

Konzept Video City

Inhalt

Die Videoarbeit für die Ausstellung im Treibhaus handelt von der digitalen Skulptur. Dafür verwenden wir die Technik des Computerrenderings. Die digitalen Skulpturen haben wir mit Hilfe der fraktalen Geometrie geformt. Vater dieser Geometrie ist Benoît Mandelbrot. Seine mathematische Beschreibung von Bergen, Küstenlinien und Sternenhaufen, lassen wir in dieser Videoarbeit digital verwirbeln.

Der Computer lässt uns die naturähnlichen fraktalen Strukturen generieren, wobei wir die Farbigekeit und das Licht beeinflussen können. Dennoch sind die Strukturen nicht vollumfänglich formbar. Einen grossen unbeeinflussbaren Teil übernimmt der Rechner.

Inspiriert sind wir vom Gedanken der Selbstähnlichkeit, sowie der Vermischung von technischen und natürlichen Phänomenen.

Wie nähern sich Computer unserer Natur? Auf welche Weise beeinflusst dies unser aktuelles Verständnis von Natürlichkeit? Und wie werden wir in Zukunft mit der Natur kommunizieren?

Installation

Die Kunstvitrine werden wir mit einem Projektionsfernseher bespielen. Der Bildschirm ist die Linse in die digitale Skulptur. Projektionsfernseher gehören zu einer Technik, welche sich in Europa nie durchsetzen konnte. Im Inneren eines solchen Fernsehgerätes befindet sich, wie es der Name schon sagt, ein Projektor. Dieser beamt das Eingangssignal über einen Spiegel auf eine grosse Linse. Die Vermischung verschiedener Techniken und deren Ersetzbarkeit interessiert uns. Die Linsenart, welche beim Projektionsfernseher zum Einsatz kommt, fand ihren Ursprung im 19. Jh. im Inneren von Leuchttürmen.

In diesem Sinne ist auch die Skulptur einer ständigen Ersetzbarkeit unterworfen.

