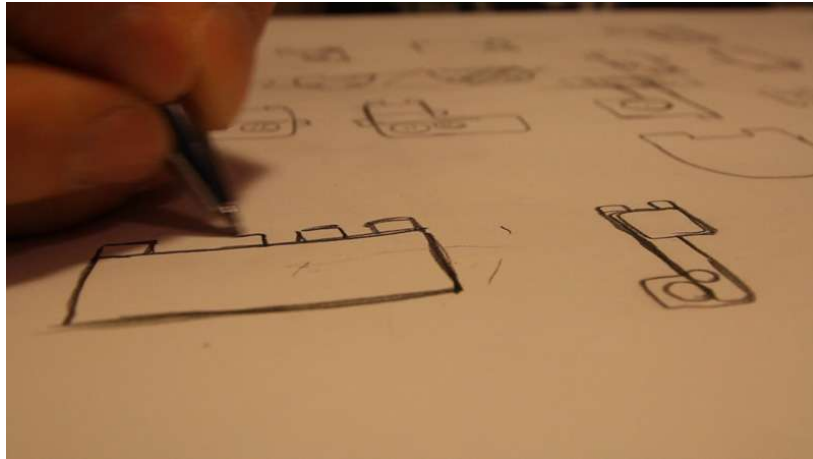
4.6 Der Termin für meine Ausstellung rückte immer näher

Der Termin für meine Kreaturen Ausstellung rückte immer näher und ich sammelte weiterhin Videomaterial für meinen Film und kreierte weitere Kreaturen-Familien.

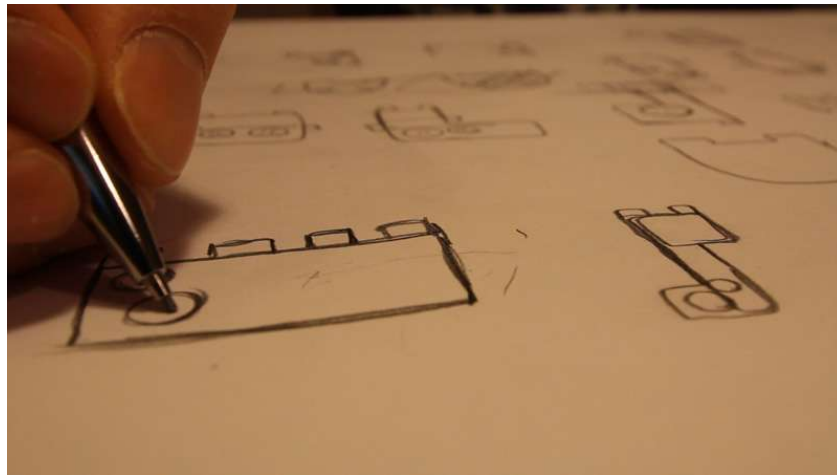
Die folgenden Abbildungen 26 bis 29 zeigen Screenshots aus Aufzeichnungen in denen zu sehen ist, wie ich eine Skizze entwerfe, die später als Vorlage für die Puppen-Kreaturen dienen sollte. Das Besondere an dieser Aufnahme ist, dass sie den gesamten intuitiven Entstehungsprozess einer meiner Kreaturen zeigt.



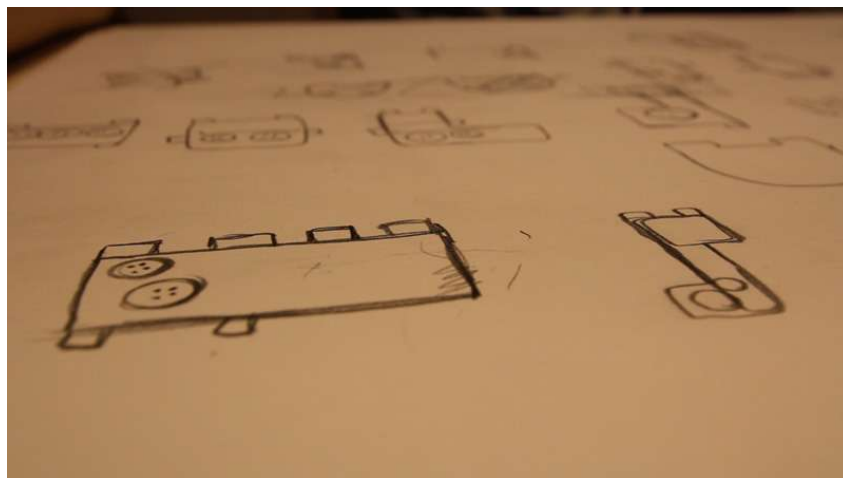
*Abbildung 26: Screenshot aus meinem Film.
Entstehungsprozess einer Kreatur Teil 1 (2013)*



*Abbildung 27: Screenshot aus meinem Film.
Entstehungsprozess einer Kreatur Teil 2 (2013)*



*Abbildung 28: Screenshot aus meinem Film. Entstehungsprozess
einer Kreatur Teil 3 (2013)*



*Abbildung 29: Screenshot aus meinem Film. Entstehungsprozess
einer Kreatur Teil 4 (2013)*

Diese Skizzen (Abbildung 30) dienten später als Vorlage zum Nähen. Da ich nicht gut nähen kann, entwarf ich sehr einfach gehaltene Designs, um mir das Nähen später zu erleichtern.

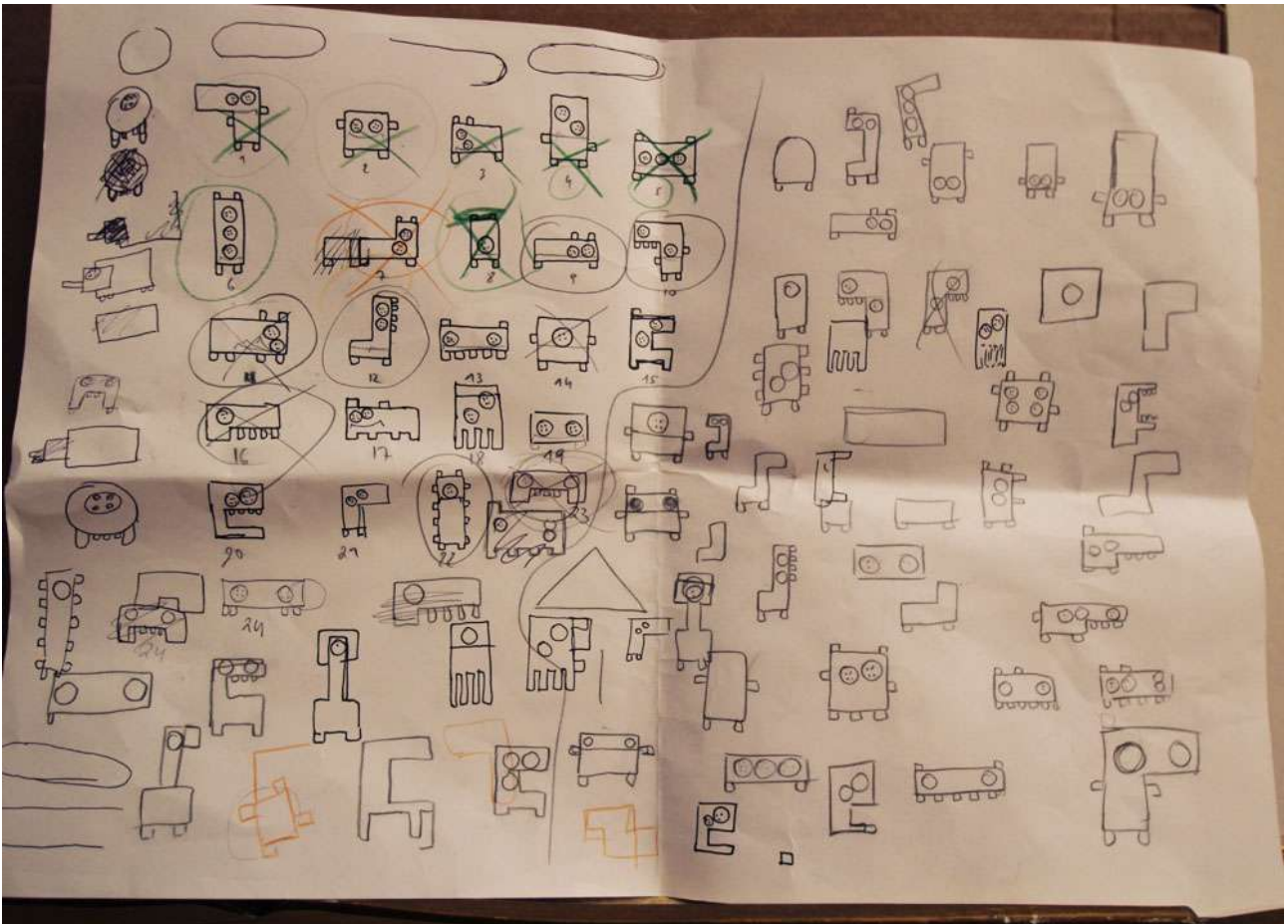


Abbildung 30: Skizzen für Kreaturen Puppen gezeichnet von Benjamin Urbanek 2012

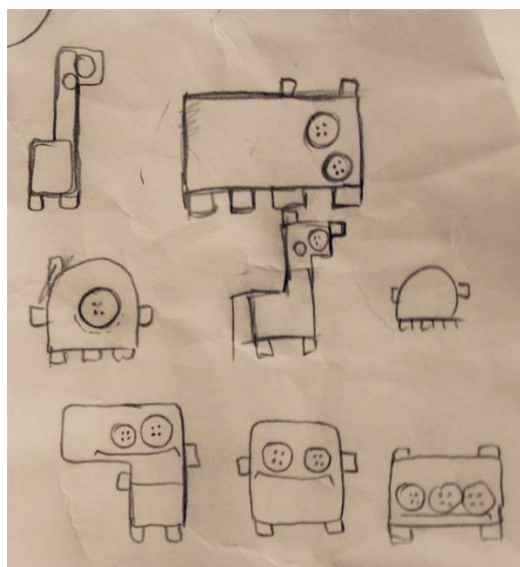


Abbildung 31: Skizzen für Kreaturen Puppen gezeichnet von Benjamin Urbanek 2012

Beim Nähen der Puppen wurde ich von meiner Mutter und meiner Schwester unterstützt. Die Puppen wurden auf einer Nähmaschine und mit der Hand genäht. Abbildung 32 zeigt mich an einer Nähmaschine beim Puppen nähen.



Abbildung 32: Kreaturen Puppen nähen an einer Nähmaschine, 2012

Das besondere an den Puppen ist, dass sie meine bisherigen Kreaturen durch die dritte Dimension erweitern. Es sind Kreaturen, die man anfassen kann.

4.7 Intuitiv kreierte Kreaturen, die für sich sprechen

Bei den folgenden Kreaturen habe ich mich nicht auf bestimmte Regeln festgelegt. Diese Kreaturen sind intuitiv gezeichnet, wobei es keinen Raum gibt, den ich vordefiniert habe, keine Elemente, die zur Verfügung standen und keine Gedanken die Kreaturen effizient herzustellen. Bei diesen Kreaturen habe ich alle meine zeichnerischen Fähigkeiten eingesetzt. Die Einflüsse für diese Kreaturen sind sehr unterschiedlich. Die Herstellungsmethode mit der Hand unterscheidet sich von der eines Computers insofern, dass nachdem die Kreatur gezeichnet wurde, nur langsam bzw. nicht effizient Änderungen machbar sind. In den Abbildungen 33 bis 36 ist der Entstehungsprozess einer dieser Kreaturen zu sehen, die ich auf einem Computer mit einem Zeichentablett gezeichnet habe.



