

Kunst am Bau «Habitat»

Wettbewerb

Turnhalle Berufsschule, Martigny

Kunstprojekt von Maria Ceppi, Juni 2010

Trennvorhang Ostansicht, 30 x 6 m



Trennvorhang Westansicht, 30 x 6 m



Projektbeschreibung

Ausgangslage

Die Architektur ist in ihrer klaren Struktur gegeben und wirkt sehr spartanisch. Ich nehme das Gebäude und vor allem die Turnhalle als einen erdigen, aus der Tiefe heraus gewachsenen Raum, und als eine Art Arena mit Spielcharakter, wahr. Bei der Besichtigung des Betonbaus hat sich meine Vision einer «Kunst am Bau» Intervention deutlich in Form eines Bildes kristallisiert, welches sich auf dem Vorhang befindet, der zur Raumteilung in der Mitte der Turnhalle vorgesehen ist.

Der Vorhang als Raumteiler

Der vorgesehene Vorhang in dieser Turnhalle aus grauem Kunstleder hat ein Aufrollsystem. In seiner Funktion dient er als Trennwand und teilt den ganzen Raum in der Mitte zweckgebunden zum gleichzeitigen Turnen zweier Schulklassen. Von seiner Erscheinung her ist er Teil der Architektur. Der Vorhang sucht die Synergie mit ihr und ist das bewegende Element im Raum.

Schulstruktur

Im dualen Schulsystem der Berufsschulen sind die Jugendlichen teils mit der Berufstätigkeit in Kontakt und teils im Schulsystem eingebunden. Fragen nach der eigenen Identität, der zukünftigen Berufswahl, der sozialen Struktur, der Anerkennung unter Freunden, sind unter anderem einige wichtige Reflexionen ihres Alltagslebens. In einer Studie von IWS (Institut für Wirtschaft und Sozial-Fragen, Okt. 2009) stellte sich heraus, dass den 19 bis 24 jährigen Berufsstudierenden hauptsächlich zwei Kriterien in ihrer jetzigen Lebensphase am Wichtigsten sind: Spass (auch im Beruf) und Anerkennung der Kollegen sind die wichtigsten Punkte.

Spiel, Spass und Bewegung

In der jetzigen Zeit entwickelt sich eine boomende «Games-Industrie», welche besonders die jungen Menschen in virtuelle Welten lockt. Überhaupt hat sich die Auffassung des Lernens durch Spiel in vielen Bereichen eine gute Ausgangsposition verschafft. *«Wirklichkeit und Virtualität, Kreativität und Kommerzialisierung, Individualismus und Kollektivität konvergieren. Identitäten und Biografien werden auf seltsame Weise «fluide und avatarisch»*, meint der Deutsche Philosoph Peter Sloderijk und weist darauf hin, dass sich die heutige Welt dem Spiel der Oberfläche, dem Flackern und dem Tanz, so auch dem Trug widmet. Diese Gedanken bilden die Grundlage meiner Idee, die Jugendlichen spielerisch an der Realisation meines Projektes teilnehmen zu lassen.

Projektbeschreibung

Projektidee

Anhand einer angebotenen Teilnahme, lasse ich die Studierenden bei der Zusammensetzung und Gestaltung des Wandbildes mitmachen. Zwei von mir geschaffene Kataloge mit Objekten und Gegenständen bilden das Inventar zur «Bespielung» der Bilddzine. Beide Kataloge sollen den Studierenden auch «online» zur Verfügung stehen. Aus dem einen Katalog können die Jugendlichen ihre eigene Lieblingsfigur oder ihr Idol/Alter Ego auswählen und dazu ein oder mehrere «Werkzeuge» aus dem anderen Katalog, dem Werkzeug-Katalog, wählen. Mit dieser Auswahl an Elementen gibt es für jeden verschiedene Möglichkeiten, mit einer für sie fantastischen Erscheinung auf dem Bild zu erscheinen. Damit schaffen die derzeitigen Studierenden einen zeitlosen Beitrag zwar nicht durch ihre eigene Präsentation, aber durch die von Ihnen gewählte fantastische Erscheinung, die sowohl aus einer Vergangenheit, aber auch aus einer fernen Zukunft sein könnte. Sie werden aber auch selbst ihren Beitrag zu späterem Zeitpunkt erkennen können.

