

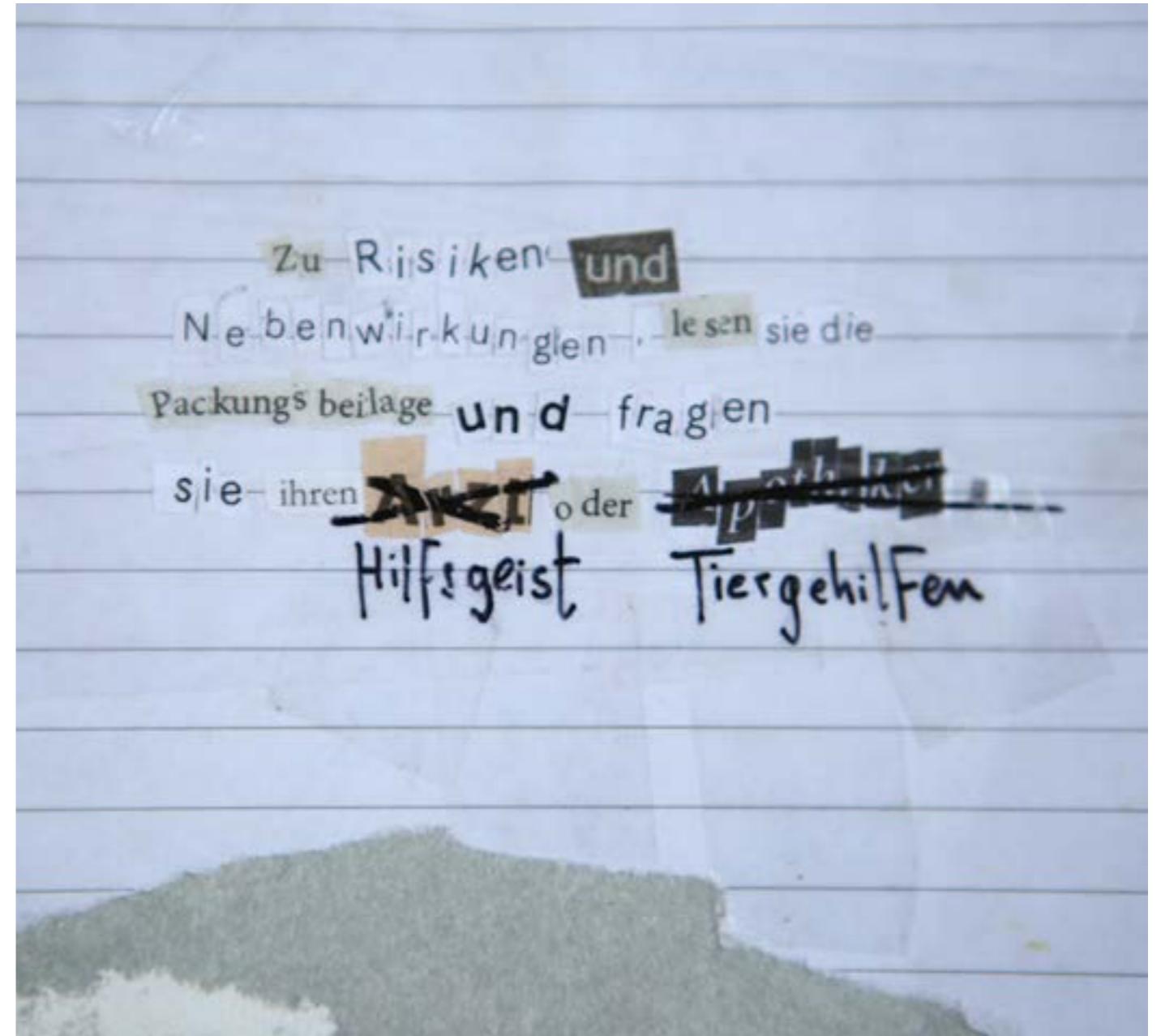


ein Manifest zur Anerkennung und Integration nicht-menschlicher Kulturen

KROAX

Ein Manifest zur Anerkennung und Integration nicht-menschlicher Kulturen

(und zur Förderung des ökologisch-ökonomischen Koexistierens irdischer Lebensformen)



Zusammenfassung

„Kroax“ ist ein lautmalerischer Begriff aus dem luxemburgischen Sprachgebrauch und steht für den Ausruf der Krähe.

In einem handgefertigten Notizbuch mit experimenteller Tagebuchführung verschmelzen auf

verschiedensten Materialitäten symbolhafte Sprache und harsche Gestik miteinander.

Das Gekrächze wird somit zum Gekrakel, dessen Inhalt sowohl Dokumentation als auch Anweisung zur Transkription der mediumabhängigen Inszenierungsform darstellt.