Abbildung 33: Entstehungsprozess, Intuitiv gezeichnete Kreatur Teil 1 (2012 - 2013)

Der erste Schritt beim Kreieren dieser Kreaturen bestand darin, einen Grundkörper zu zeichnen. Ein Auge ist ebenfalls zu sehen.

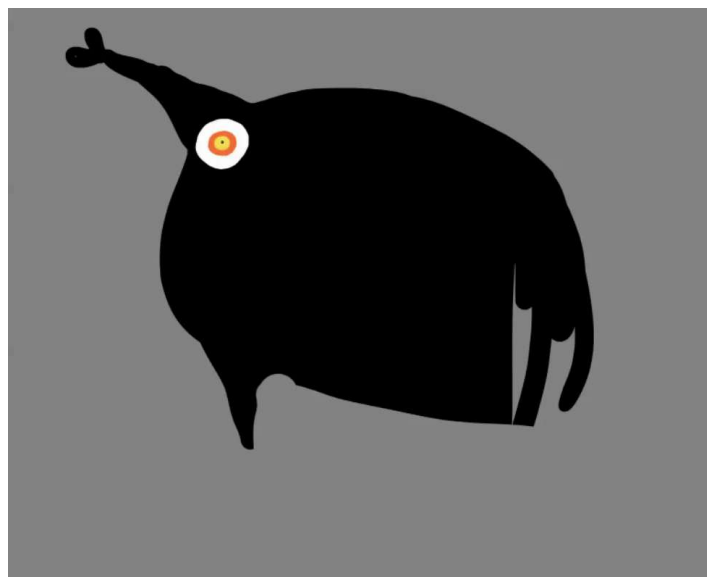


Abbildung 34: Entstehungsprozess, Intuitiv gezeichnete Kreatur Teil 2 (2012 - 2013)

Einen Grundkörper zu finden, mit dem ich zufrieden war, war nicht immer einfach. Dieser Prozess verlief intuitiv.

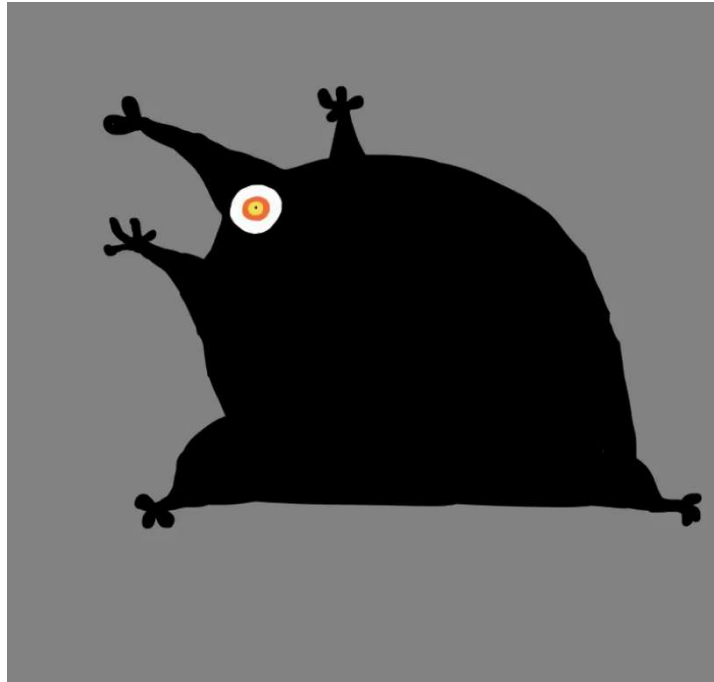


Abbildung 35: Entstehungsprozess, Intuitiv gezeichnete Kreatur Teil 3 (2012 - 2013)

Nachdem mir der Grundkörper der Kreaturen gefiel, begann ich Gliedmaßen zu zeichnen.

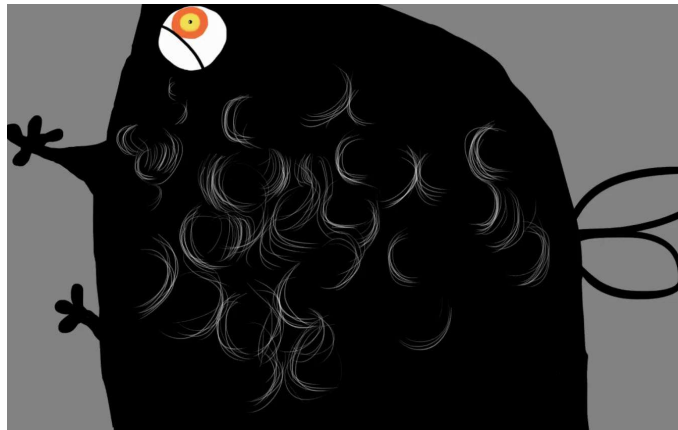


Abbildung 36: Entstehungsprozess, Intuitiv gezeichnete Kreatur Teil 4, 2012 - 2013

Nachdem ich mit dem Körper zufrieden war, begann ich die Haare zu zeichnen.



*Abbildung 37: Entstehungsprozess, Intuitiv
gezeichnete Kreatur Teil 5 (2012 - 2013)*

Bei der Kreatur in Abbildung 37 habe ich viele ähnlich ausschauende Haare mit der Hand gezeichnet, was bis zu mehreren Stunden dauern konnte. Das Zeichnen der Haare ist ein gutes Beispiel für einen generativen Prozess, der mit der Hand gemacht wurde. Das Zeichnen der Haare war einigen bestimmten Regeln unterworfen wie z. B. die Haare haben eine bestimmte Länge, sie sind leicht gelockt, sie haben eine bestimmte Farbe und so weiter. Anhand dieses Regelwerkes sind viele Haare entstanden.

Nachdem die Kreatur fertig war, zeichnete ich den Hintergrund. Die Produktion dieser Kreatur hat insgesamt ca. 16 Stunden gedauert.

5. Die Ausstellung: Piamin's Creatures

Meine Ausstellung der ich den Namen Piamin's Creatures gegeben habe fand vom 23.04.2013 bis zum 23.05.2013 statt. Piamin ist ein Spitzname, den mir mein kleiner Bruder gegeben hat, als er noch sehr klein war und noch nicht Benjamin aussprechen konnte.⁹

Das folgende Kapitel befasst sich mit der Ausstellung und auf welche Art und Weise ich meine Werke der Öffentlichkeit präsentiert habe.

5.1 Kreaturen auf Postkarten: Computer generierte Kreaturen

Martin und ich entschieden uns die am Computer programmierten Kreaturen auf Papier bei einer Anzahl von 300 Stück auf Postkarten drucken.

Wir konnten Tausende oder Millionen Kreaturen erzeugen aber dadurch, dass wir uns entschieden hatten, die Kreaturen auf Papier zu drucken waren 300 Stück vom Preis-Leistungs-Verhältnis her

⁹ Urbanek, Benjamin: Piamin's Creatures. 16.03.2013. In: www.piamin.com (20.05.2013)

eine angemessene Anzahl, was die Druckkosten nicht in astronomische Höhen steigen lies. Jede Postkarte war für sich ein Unikat. Ein Zufallsalgorithmus hat 300 unterschiedliche Kreaturen generiert und jeden von ihnen einen einzigartigen Namen gegeben. Mit unterschiedlichen einprogrammierten Parametern z. B. Augengröße, Augenabständen, Körperform usw. haben wir das Aussehen der Kreaturen bestimmt. Die fertigen Kreaturen-Postkarten sind auf den folgenden Abbildungen 38 bis 43 zu sehen.



Abbildung 38: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen ist ein Kasten in dem sich die Postkarten befinden. Da sich die BesucherInnen die Postkarten mitnehmen konnten sind hier 300 Postkarten sondern die übriggebliebenen zu sehen (2013)

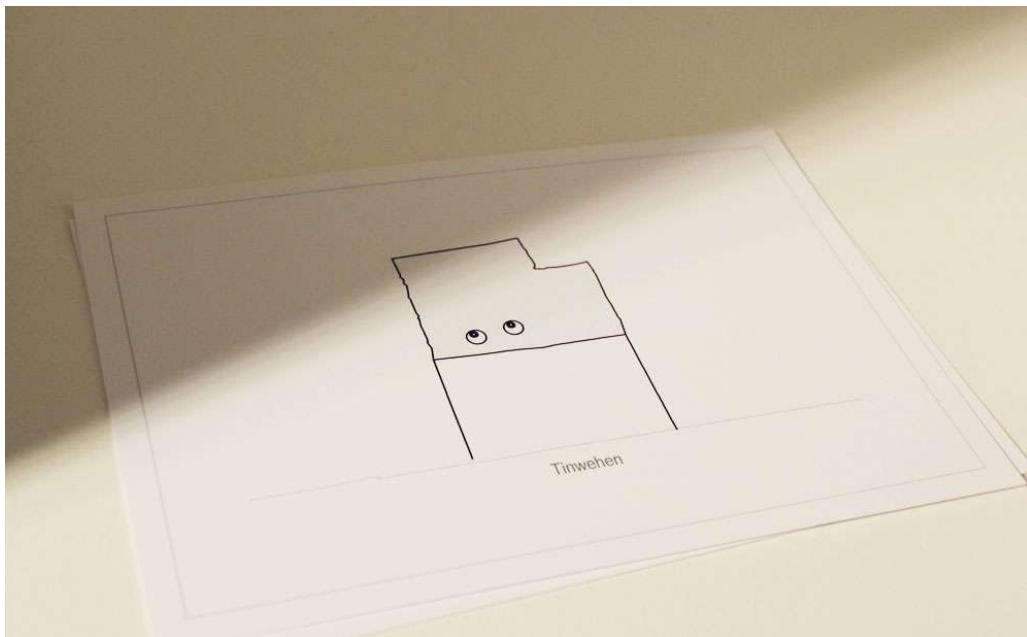


Abbildung 39: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Eine Postkarte mit einer Kreatur namens Tinwehen. (2013)

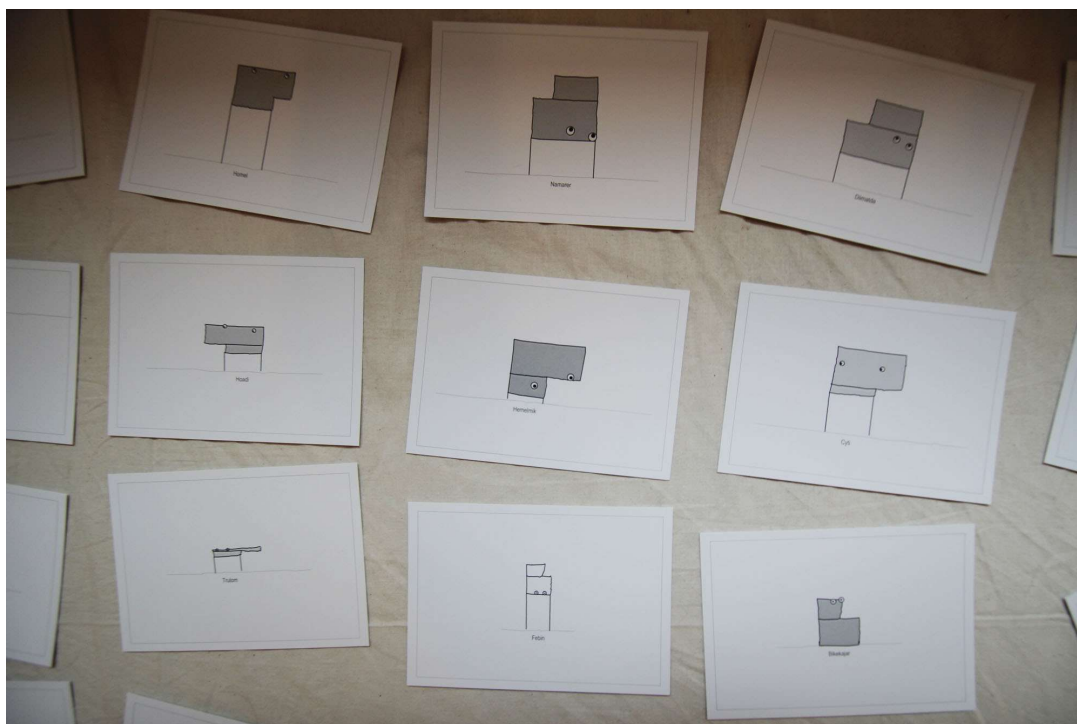


Abbildung 40: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Einige Postkarte mit meinen Kreaturen (2013)

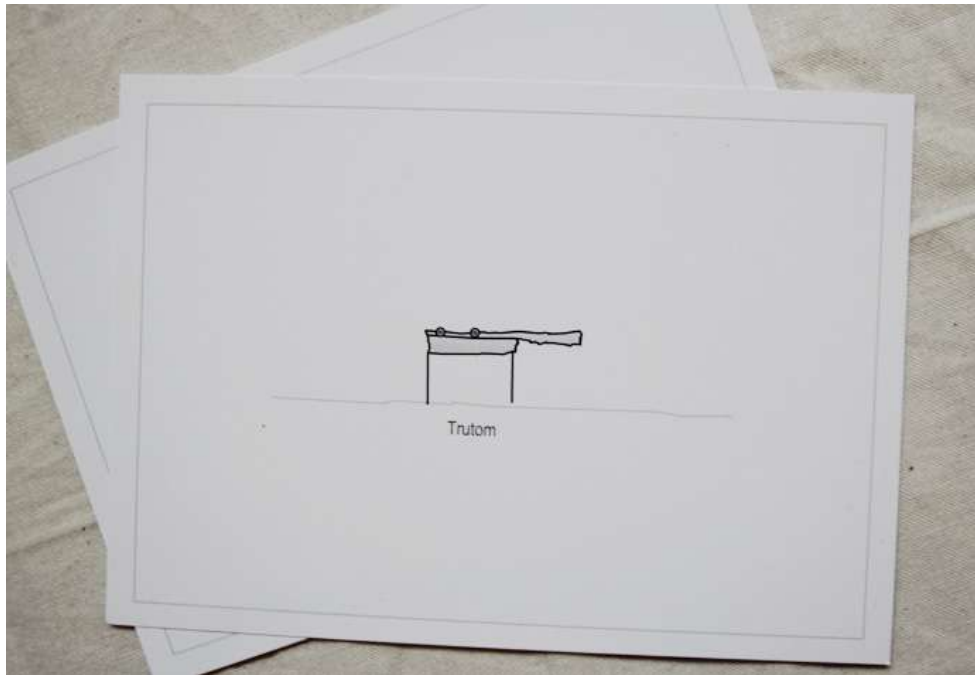


Abbildung 41: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Eine Postkarte mit einer Kreatur namens Trutom. (2013)

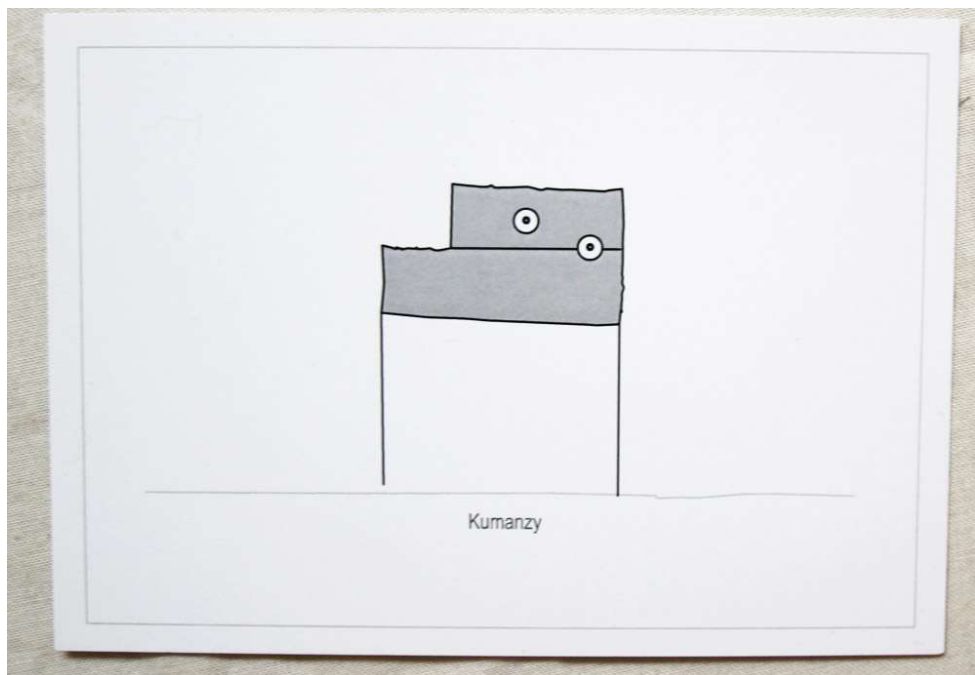


Abbildung 42: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Eine Postkarte mit einer Kreatur namens Kumanzy. (2013)

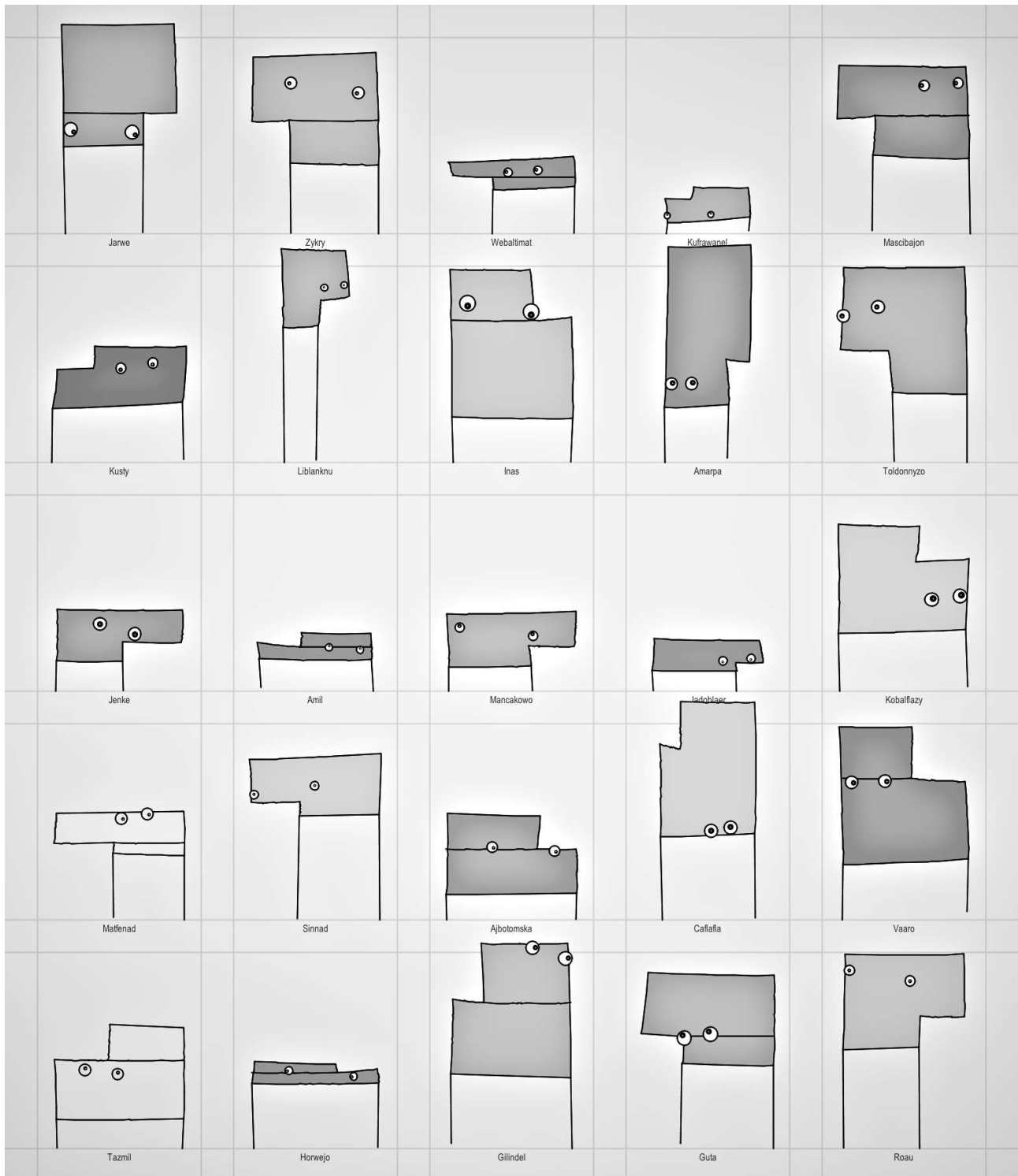


Abbildung 43: Screenshot. Computer generierte Kreaturen 2013

5.1.1 Persönliches Interview mit Martin am 05.05.2013:

In diesem Interview gibt Martin Grödl seine Meinung über die Kreaturen wieder und erzählt etwas über deren Entstehungsprozess.

I: Wie war die Zusammenarbeit mit Benjamin?

B: Die Zusammenarbeit mit Benjamin war so, dass er mir Sketches gemacht hat von seinen Monstern. Er wusste ja auch schon, wie ich dann damit umgehen werde, dass ich das dann in Processing machen werde. Und er hat auch eine Ahnung davon und hat schon die Designs so gemacht, dass ich sie verarbeiten konnte ja.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

B: Die Zusammenarbeit war dann eigentlich lose, ja, dass ich auf diesen basierend auf diesen Designs meinen ersten Code geschrieben hab und die ersten Figuren generiert hab und mir dann Feedback eingeholt hab, ob das passt.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

B: Die letzten Produkte und Ergebnisse habe ich dann mit ihm genau abgestimmt und am Schluss sind wir dann zusammengesessen und wir haben genau gesagt:“ Ok, machen wir die Augen anders, machen wir die Augen größer, machen wir Beine und den Mund geändert“. Solche Dinge und genau eingestellt und eigentlich Parameter, wie wir die Monster haben wollen.

I: Was bedeute für dich Piamin's Creatures?