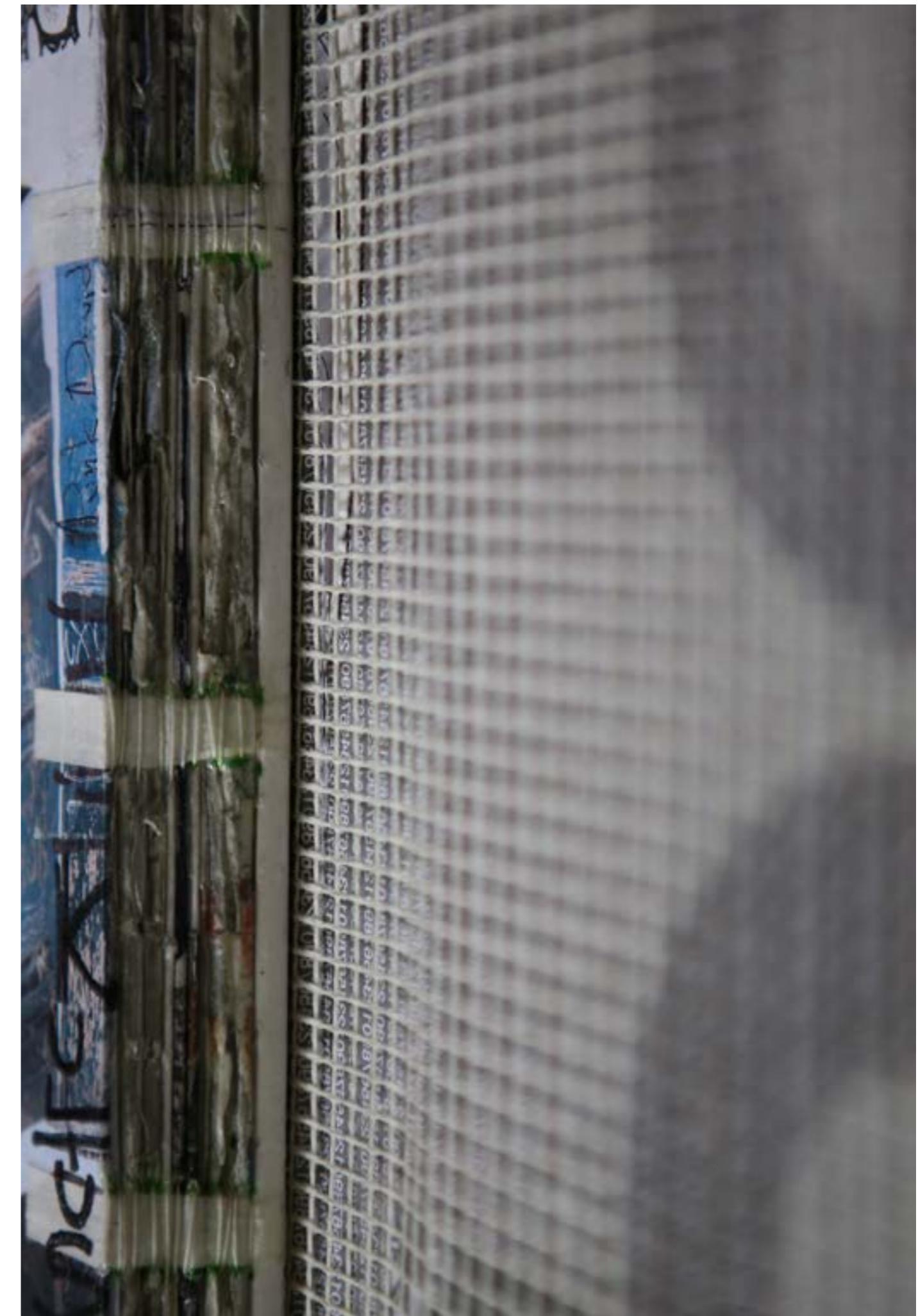
Bob Erpelding s1006596 – Sommersemester 2020

Schriftlicher Teil der künstlerischen Abschlussarbeit
betreut von Univ.-Prof. Mag. art. Brigitte Kowanz
Abteilung Transmediale Kunst
Institut für Bildende und Mediale Kunst
Universität für angewandte Kunst Wien