B: Die Creatures (.). Also ich war ja von Anfang an eigentlich dabei und hab auch immer wieder die einzelnen Varianten und einzelnen Skizzen gesehen von den verschiedenen Familien und auch die erste Ausstellung gesehen mit den Stoffpuppen. Und für mich bedeuten die Creatures einfach, (...) Sie sind offen. Sie bieten einfach Raum für Interpretation. Also sie spiegeln eigentlich wieder was man sich selber, was man rein interpretiert, ja. Also sie sind zwar oberflächlich süß, die meisten und irgendwie sprechen einen dadurch erst mal an ja und haben ein bisschen einen Comiclook zum Teil ja und sind einladend eigentlich aber wenn man genau hinschaut sind manche auch ziemlich zerfressen und haben irgendwie ziemlich starke Probleme glaub ich, in ihren Monsterbeziehungen. Ja, ich glaub wenn man Leute fragen würde was ihnen die Monster bedeuten wird man viele verschiedene Antworten kriegen, ja weil jeder seine Interpretationen reingeben kann. Für mich sind sie ein bisschen so Wesen aus irgendeiner anderen Welt, die Geschichten haben, die man aber nicht weiß. Die man eigentlich aus den Bildern nicht sieht und die man aber sich selber dann dazu erfinden kann. Es gib ein paar kleine Hinweise, es gibt verschiedene Kombinationen von

Monstern, wo in einem Bild irgendwie ein kleines Monster noch dabei ist, ein anderes. Aber sonst sind sie eigentlich alle isoliert und man weiß nicht was sie miteinander zu tun haben. Sie stehen in einer offenen Welt, in der nicht viel passiert. Sie stehen auf irgendeiner Ebene und sie stehen rum und sind irgendwie fotogen.

5.1.2 Gedanken zu den computergenerierten Kreaturen

Die Frage, ob bei den Kreaturen noch immer mein Stil zu erkennen sein wird, wenn man sie massenweise produziert, möchte ich folgendermaßen beantworten:

Jedes dieser mittels Computer generierten Kreaturen ist meiner Meinung nach individuell. Ich war überrascht, als ich beim Durchschauen der 300 Kreaturen gemerkt habe, dass die meisten Kreaturen genau so waren, wie ich sie mit der Hand auch gezeichnet hätte. Einige haben mich nicht so sehr angesprochen. z. B. 50 % der 300 Kreaturen haben einen Mund und 50 % haben keinen. Mir persönlich gefallen die Kreaturen mit Mund besser.

Ich habe mir die Frage gestellt ob man den kreativen Herstellungsprozess der Kreaturen, denn in klaren Regeln formulieren könnte, sodass ein Programm in der Lage wäre, den Output ebenfalls so zu gestalten, wie ich es mit der Hand machen würde.

Im Fall der Postkarten denke ich, dass es gelungen ist, die Kreaturen so zu programmieren, wie ich sie mit der Hand auch zeichnen würde. Für mich ist generatives Design eine Art von Werkzeug bei der man ebenfalls automatisiert Kreaturen erzeugen kann die genau meinen Erwartungen entsprechen. Der Herstellungsprozess findet nicht unmittelbar, wie beim Zeichnen statt, sondern man zerlegt zuerst die Idee in ein logisches Regelwerk, wobei man anschließend durch Änderung der Parameter das Aussehen der Kreaturen bestimmt. Die Idee z. B. eine Kreatur zu zeichnen steht immer im Vordergrund und ist Werkzeug übergreifend.

5.2 Mit der Hand erstellte Kreaturen

Jene Kreaturen die nicht durch einen Computeralgorithmus erzeugt, aber dennoch mit der Hand auf eine generative Weise hergestellt wurden.

5.2.1 Kreaturen-Familie: Massmos

Der Name Massmos ist aus der Idee entstanden, Kreaturen bzw. Monster massenweise zu kreieren. In Abbildung 44 ist das fertige Bild zu sehen, das 32 unterschiedliche Kreaturen zeigt, die mit einem Zeichentablett generativ am Computer erstellt wurden.

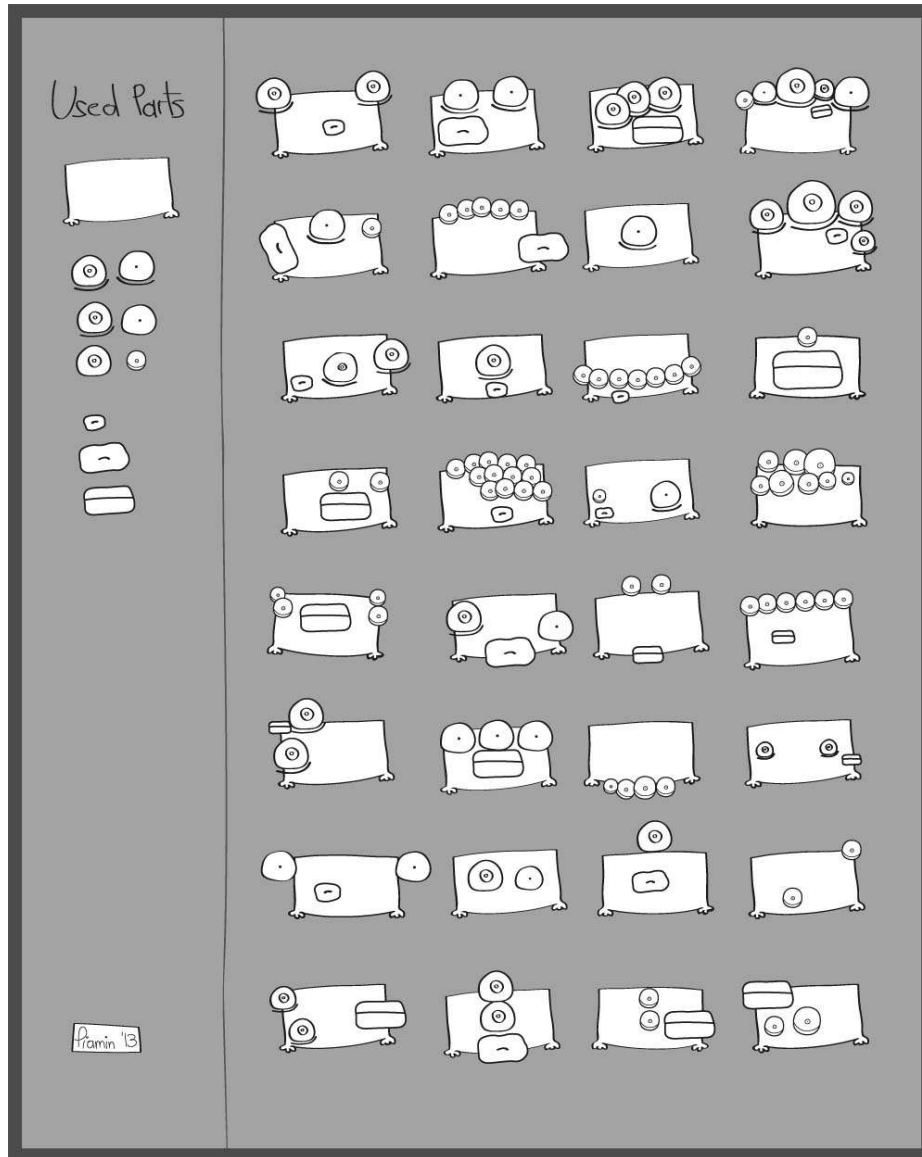


Abbildung 44: Screenshot. Kreaturenfamilie „Massmos“ Ausstellung: „Piamin's Creatures“ (2013)

5.2.2 Kreaturen-Familie: Bumos

Der Name Bumos entstand aus der Idee, dass es sich hier um bunte Kreaturen oder Monster handelt. Dies sind intuitiv mit der Hand am Computer gezeichnete Kreaturen, inspiriert durch generatives Design. Diese Arbeiten wurden mit dem Hintergedanken gezeichnet, sie besonders effizient und einfach zu gestalten. Der Grund dafür war, dass geplant war, ein Programm zu machen, welches Kreaturen dieser Art massenweise produzieren sollte.

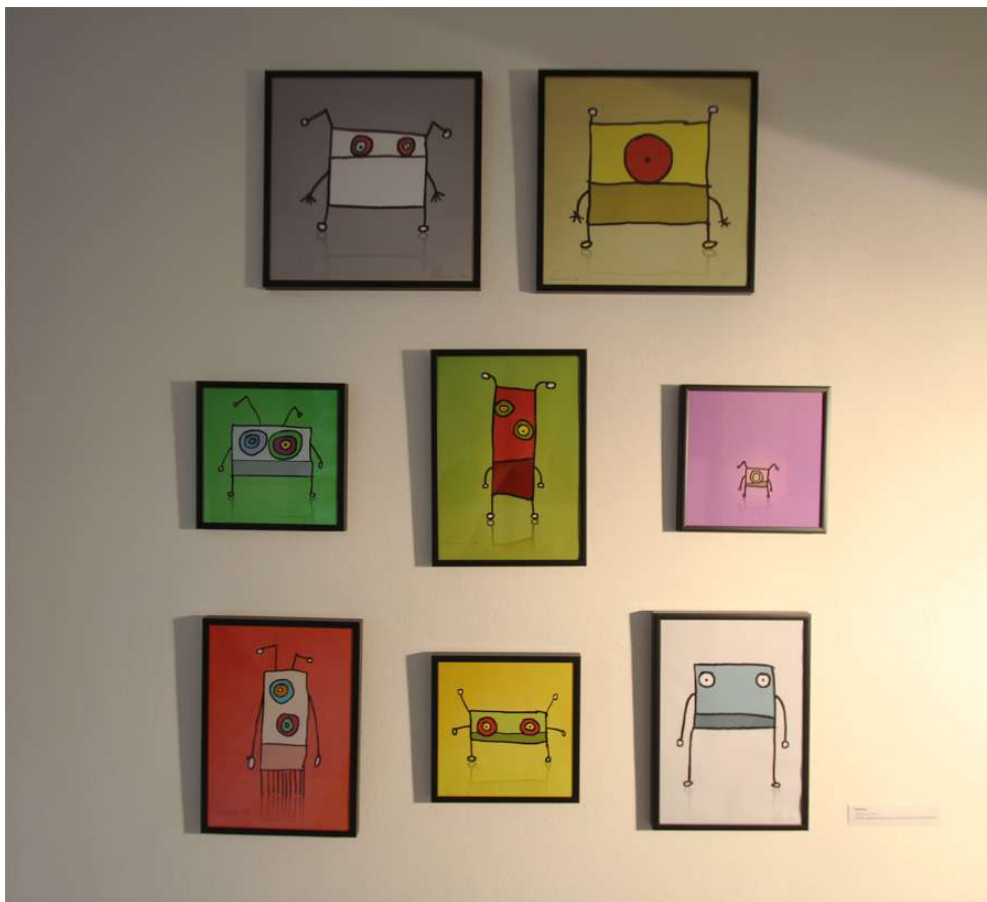


Abbildung 45: Kreaturenfamilie „Bumos“ Ausstellung: „Piamin's Creatures“ (2013)



Abbildung 46: Kreatur aus der Kreaturenfamilie namens Massmos die bei meiner Ausstellung hergezeigt wurde (2013)

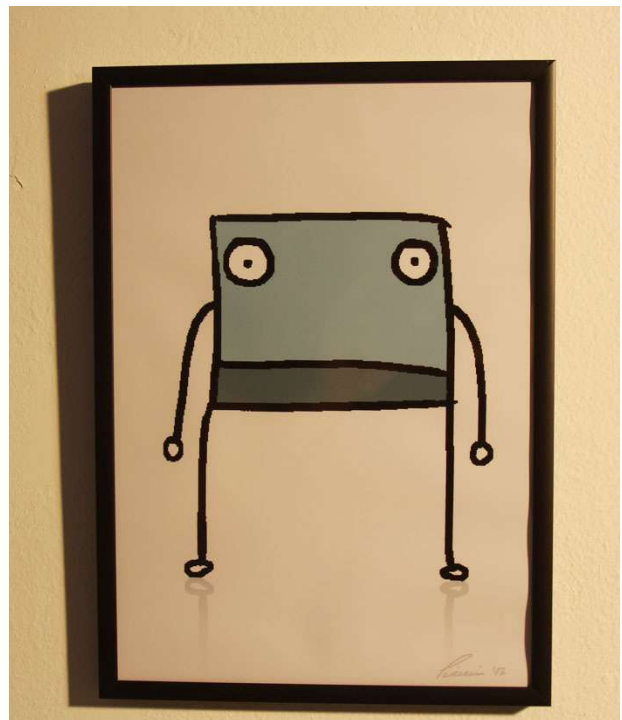


Abbildung 47: Kreatur aus der Kreaturenfamilie namens Massmos die bei meiner Ausstellung hergezeigt wurde (2013)

5.2.3 Kreaturen-Familie: Pixmos

Der Name Pixmos entstand aus der Idee Kreaturen bzw. Monster in einem Raum bestehend aus 17 x 17 Pixel zu kreieren.



Abbildung 48: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen sind einige Kreaturen aus der Kreaturen-Familie namens Pixmos (2013)

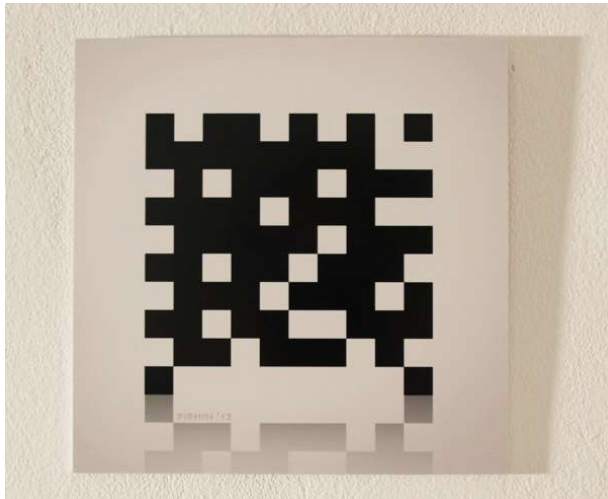


Abbildung 50: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen ist eine Kreatur aus der Familie namens Pixmos (2013)



Abbildung 49: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen ist eine Kreatur aus der Familie namens Pixmos (2013)

4.2.4 Kreaturen-Familie: Scribmos

Der Name setzt sich aus den Begriffen kritzeln (auf Englisch: scribble) und Monster zusammen.



Abbildung 51: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen sind 3 Kreaturen aus der Familie Scribmos (2013)

Diese Kreaturen sind intuitiv kreiert.

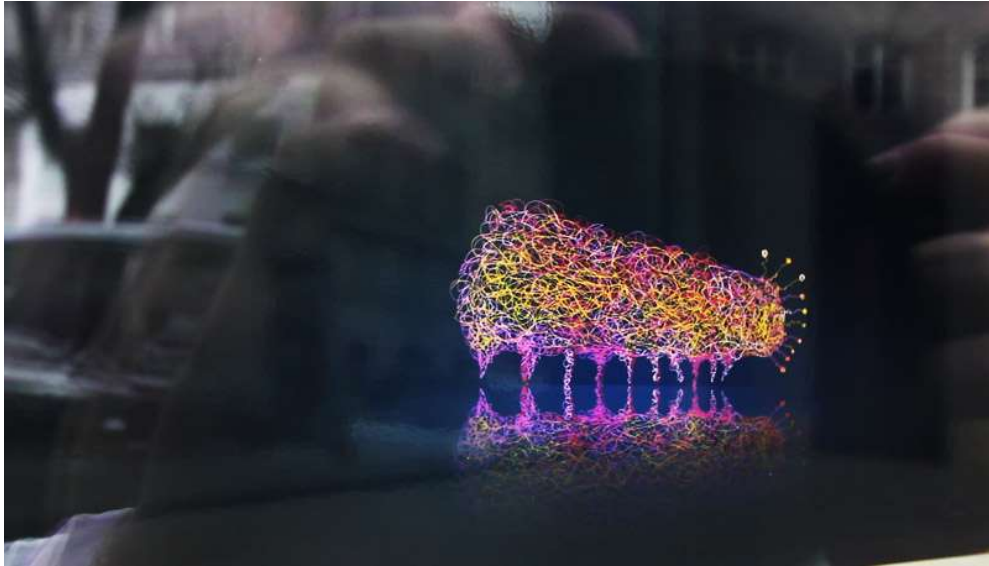


Abbildung 52: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen ist eine Kreatur aus der Familie Scribmos (2013)

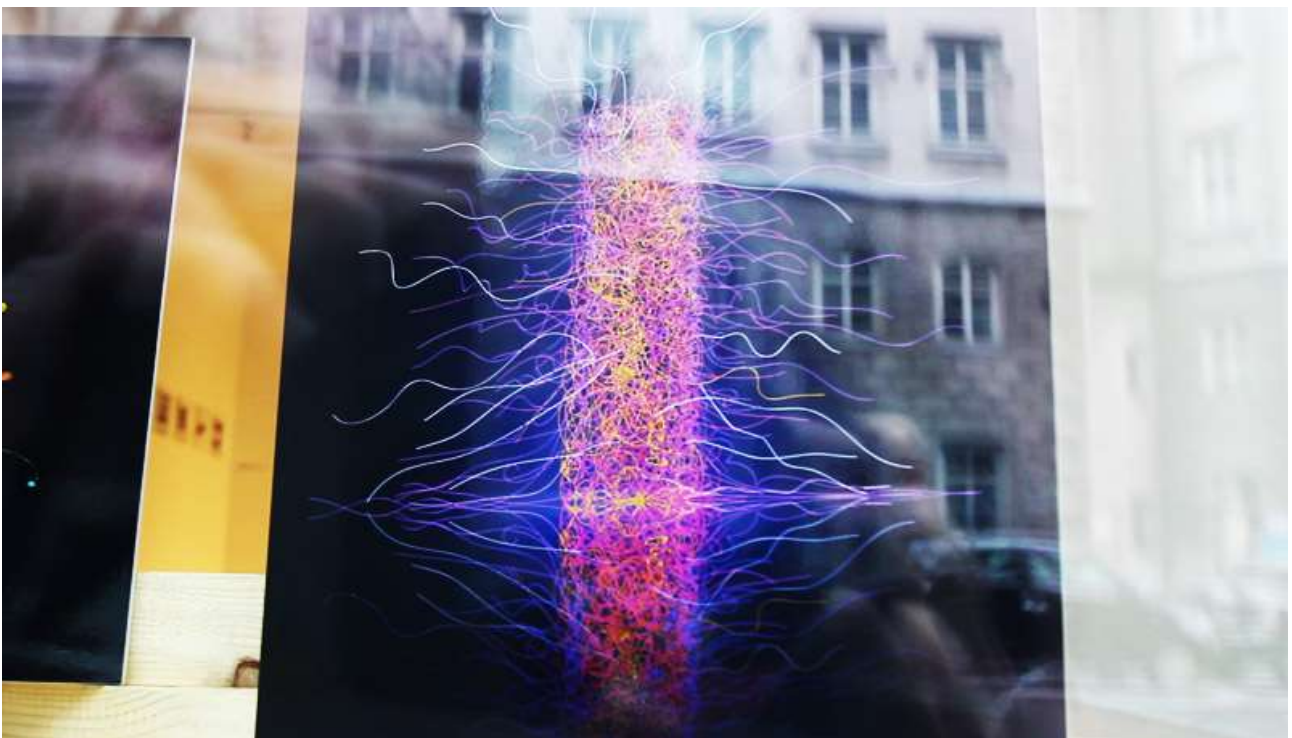


Abbildung 53: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures. Zu sehen ist eine Kreatur aus der Familie Scribmos (2013)

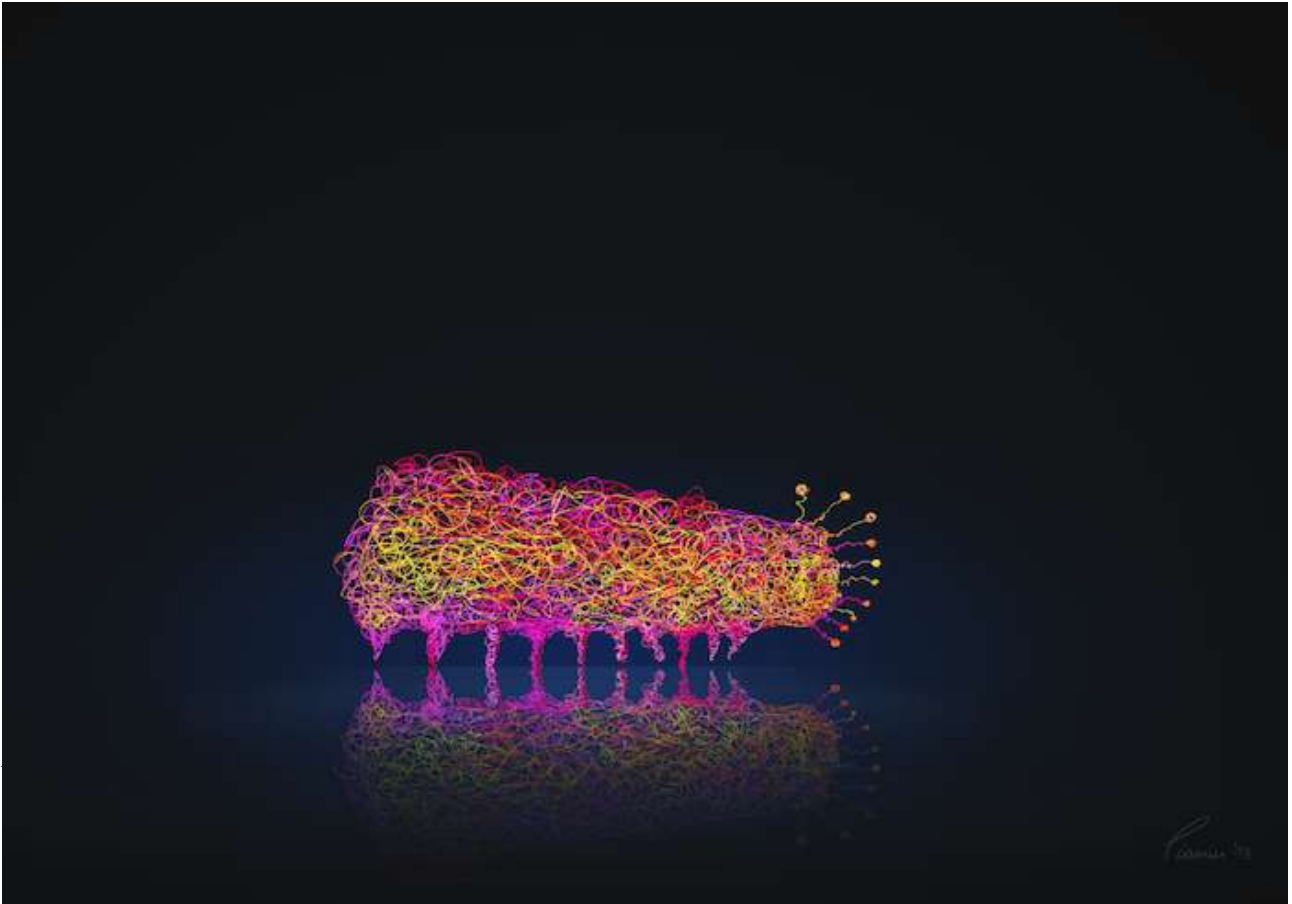


Abbildung 54: Screenshot. Kreatur aus der Familie Scribmos(2013)

5.2.5 Kreaturen Stoffpuppen

„Ich kreierte sie intuitiv. Wenn ich eine Puppe nähe, dann schaue ich sie an und wenn sie ein Lächeln in mein Gesicht zaubert, dann weiß ich, dass ich fertig bin.“ Auch das Nähen von Puppen ist sehr generativ. Die Nähmaschine ist ein Regelwerk voller mechanischer Teile, die automatisiert die Nadel nach oben und unten bewegt und so den Nähprozess schneller macht.