Inhaltsangabe

- ## I. das Werk – Medium und Materialitäten

- ## II. der Schaffensprozess



I. das Werk - Medium und Materialitäten

Kroax

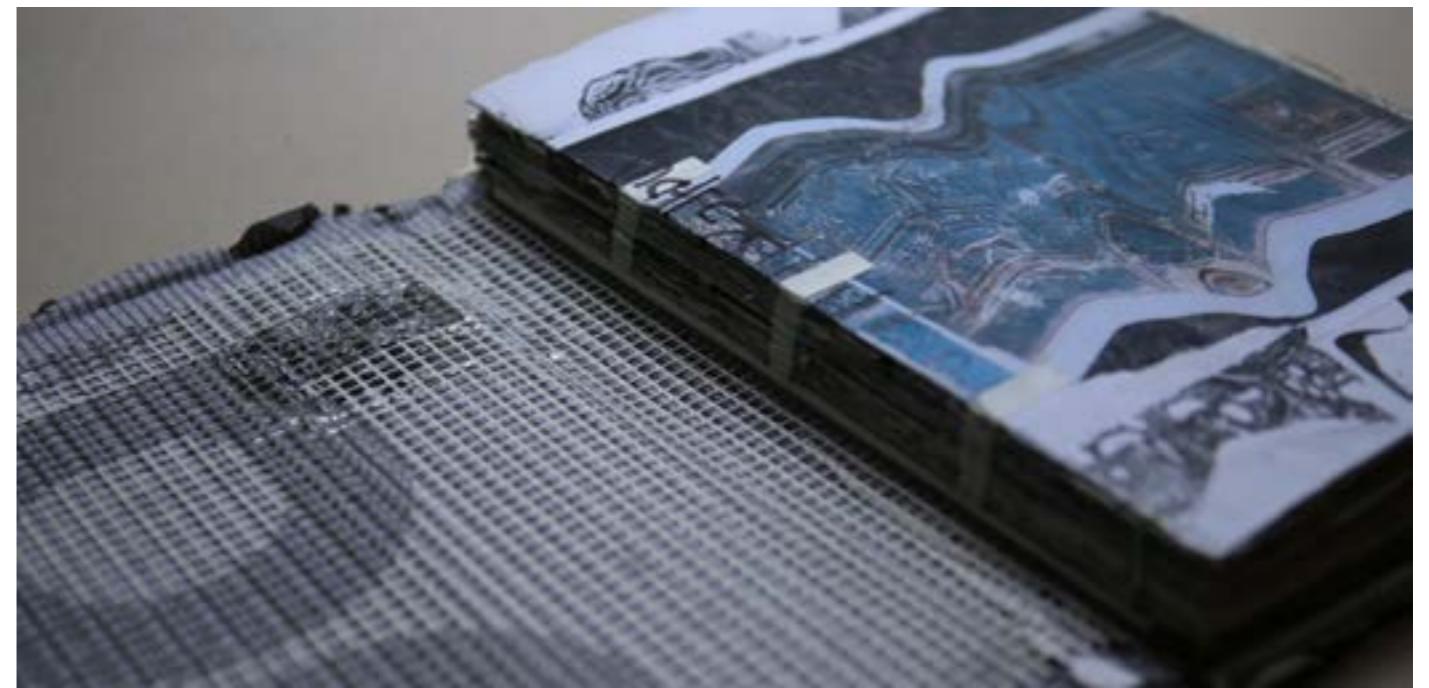
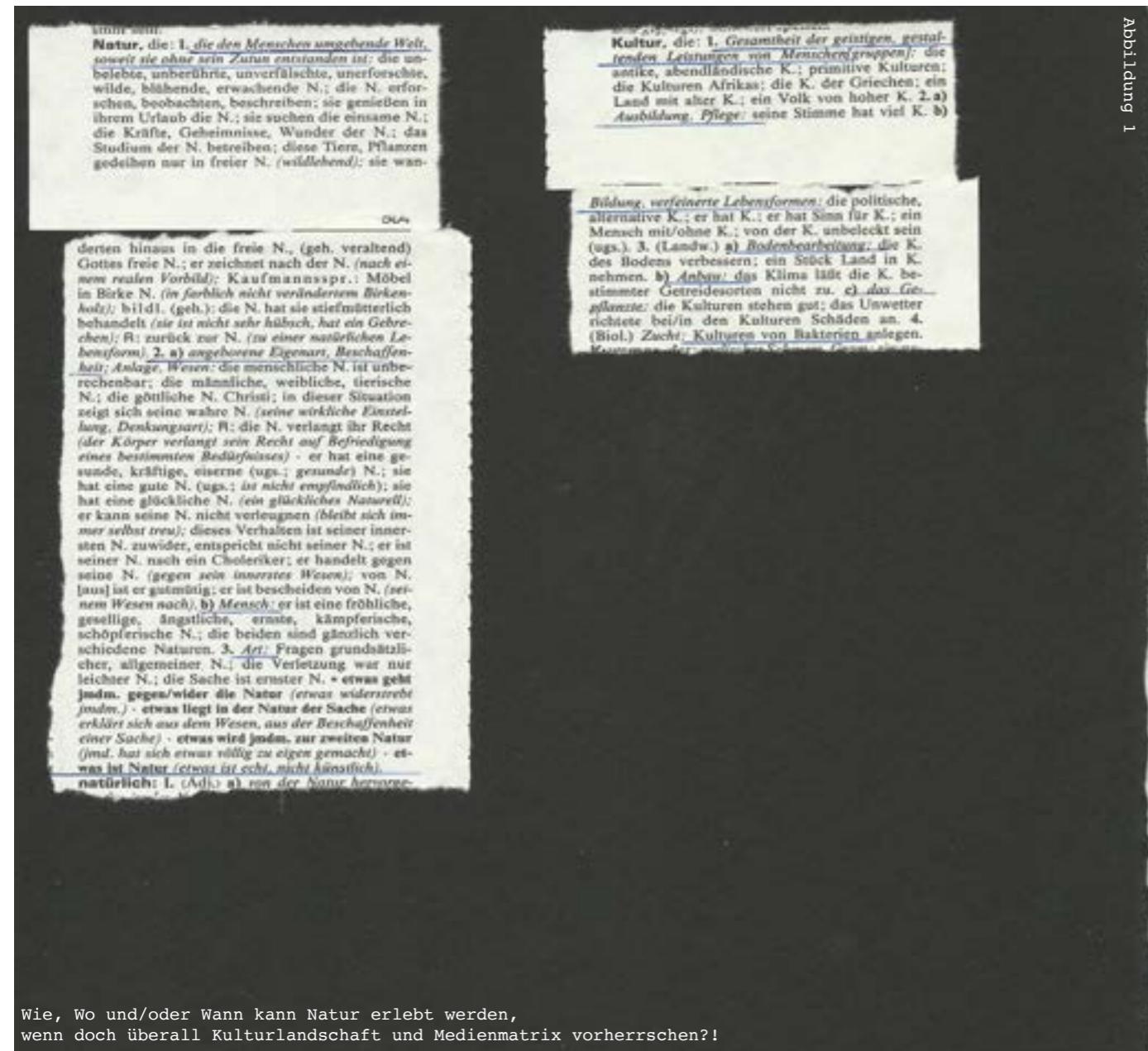
„Kroax“ ist ein onomatopoetischer Begriff, eine luxemburgische Lautmalerei welche das Gekräische der Krähe verschriftlicht. (Im deutschen Sprachgebrauch hieße es „Krah“ mit der Herkunft aus dem althochdeutschen „Krâwa“.)

Der Rabenvogel (genauer gesagt die Aaskrähe mit ihren zwei Morphen; die grau, schwarze Nebelkrähe und die komplett schwarze Rabenkrähe welche im urbanen Raum sehr häufig anzutreffen sind) fungiert bei diesem Werk als Symbolfigur, denn als Kulturfolger spiegelt er menschliche Charakterzüge wieder, wie z.B die Neugierde, der Intellekt, die Anpassungsfähigkeit, das soziale und kulturelle Wesen,...

Außerdem das Appropriieren, das kritische Denken, das Entfremden,...

Ein Manifest zur Anerkennung und Integration nicht-menschlicher Kulturen (und zur Förderung des ökologisch-ökonomischen Koexistierens irdischer Lebensformen)

Die Konzepte Natur-Kultur sind omnipräsente Begriffe und Gegenstand vieler philosophischen Diskurse. Scheinbar ein polarisiertes System welches diese Begrifflichkeiten als heterogene Gegensätze darstellt. Nichtsdestotrotz könnten beide Begriffe auch als sich ergänzende Einheit verstanden werden. Bei diesem ganzheitlichen Verständnis sollte auch der Bezug zur Ökonomie und Ökologie betrachtet werden (respektiv zur Bio- und Soziologie). Die Auflösung des binären, dualistischen Denkens wird bei diesem Werk zum künstlerischen Gestaltungsprinzip erhoben, repräsentiert und figürlich verdichtet im experimentierfreudigen Charakter der Krähe.



Transmedialität

Die menschliche Sinneswahrnehmung wird in einzelne Sinne unterteilt.
(sehen, hören, riechen, schmecken, tasten-fühlen)

Jedes Medium arbeitet dementsprechend für einen einzelnen Sinn und kann immer nur ein Teil des Wahrnehmungsspektrums abdecken. Wobei, im Gehirn welches als interne Schaltzentrale dient, die erfassten Reize zu etwas Schlüssigem zusammen gesetzt werden. (Perzept), Information und Symbol existieren als amediale, formlose Konzeptionen. Um kommuniziert zu werden bedürfen sie einer Inszenierungsform, hierbei ist die informative Ebene an den Inhalt und die technische Ebene an das Medium gekoppelt.

Die Komplexität der pluralistischen Gesellschaft mit den einhergehenden technischen Errungenschaften und den geistigen Erkenntnissen bewirkt ein Verfließen der früher noch klar definierten Grenzen der einzelnen Medien. Durch einen kritischen Umgang mit diesen marginalisierenden Trennungslinien zwischen den Medien entsteht ein experimentelles Gestalten welches die medialen Verknüpfungspunkte, Verflechtungen aufzeigt. Das Erkennen dieser Berührungspunkte ermöglicht das Verstehen der Wechselwirkungen dazwischen. Unter diesen medienübergreifenden Aspekten lässt sich die Inszenierungsform einer Abhandlung als Gestalten oder Organisieren von Raum und Zeit verstehen.

Kultur lebt von künstlerischen und kunst-theoretischen Beiträgen, besitzt konsequenterweise immer soziopolitische Hintergründe die es gilt zu berücksichtigen. Die Methodik der Transmedialität als interdisziplinäre Forschung ermöglicht diese Zusammenhänge zu begreifen und Unbekanntes zu entschlüsseln. Ein wesentliches, unverzichtbares Element einer jeden Kultur liegt in der Kommunikation. Vom Sender wird eine Information zum Empfänger übertragen, als Bote dieser Botschaft dient das Medium. Medien wie Schrift, Sprache, (Symbolik) sind „codierte“ Systeme und müssen decodiert werden um verstanden zu werden. Sie hängen vom kulturellen Kontext ab und sind meistens nicht universell verständlich, bestenfalls übersetzbare. Die Möglichkeit einer interkulturellen Informationsweitergabe entsteht durch transmediale Interaktion.