Abbildung 56: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Puppen Kreaturen genäht von Beniamin Urbanek (2013)



Abbildung 57: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreaturen-Puppe genäht von Beniamin Urbanek (2013)

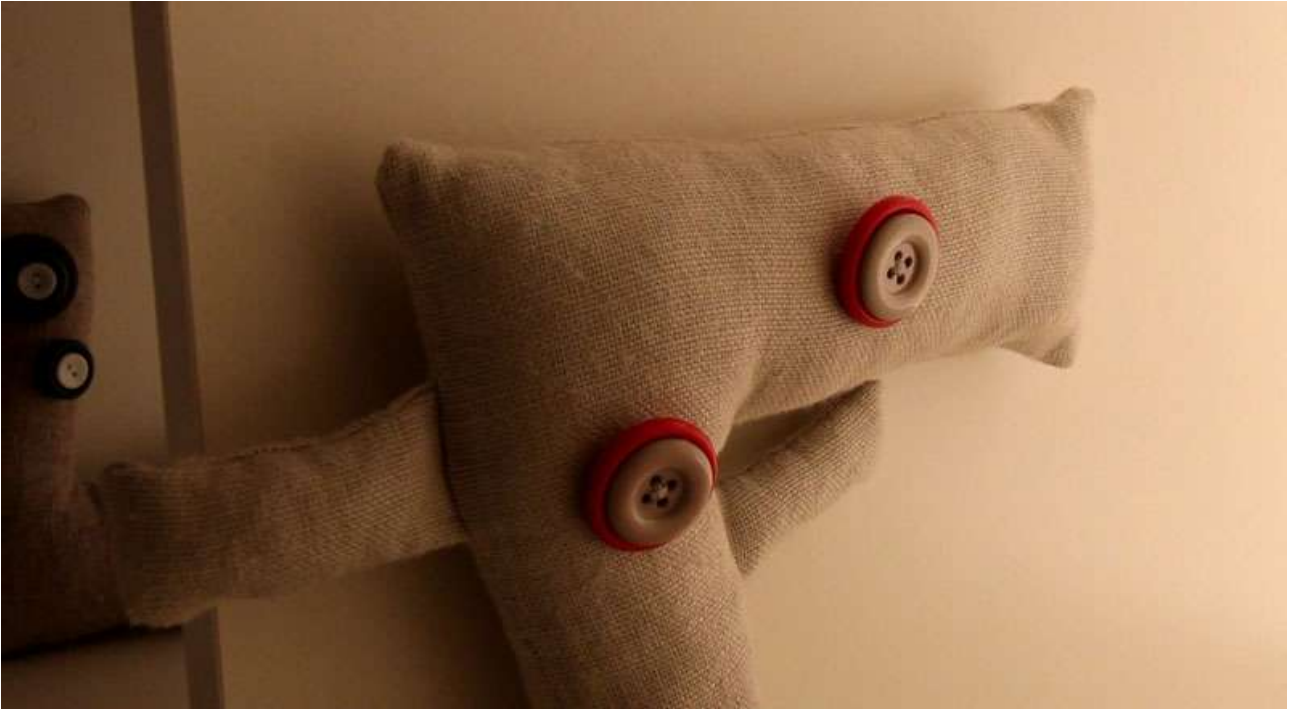


Abbildung 58: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreaturen-Puppe genäht von Benjamin Urbanek (2013)



Abbildung 59: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreaturen-Puppe genäht von Benjamin Urbanek (2013)



Abbildung 60: Foto: Piamin's Creatures. Kreaturen-Puppe genäht von Benjamin Urbanek (2013)



Abbildung 61: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures (2013)

5.2.2 Expmos

Intuitiv gezeichnete Kreaturen: "Sie sprechen für sich." Der Name setzt sich aus den Begriffen expressionistisch und Monster zusammen.



Abbildung 62: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 63: Foto:Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 64: Foto:Ausstellung:Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 66: Foto: Ausstellung:Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 65: Foto: Ausstellung:Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 67: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 68: Foto: Ausstellung: Piamin's Creatures. Kreatur aus der Kreaturen-Familie Expmos gezeichnet von Beniamin (2013)



Abbildung 69: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures, Räumlichkeiten (2013)



Abbildung 70: Foto: Ausstellung Piamin's Creatures, Räumlichkeiten (2013)

6. Die Kommunikation

Besonders große Bedeutung hatte die Kommunikation meiner Arbeiten in Form einer Ausstellung. Um das Feedback meiner Besucherinnen und Besucher aufzunehmen, habe ich während der Ausstellungseröffnung Interviews von einer Freundin machen lassen.

6.1 Interviews zu den Arbeiten meiner Ausstellung

Interview Regeln:

(...) = Pause, die Punkte in Klammer stellen jeweils eine Sekunde dar. Somit in dem Fall sind es 3 Sekunden Pause.

(7) = Siebensekündige Pause

(Interviewpassage ausgelassen) = Hier lasse ich eine Interviewstelle aus.

Interview 1

Persönliches Interview zweier ehemaligen FH Studienkollegen von mir.

B1: Wir haben eine Theorie zu diesem Bild. (*Abbildung 71, Seite 57*)

I: Die Frage ist nämlich Welches Bild gefällt euch am besten?

B1: Uns gefällt dieses Bild sehr gut (*Abbildung 71*). Also am besten würde ich jetzt aber nicht sagen weil mir gefallen alle Bilder am besten.

B2: Ich kann es eigentlich schon auf dieses Bild festlegen. Das Erste was mir zum Beispiel auffällt ... Also ich hab ja auch früher so ein Unterricht in Bildkomposition gehabt. Ist schon eine Zeit her. Bei einem Fotografen und Maler. Und das ist das erste was mir auffällt, gleich einmal, dass der Hund eigentlich mit seiner Aktionsrichtung ziemlich weit links ist am Bildrand dran und würde er jetzt gar nicht so still dastehen, dann würde ich vermuten, er läuft irgendeinem Objekt nach. Und auch ganz geschickt, weil auch da Benni in diesen Einheiten war ...

B1: Du meinst er wird sich schon was dabei gedacht haben?

B2: Ja, ja, na schau es ist da rechts oben ein ausgleichendes Element. Sonst wäre das Bild eher ein bisschen linkslastig.

B1: Und die Theorie ist so, also allein vom Gesichtsausdruck und der Zungenstellung und der Zähne, würde ich einmal sagen, dass dieses Tier also entweder gerülpst hat oder angerülpst worden ist. Und was auch dafür sprechen würde, ist auch dieses sehr dynamisch nach hinten gezogene Haartracht. Und weshalb ich sage, dass es ein Weibchen ist, weil es vermutlich irgendwie beim Rülpfen oder in dieser Aktion passiert ist, dass sie ein Ei mehr oder weniger, befreit hat, aus ihrem Körper, dass dieses EI dann irgendwie nach hinten in die Ferne driftet.

B2: Das Tier in so einer Art Windkanal einfach steht und was so ...

B1: Das kann auch sein, stimmt ja.

B2: ... getestet wird irgendwie zum Beispiel so ein Versuchsobjekt für Haarprodukte ... oder so etwas, solche Windsprays

B1: Siehst das ist interessant, ich hab eher, nachdem es ja Monster sind, war mein erster Gedanke eben gar nicht Windkanal sondern rülpfen, aber es ist wahrscheinlich logischer, dass es ein Windkanal ist.

B2: ... Man hat schon diese dynamische Richtung aber die Haare fliegen nicht all zu sehr weg. Das heißt, was ist, wenn das Tier einfach Versuchsobjekt ist für solche Produkte?

B1: Ja? (In die Länge Gezogenes ja)

B2: Und es wurde halt mit so einem ... Spray eingesprüht.

B1: Und was soll das Ei dann, wie erklärst du dir das? ... Ich glaub es ist so, dass Sie das jetzt irgendwie ... raus geschissen hat, oder so irgendwas?

B2: Du meinst das Ei GELEGT hat.

B1: Ja aber nicht gelegt sondern, eben mit so einer derartigen Wucht, dass es irgendwie nach hinten katapultiert worden ist.

B2: Es schaut aber auch aus wie ein kleiner Ballon, schau mal.

B1: Ja aber es ist doch sehr eiförmig.

B2: Ja, ja das schon.

B1: mit einem Etikett hinten dran so wie diese H und M Klamotten oder irgend so was...
Preisschilder schätz ich einmal ... 5 Euro.

B2: Und schau, eines ist mir auf jeden Fall noch aufgefallen. Das ist das einzige Bild, wo die Signatur verschwommen ist.

B1: Motion Blur.

B2: Genau.

B1: Was auch dafür spricht, dass diese Signatur mit im Windkanal drinnen steht ...

B2: Aber ist es ein Motion Blur oder ist da der Künstler beim ... ach so na es ist ja ein computergeneriertes Bild ...

B1: Nach einer durchzechten Nacht abgerutscht am Bild meinst du oder was?

B2: Ja genau!

B1: Möglich.

B2: Aber schau, dem Tier taugs. Ja also ...

B1: Stimmt, es ist schon ziemlich ... Ist es (???) positiv. Ist es positiv zu Werten dieser Ausdruck?

B2: Ich denke schon.

B2: Ich bin mir nicht sicher.

I: Habts ihr eigentlich irgendwelche Charakter Eigenschaften für dieses Tier, egal was es jetzt ist?

B1: Abgesehen davon, dass es ... Es schaut eher friedlich aus, sage ich jetzt einmal. Es ist jetzt weniger aggressiv. Es ist ähm ...

B2: Verspielt.

B1: Verspielt auf jeden Fall, ja. Man merkt schon, ich glaube du hast schon recht, dass es das

genießt, irgendwie in diesem Windkanal zu stehen

B2: Es ist wie wann a Hund aus dem Auto, fahrendem Autofenster rausschaut. Genau so ist es eigentlich.

B1: Du hast recht.

B2: GENAU so ein Ausdruck.

B1: Es würde dafür sprechen, dass es ein sehr hundeähnliches Wesen ist, eben weil es das genießt und Hunde das mögen.

B2: Und das es eine Art Windkanal ist, da sind wir uns eh (Ja genau) mehr oder weniger ...

B1. Genau ja.

B2: ... einig.

B1: Ja.

B2: Ja (...) Damit hätten wir das jetzt geklärt, glaube ich.

I: Ich hab noch eine Frage, und zwar, gibt es ein Bild das euch gar nicht gefällt oder besonders schlecht?

B1: Ähm (..) schlecht (9 Sekunden Pause)

B2: Also ich find die gestalterische Qualität sehr sehr durchgehend sehr sehr gleich sehr gut.

B1: Ja, sehr ansprechend.

B2: Gibt jetzt eigentlich (..) nix was jetzt wirklich so aus der Reihe fällt bis auf das eine Bild da drüben ... Das ist dieser Stoffhaufen der so seltsame Flügel dran hat.