Das transmediale Gesamtkunstwerk

Buch + Skulptur + Audio/Video_Komposition

Ausgangspunkt und wesentlicher Bestandteil des Werks ist ein handgebundenes Buch, hierbei handelt es sich einerseits um ein Notizbuch mit experimenteller Tagebuchführung, welches Dokumentationszwecken dient und somit ein Ordnen, Bewahren von Wissen darstellt. Es kann mit den Augen gelesen und durch den Verstand erfasst werden. Andererseits handelt es sich auch um ein Künstlerbuch, da sich Inhalt und Material aus denen es besteht emanzipieren, insofern kann es mit dem Tastsinn erlebt werden, wodurch eine haptisch-taktile Lesart entsteht.

Infolgedessen ergaben die dokumentarische und die selbstreferenzielle Eigenschaften die Potenzialität zur Transkription der Inszenierungsform. Somit erlebte das Buch eine „transmediale umGESTALTung“ und erweiterte sich zum interdisziplinären Gesamtkunstwerk. Zu Beginn der Arbeit war dieses Buch als Skizzenbuch angedacht um Ideen, Pläne, Gestaltungsmöglichkeiten, Inspirationsquellen,... für eine audiovisuelle Performance festzuhalten. Durch das Zusammenführen von diversen vorgefertigten Rohbögen, vereinigten sich zuerst verschiedenste Papierarten und Formate, späterhin kamen allerlei Materialien dazu. Bei diesem Vorgang von Collagieren, Assemblieren wurden die anfallenden Reste gesammelt; Aus dem Buch wurde ein eigenständiges Werk und es entstand zusätzlich eine (Platzhalter-) Skulptur. Zeitgleich wurde auch Audio-Videomaterial erstellt und bildete sich zu einer virtuell konstruierten Welt, welche auf einer CD sichergestellt wurde.

Schrift / (Auf-, Aus-, Be-, Kenn-, Über-, Ver-)Zeichnungen / (De-)Collage / Assemblage mit Wachs-, Filz-, Bleistift, Kohle, Graphit, Kugelschreiber, Füllfeder, Permanentmarker auf Papier (un-)gebleicht, Karton, Tintenstrahl- und Laserdrucke zusätzlich benutzte Materialien:

Epoxydharz, Plastik, CD, Photo(negativ), Wolle, Federn, pflanzliche Blätter (getrocknet, zersetzt), Spül-Abtropfmatte, Baustellen-Kunststoffgeflecht, Schweiß, Blut verbunden durch KlebeBand, KlebeStift, Heftklammeren, Buchbinderleim, Baumwoll-Faden



die Skulptur:

-säulenförmig
-57 x 25 cm
-Restbestände von Papier, Karton
eine (provisorische) Skulptur,
diese wartet auf die Weiterverarbeitung zu Pappmaschee.
Funktionalitätsänderung bewirkt Formwandlung





die Audio/Video_Komposition:

Video: 1920 x 1080

Audio: stereo

Dauer: 02:59 min.

Die Digitalisierung des Buches erfolgt durch das Aufnehmen von auditivem und visuellen Material, welches die Grundlage für die virtuelle Komposition schafft. Das Moment der Zeitlichkeit, Ablauf und Dauer entwickeln sich hierbei zu wesentlichen Faktoren. Einerseits wird auf einer deskriptiven Ebene die Haptik der Buchmaterialien wiedergegeben, andererseits kommen narrative Elemente audio-videotechnischer Gestaltungsmittel zur Geltung. Der Duktus von Schrift und Zeichnung trifft auf den Rhythmus der digitalen Montage. Die Retrospektive des Buchwerks verdichtet sich und löst sich wieder auf in atmosphärischen Einstellungen wobei Detail- und Gesamtaufnahmen die Beschaffenheit erläutern und den Inhalt herzeigen. Ein nervöses Flackern, entstehend durch die schnelle Abfolge von zwei versetzten Blickwinkeln rückt das Abgebildete in ein neues Licht. Maschinelles Grundrauschen und Hintergrundgeräusche der Videoaufnahmen werden zeitlich bearbeitet so ergibt sich durch das Verlangsamten und Beschleunigen die Klangkulisse der Komposition. Das hier angewandte Digitalisierungsverfahren zielt nicht nur auf die mimetische Wiedergabe des Buches, sondern auch auf das Porträtiieren des A.V.Mediums. So mit ergibt sich ein auditives-visuelles Assemblieren, eine virtuelle Collage sozusagen.



Institut für Experimentelles Gestalten und Raumkunst

II. der Schaffensprozess

Punk.Druid.ism

Während der Recherche und den Arbeiten am Buch (welche 2019 begannen) wurde eine Methodik entwickelt, die als „Punk.Druid.ismus“ bezeichnet werden kann.