B1: Da gibt es nämlich mehrere.

B2: A JA, da gibt es zwei. Das eine und das andere. Und das ist irgendwie ...

B1: Der mit den kleinen Flügeln.

B2: Ja genau und a dieser Art (Textpassage unverständlich) Elefanten ähnliche, rüsselartige Ameisen Verschnitt mit den rosa Flügeln da. Das passt von der Struktur, ned zu dem, zum ganzen Rest. Ist ein Strukturkontrast, aber ist ja (.) ok.

(In dem letzten Interviewausschnitt waren die Abbildungen 72 und 73 gemeint)

B1: Ja.

B2: Ja. (...) Ähm. Ich gehe konform mit dieser Aussage.

I: Was sagt ihr insgesamt zur Ausstellung?

B2: Ja (..) sehr viele Sachen.

B1: Genau. Also ich habe ja vom Künstler einige Werke dieser Art davor. Hab nicht gewusst, dass er schon derart viele Exemplare angesammelt hat, zwischenzeitlich. Aber er hat auch gemeint, dass das alles mehr oder weniger im letzten halben Jahr passiert und dafür, also für die Geschwindigkeit ist es eigentlich, ja schon sehr ansehnlich.

B2: Da wir den Künstler von früher kennen und a frühere Werke kennen, ist ja ganz klar eine deutliche Steigerung ...

B1: Steigerung, ja.

B2: ... zu sehen.

B1: Zu den Kugelschreiber Skizzen aus dem Informatikunterricht.

B2: Richtig.

I: So lang liegt das her?

B1: Naja, Informatik an der Fachhochschule, also noch nicht so lang aber (.) ja.

I: Fachhochschul-Leute aus Sankt Pölten?

B1: Genau richtig ja.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

I: Hast du noch was hinzuzufügen?

B2: Hab ich noch was hinzuzufügen? (...) Find eigentlich nur ein Bild wirklich verstörend und das ist diese (.) Lady da. Diese Lady, die da den Mund offen hat und die Zunge raushängen lasst.

(Abbildung 74, Seite 60)

B1: Ich glaub du findest das nur verstörend, weil du dich am meisten damit identifizieren kannst.

B2: Ich finds verstö ...

B1: Oder?

B2: rend. Ich finds einfach nur, des würd i ma ned aufhängen. Alle anderen würd i ma aufhängen, weil die Tiere doch irgendwie was Süßes haben und die ist irgendwie (.) also ich sehe sofort irgendwie (..)

B1: Also ich find, dass (.) dieses Bild könnte ich nur mit einem Wort beschreiben:
„Blöäääääääääääääh“

B2: (lacht) ok.

B1: Ja.

B2: Ja genau so schauts aba a aus, ja.

B1: (lacht) Richtig, ja.

B2: Ja gut es ist ja es san ja Monster, ja also (..) Monster können ja a grausige Dinge machen.

B1: MÜSSEN ja sogar.

B1: Das ist ja voll ok.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

B2: Und es san generell doch eher (..) nette Monster

B1: Genau. Aber was ich noch sagen soll zu diesem Bausatzsystem, es passt zu dem, was der Künstler ja vorhin in seiner Ansprache erwähnt hat, zu diesem generativem Ansatz, die Kunst, dass auch anhand eines Computeralgorithmus erstellen könnte. Aber natürlich durch die Detailgetreue und die spezifischen Unterscheidungen doch wieder (..) mehr oder weniger ...

B2: Individuell

B1: ... individueller schlussendlich werden.



Abbildung 71: Digitale Zeichnung. Kreatur aus der Familie Expmos (2013). Für mich ist das ein Hund der von einem starken Wind angeweht wird. Rechts oben am Horizont fliegt ein Ballon in dem sich zwei Menschen befinden. Die Signatur ist verwischt.

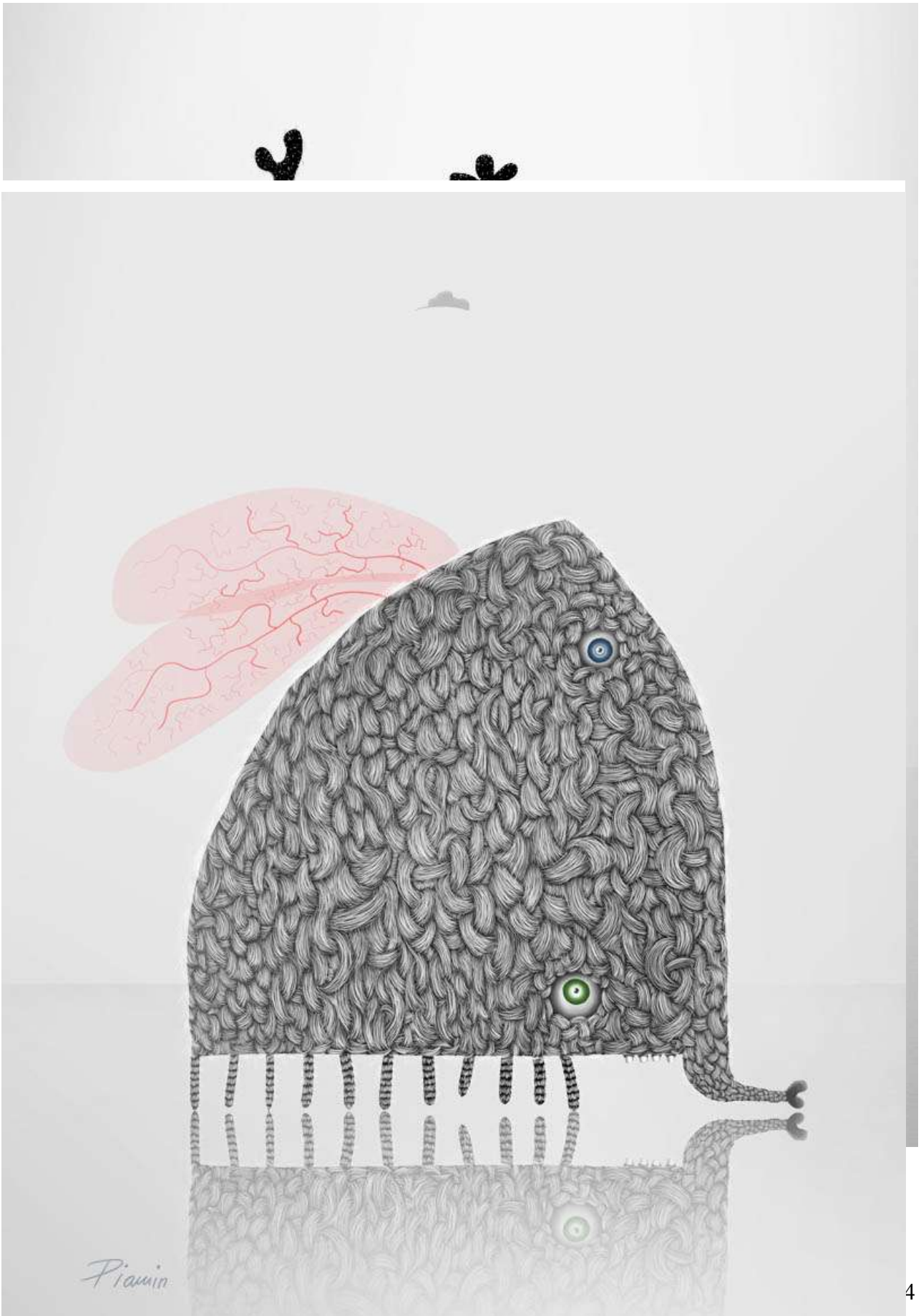


Abbildung 72: Digitale Zeichnung. Kreatur aus der Familie Expmos (2013)



Abbildung 74: Digitale Zeichnung. Kreatur aus der Familie Expmos (2013)

Interview 2

Persönliches Interview einer Person:

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

I: Aber ich bräuchte noch Kommentare zu diesen Bildern.

B: Die Bilder gefallen mir an und für sich sehr gut. Wie die ganze Ausstellung. Und die erinnern mich so an das, dieses Computerspiel Pacman. Das sind so eindeutig die Charaktere, die ich da drinnen sehe und man frisst sich eben durch das Leben, so mehr oder weniger. Und was mir eben auffällt, ist das die, im Gegensatz zu denen was man da drinnen sieht eher rechteckig sind und auch natürlich farblich, zumindest die linke Hälfte, gestaltet sind.

I: Haben Sie irgendein bestimmten Liebling von diesen Bildern? Einer der besonders gut aussieht?

B: Der Liebling ist der da. Der im Zentrum. (Abbildung 75)

I: Und würden Sie dem irgendwelche Charaktereigenschaften bestimmte zu schreiben?

B: Naja, er schaut sehr aggressiv aus. So am ersten Blick, also. Er fletscht die Zähne (..) und ist bereit zum Sprung.

I: Gibt's ein Bild, dass Ihnen gar nicht gefällt oder besonders schlecht?

B: Eigentlich nicht nein, ich bin ziemlich beeindruckt von der ganzen Ausstellung. Also vor allem die Ganzen Behaarten hier drinnen von der Detailverliebtheit, und wie die wie die Details eben ausgeführt sind und so weiter.

Bei den Meisten ist irgend so ein kleines Detail, ein Wölkchen oder ein Ballon der davon fliegt die ja meiner Meinung nach das Bild sehr gut ausbalanciert. Bin einige Zeit davor gestanden und hab mir gedacht wie schaut das Bild aus, wenn dieses Tüpfelchen fehlt, aber es trägt dazu bei und ja (..) es passt. Es ergibt ein stimmiges Bild dann damit meiner Meinung nach.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

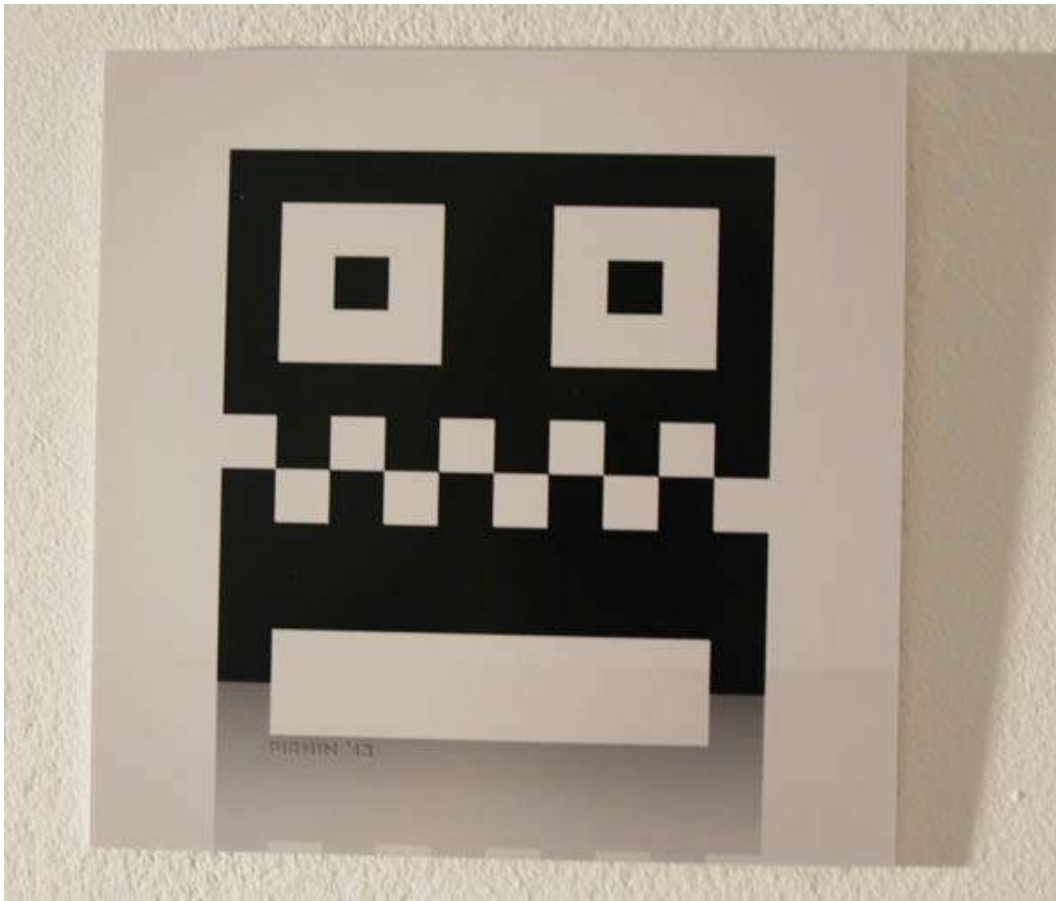


Abbildung 75: Digitale Zeichnung, 2012; Kreatur aus der Familie Pixmos

Interview 3

I: Welches Bild gefällt dir besonders gut ?