Diese setzt sich zusammen aus den Grundideen der PunkBewegung (traditional_nothing)
Das In-Frage-Stellen von Konvention/Komformität, Wissen freiverfügbar zu halten, teilen von Erfahrungsberichten, erlernen durchs praktizieren, auf Eigenverantwortung selber machen,... Der Punk in der Rolle eines Piraten, Anarchisten, Avantgardisten, Scouts, Rebellen, Empörten, Wildens, Dahergelaufenen,...

#do.it.yourself #learning.by.doing #open.source
und des Druidentums (post_everything)

Das Respektieren von Körper/Seele/Geist, erforschen geistiger Materie und körperlicher Immaterialität, anwenden von Achtsamkeit und Kontemplation, sich besinnen,... Der Druid in der Rolle eines Kultisten, Vermittlers, Künstlers, Musikers, Schriftstellers, Gelehrten, Heilers, Philosophen,...

#säkulare.Aufmerksamkeit #Ahnenkult #Dingbeseelung

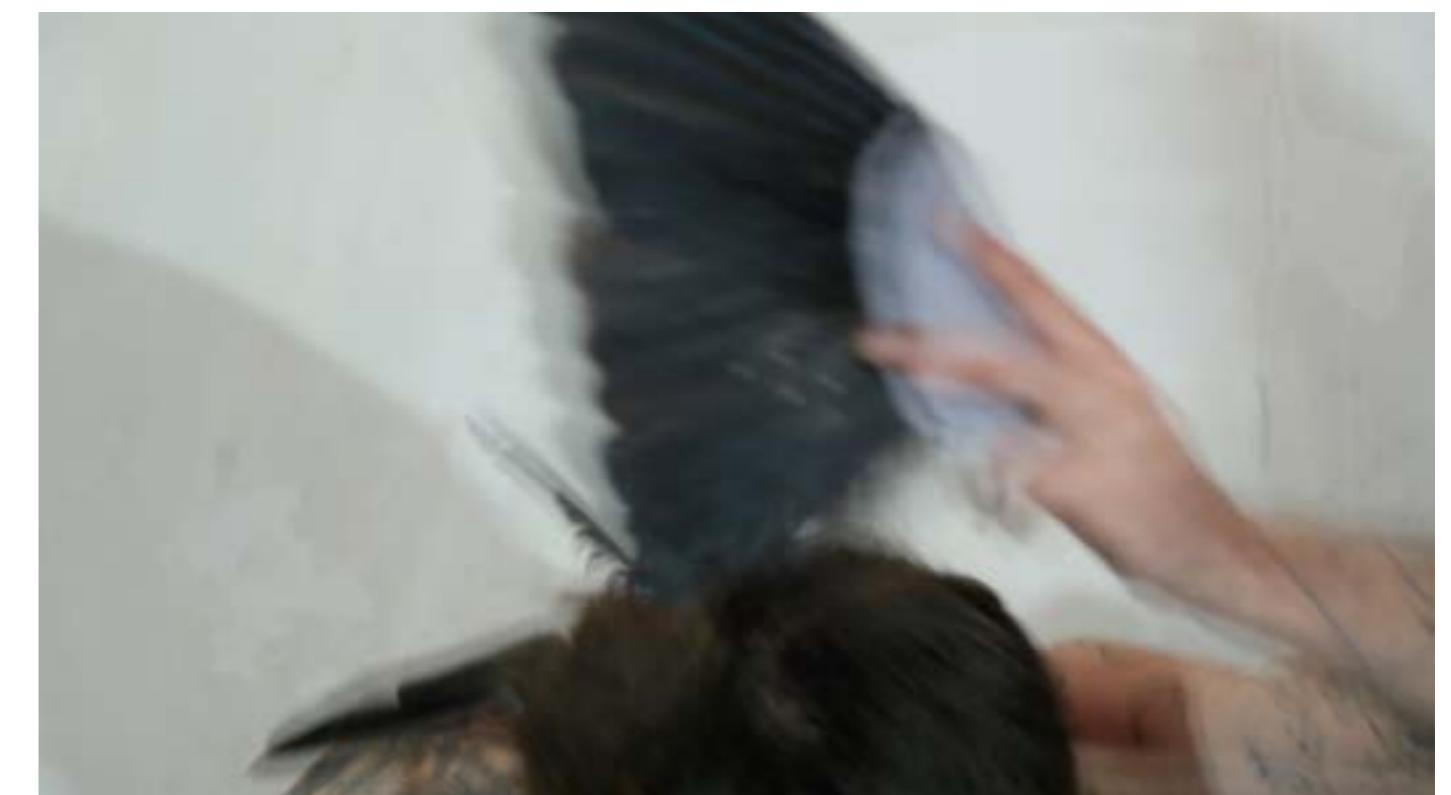
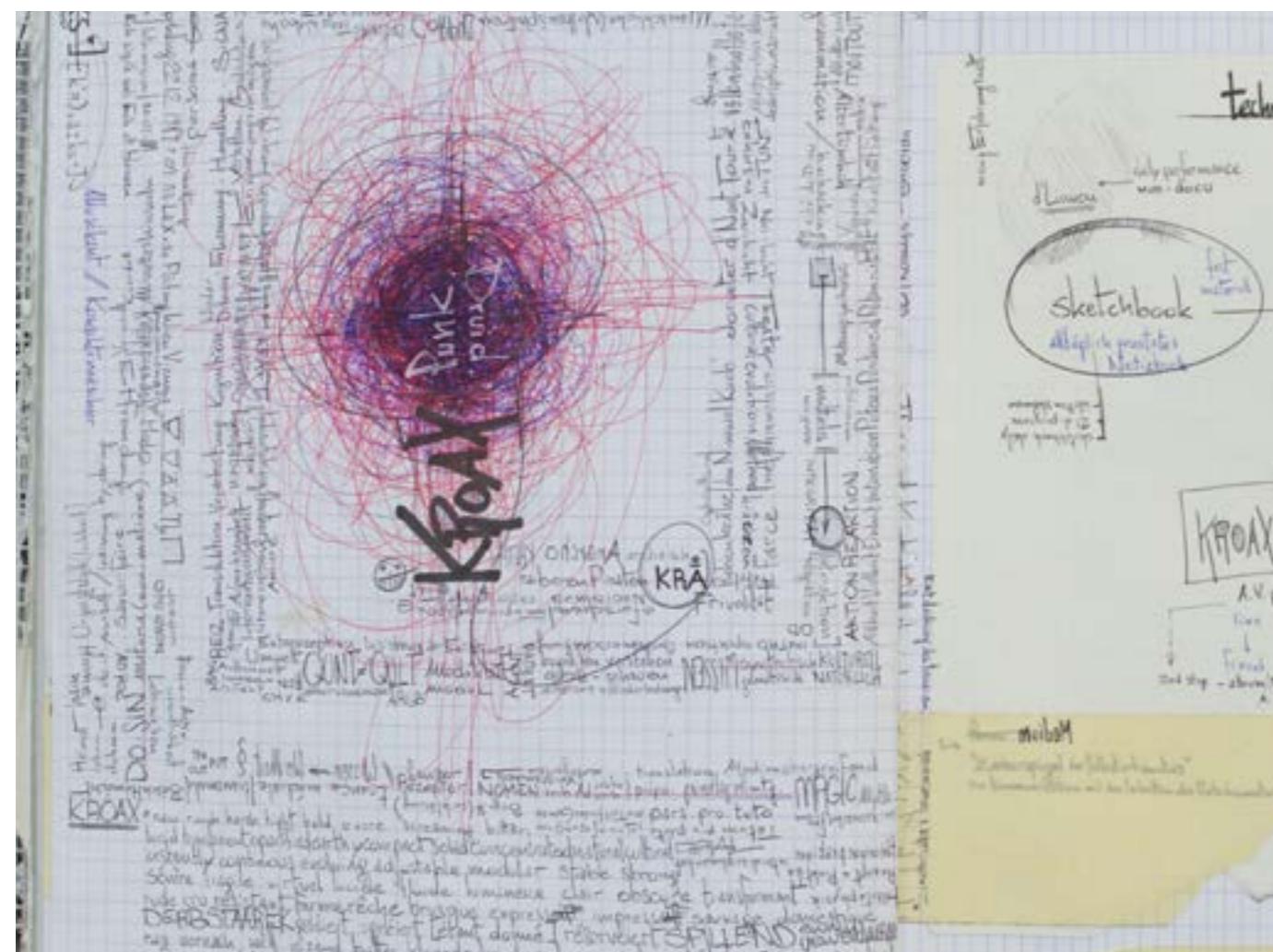
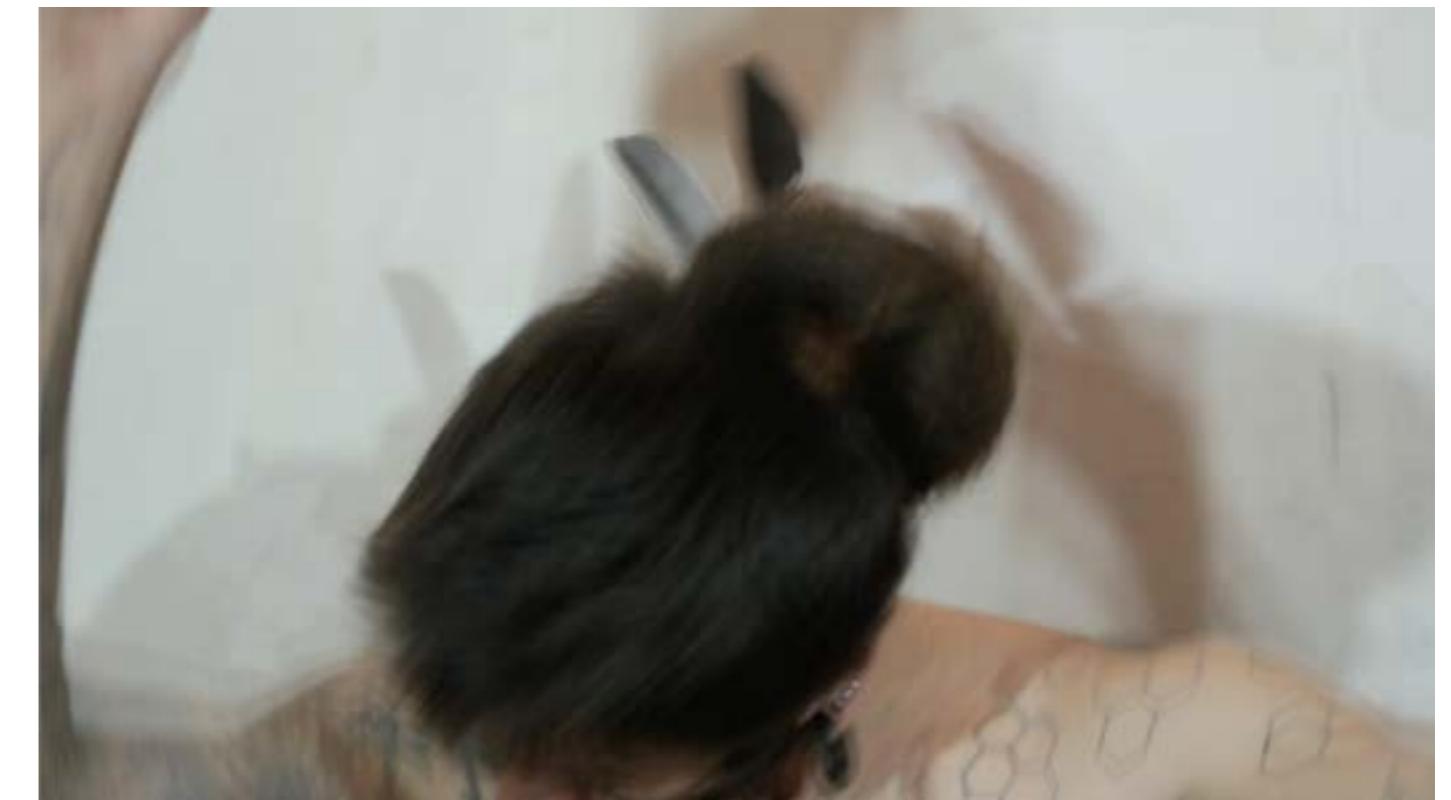
Diese Methodik, inspiriert durch die Kultur der Krähen bedient sich u.a. folgender Gestaltungsmittel.