B: Das kann ich so genau gar nicht sagen aber ich war vor 2 Jahren glaube ich an der angewandten bei einer Ausstellung von ihm und seinen Studienkollegen und da habe ich nur kleinen Plüschtierchen aufm Sofa gesehen und fand das ganz witzig aber nicht so, dass ich jetzt gedacht hätte „Wow toll was ist das?“ und jetzt bin ich hier reingekommen und hab gesehen, was für eine Bandbreite das ist. Weil die Monsterbilder sehen aus wie eine Mischung aus 3D animiert, Malerei und Fotografie und ich find das passt gut im Kontext zu den bunten Bildern, die vorne hängen. Weil das ist, wieder was ganz anderes ist aber man erkennt den Stil einfach wieder. Und die Plüschtierchen haben sie auch sehr gemacht im Gegensatz zu vor zwei Jahren. Also es freut mich, dass ich das sehen kann und ich werd ihm das auch noch sagen.

I: Die Entwicklung?

B: Ja. Also ich bin begeistert, schön.

I: Und welches Bild gefällt dir besonders gut?

B: Also dahinten war eins, das hat mir gut gefallen. (Eine Interviewpassage ausgelassen) Vielleicht können wir hingehen?

I: Ja.

B: Also dies hier, also ich weiß nicht, ob das irgendein Namen hat, aber das gefällt mir gut, weil das sieht aus wie ne Struktur von na Fotografie die ein bisschen so 3D animiert ist und die Augen sehen eigentlich aus wie gemalt, aber nicht bunt, sondern wie vielleicht Gouache Farbe oder so. Und es hat irgendwie was Fröhliches aber bisschen beängstigend auch. Nein nicht wirklich beängstigend aber Ganze schön. (Hier ist das Bild in der Abbildung 76 gemeint)

I: Ein bisschen, wie eine Höhle, der Mund.

B: Ja, ich find, weil man bei jedem Bild findet man irgendwas was ganz besonders ist. Und ich finde auch, bei dem ist es nicht so aber bei manchen ist so ein kleines Detail noch mal.

(Eine Interviewpassage ausgelassen)

B: Da oben fliegt so ein Luftballon, weil der Wind vorne kommt und solche Kleinigkeiten. Das finde ich gut. Also es ist was durchdachtes und nicht einfach nur „Ich bin Künstler und male irgendwas bunt an“ oder so. Das finde ich gut.

I: gibt's ein Bild, was dir besonders schlecht gefällt oder gar nicht?

B: Nö. Ich hab ja aber noch nicht alles gesehen aber ich glaub nicht.



Abbildung 76: Digitale Zeichnung, 2013; Kreatur aus der Familie Expmos.

6.2 Fazit aus den Interviews

Die Interviews zeigen eine andere Meinung außer der meinen, was ein erster Schritt in Richtung Objektivität ist. Grundsätzlich bin ich mit den Aussagen der Interviewpartner konform und fühle mich in meinem Schaffen bestätigt. Meine bewusst platzierten kleinen Details wie zum Beispiel kleine Wölkchen oder Ballons wurden bemerkt. Diese Elemente sind in der Tat nicht zufällig platziert. Im Kontext zu der jeweiligen Kreatur wurden diese Elemente platziert, um so eine gewisse Balance zu erzeugen. Bei manchen Bildern war das notwendig, da sonst das Bild zu nackt gewesen wäre oder es möglicherweise in eine Richtung zu stark gekippt wäre.

Bei manchen Bildern war es nicht notwendig zusätzliche Elemente hinzuzufügen, wie zum Beispiel bei dem Bild in der Abbildung 76. In diesem Fall wäre z. B. Ein kleines Wölkchen ein störender Faktor und würde vom Ausdruck der Kreatur ablenken.

In das „Kätzchen-Bild“ – zu sehen in der Abbildung 65 – wurde zum Beispiel ein Objekt platziert, welches meiner Meinung nach im Kontext zu dem Wesen steht, nämlich ein Wollknäuel.

Das Besondere an den Bildern, und was aus den Interviews zu entnehmen ist, sind die unterschiedlichen Dinge, die die betrachtenden Personen in den Bildern sehen. Die Bilder schaffen einen Spielraum für Interpretation. Ich denke, dass die BetrachterInnen sich selbst ausdenken können, was sie in den Bildern sehen. Manche Leute, die ich befragt habe, haben gemeint sie sehen in dem Wesen (Abbildung 65) einen Hund und hätten nicht an eine Katze gedacht. Manche finden die Kreatur süß und eine Person meinte, sie finde diese Kreatur irritierend.

In meinen Arbeiten steht ein Gefühl im Vordergrund, dass die Kreatur auszudrücken versucht im Gegensatz zu einer konkreten Handlung. Ausnahmen sind eben ganz dezent angedeutete Objekte, die kleine Geschichten andeuten. Das im ersten Interview erwähnte „gelegte Ei“ ist meiner Meinung nach ein Ballon. Wenn man genauer hinschaut, entdeckt man zwei Menschen, die sich im Ballon befinden, was abgesehen von dem emotionalen Ausdruck, den die Kreatur kommuniziert, eine klitzekleine Handlung im Bild darstellt.

7. Kunst und Wissenschaft:

7.1 Ist meine Arbeit wissenschaftlich?

Meine Arbeit ist nicht wissenschaftlich. Ich habe mich beim Erstellen meiner Masterarbeit hauptsächlich auf meinen Verstand verlassen. Aber es gibt Tendenzen, die in Richtung wissenschaftliches Arbeiten gehen, wie zum Beispiel das Verwenden von Interviews, Meinungen anderer Personen einzuholen, Dokumentation und Strukturierung des gesammelten Materials vorzunehmen.

7.2 Was ist das künstlerische an meiner Arbeit?

7.2.1 Kurze Beschreibung

Kunst hat viel mit Bedeutung zu tun. Das Bedeutende an meiner Arbeit ist der Versuch sich zu emanzipieren und selbst zu verwirklichen.

7.2.2 Längere Beschreibung

Ich glaube, ob ein Werk als „Kunst“-Werk bezeichnet wird, hängt von der Bedeutung ab, welche

dem Werk beigemessen wird. Kunst hat viel mit Motivation zu tun und den Beweggründen etwas zu machen. Der Begriff Kunst steht im Entstehungsprozess eines Werkes nicht im Vordergrund, sondern eher die Tätigkeit selbst ist von Bedeutung. Ich das tue, was ich will und ob es Kunst oder nicht Kunst ist, steht nicht zur Debatte.

Ob ein Werk ein „Kunst“-Werk ist von der Bedeutung abhängt, dann stelle ich mir die Frage, was an meiner Masterarbeit bedeutend ist. Die Motivationen diese Arbeit zu machen, machen sie bedeutend, etwas zu lernen und für sich selbst etwas zu tun und mit der Uni auf eine sinnvolle Art und Weise, bei der ich was lerne abzuschließen.

8. Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung mit dem eigenen Werk

Wie in der Einleitung dieser Arbeit erwähnt, bin ich daran interessiert, herauszufinden was meine Motivationen sind gewisse Dinge zu tun und was mich dabei beeinflusst. Für mich ist das Besondere dieser Arbeit, dass ich einige meiner Einflüsse identifizieren konnte. Die Einflüsse, die ich identifizieren konnte, waren die des generativen Designs. Das Einlassen auf eine Zusammenarbeit mit Freunden wie zum Beispiel Martin schafft neue Perspektiven. In meinem Fall waren es viele neue Kreaturen-Familien, die so entstanden sind. Ich denke, es ist nicht möglich, sich nicht beeinflussen zu lassen. Durch die Identifikation der Einflüsse kann man auf eine kontrollierte Art mit diesen umgehen.

Ich denke, dass ich mir mit meiner Ausstellung Sinn geschaffen habe. Mit meiner Ausstellung habe ich ein Ziel definiert und mich anschließend auf die Reise begeben dieses Ziel zu erreichen.

Nachdem ich das Ziel erreicht habe und die Ausstellung vorbei ist, was gibt es für einen längerfristigen Sinn meiner Arbeit?

Am Anfang habe ich mich beim Eierspeisemachen gefilmt und am Ende war es eine Ausstellung. Ich finde den Vergleich aus dem Grund interessant, da ich denke, dass jede Handlung die ich in meinem Leben mache eine Bedeutung hat. In vielen Handlungen sehe ich schlicht keine Bedeutung, weil ich mich schon zu sehr daran gewöhnt habe, wie zum Beispiel Eierspeise zu machen. Natürlich ist der Sinn der Eierspeise der etwas zu essen. Ich denke, in dem Moment in dem Ich beginne etwas zu tun kreiere ich einen Sinn und schaffe durch eine Auseinandersetzung mit bestimmten Sachen eine größere Bedeutung. Ob das Auseinandersetzen tatsächlich effizient ist, sei dahin gestellt. Das hängt dann von der verwendeten Methode ab. Jede Handlung ist die Ursache einer Entscheidung.

Und jede Entscheidung, egal ob klein oder groß, ist ein Output eines Prozesses im Gehirn. Meine Arbeit war ein Versuch dieses Regelwerk welches in meinem Kopf stattfindet ein bisschen besser zu verstehen.

Definitiv ist diese Masterarbeit eine durchaus sinnvolle Tätigkeit, da ich so meine Erfahrungen die ich mit meiner Ausstellung gesammelt habe, organisieren und niederschreiben konnte. Das Besondere an meiner Arbeit ist, dass ich versucht habe unterschiedliche Meinungen einzuholen und herauszufinden, wieso ich das tue was ich tue. So habe ich herausgefunden, woher einige der Einflüsse kommen meine Kreaturen zu kreieren. Dies sehe ich als einen Schritt Richtung Eigenständigkeit. Nach wie vor bleibt die Frage was kommt als Nächstes, was gibt es für einen längerfristigen Sinn meiner Arbeit? Mit der Ausstellung und meiner Masterarbeit habe ich mir einige neue Richtungen eröffnet und ich denke es hängt von meiner Kreativität ab, was ich aus meinen gesammelten Erfahrungen mache.