-Das Element der Appropriation

Ein Einverleiben, ein Vereinnahmen, eine Aneignung von Vorgefundenem, Vorgefertigtem, Bewährtem, was auch zu einer Entfremdung dessen führen kann.

-Das Element der Selbstreferenzialität

Das Werk nutzen um das Medium in dem es geschaffen wurde zu porträtieren, wodurch auf die mediale Struktur verwiesen wird.



Außerdem stellt sich die Frage des Verhältnis' zwischen Schaffensprozess (methodische Vorbereitungen) und Ausstellungsobjekt (definitives/definiertes Werk), hierbei agiert der Künstler als Bindeglied zwischen dem Schaffen und dem Geschaffenem. In diesem Fall ist sowohl die Produktion als auch das Produkt selbst geprägt von einem archaischen Duktus, einem dynamischen Chaos bei der symbolhafte Sprache und harsche Gestik miteinander verschmelzen. Raues, Rudimentäres, Ursprüngliches, Informelles werden kombiniert zu einer expressiven Formensprache um die Fehlerhaftigkeit der einzelnen Medien aufzuzeigen.



Aus diversen Gründen wurden beim schriftlichen Teil keine Zitate verwendet, doch aus Respekt gegenüber den vorgeleisteten Arbeiten, sollten meine Haupteinflüsse erwähnt werden.

E. Moretti // J. Erpelding — wissenschaftliches, mystisches Arbeiten

D. Demuth // C. Schmitz // T. Lutz // F. Schroeder — Education artistique, culturelle

B. Kowanz — Transmedialität, Architektur des Lichtes

R. Maurmair — Urban Wilderness

G. Lampalzer // A. Martinz — Video

T. Grill // F. Bogner // H. Köcher — Audio

I. Kohlhuber // N. Gangsterer — Schrift, Zeichnung, deSIGNare

W. Kopf // W. Obermair // N. Passath // H. DeJongh // D. Krüger — technico-organisches Sein
Werkstatt

F. Schubert // M. Menegon — erweiterte Photographie, VR.

P. Kozek — performance

M. Eliasson // B. Manner — Philosophie, Kunsttheorie, Wissenstransfer
Medien

S. Vogel // M. Geymüller — Text & Kontext

C. & M. Fuchs — tattooing

M. Harner // P. Uccusic // R. Urban — Schamanische Praxis

C. Fürtinger — Survival techniques

J. Ritmo // D. Winter — Drums

Abbildungen

1 - Duden / Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 1988

2 - Wolfgang Obermair

alle anderen Abbildungen - Bob Erpelding