Projektbeschreibung

Figuren-Katalog

Jede Figur kann man als eine Art Avatar bezeichnen, als einen persönlichen, künstliche Stellvertreter in der virtuellen Welt. In diesem Katalog können die Studierenden ihr Idol- oder Alter Ego-Figürchen auswählen. Die abgebildeten Kreationen stammen aus verschiedenen Elementen der Spielzeugindustrie und sind von mir zu neuen Figuren zusammengefügt worden. Es sind verschiedene Teile aus bestehenden Spiel- und Sammelfiguren von Kultfiguren, Helden/Idole aus Film, Musik, Mode, Fabel, Sportwelt. Einerseits stellen sie einen Bezug zu Erinnerungen aus der Kinder- und Adoleszenz-Zeit her, andererseits führen sie sich assoziativ mit eigenen Projektionen in Wunschvorstellungen ein.



Projektbeschreibung

Werkzeug-Katalog

Die von mir geschaffenen «Werkzeuge» können auch als kleine Lebensbegleiter für die Idol- oder Alter Ego-Figürchen betrachtet werden. Die im Katalog abgebildeten Objekte sind aus verschiedenen Werkzeugen und Materialien zusammengesetzt, die aus den diversen Handwerksberufen der Berufsschule stammen, wie z.B. Schreiner, Zimmermann, Metallschlosser, Sanitär, Maler, Carosserie-Maler, Mechaniker etc. Die ausgewählten Materialien hatten in ihrer ursprünglichen Form eine Funktion, die zur Anfertigung eines Gebrauchsgegenstandes dienten oder zur Ausführung einer Tätigkeit benutzt wurden. Mit dem einen oder anderen Material sind die Studierenden während der Ausbildung und vielleicht im zukünftigen im Beruf in Kontakt.



Projektbeschreibung

Zusammensetzung des Wandbildes

Die ganze Bildszene wird im Computer an Hand einer Photoshop-Arbeit mit allen Figuren und Werkzeugen entstehen. Alle ausgewählten Avatars und Lebensbegleiter der Studierenden finden ihren Platz auf dem Bild und werden sich durch das Auswahlverfahren in einer bestimmten Form und Art in der Bildwelt wiederfinden. Jede Figur, jedes Werkzeug, jede daraus entstehende Kombination ist mit Parametern hinterlegt. Dieselben sind entscheidend für den Multiplikator, die Grösse, die Position und die Dominanz im Bild. Die Wahl und Beteiligung der Studierenden wird die Zusammensetzung der Welten ausschliesslich in ihrer Erscheinung mitbestimmen.

In detaillierter Betrachtung wird also das Bild auf einem Anordnungsprinzip von Gegenständen basieren, den Figuren und Werkzeugen, die zueinander in definierten, aber nicht unbedingt erkennbarer Verbindung stehen. Möglicherweise entstehen dadurch wiederholende Aneinanderreihungen, Rhythmen, wie sie uns von Schwärmen bekannt sind. Je nach der von Studierenden getroffenen Wahl können Gruppierungen ähnlich wie Korallen oder wie Fischeschwärme entstehen. Andererseits kann es geschehen, dass bei nur einmaliger Wahl einer Figur ein Einzelgänger zum Vorschein kommt, dem bildlich z.B. eine Anführerrolle angedacht werden könnte. So entstehen viele verschiedenen Arten von «Lebewesen», die sich zu einer grossen Lebensgemeinschaft entwickeln. Damit lässt sich die fantastische Welt als Bildszene kreieren.

Beim Spiel bewege sich jeder Spieler in mehreren Identitäten, meint der Spielexperte und Bildwissenschaftler Michael Wagner: In seiner realen – aus der heraus er sich selbst beim Spielen beobachtet; in seiner Spielidentität und in einer dritten, die eigene Wünsche, Vorstellungen und Sichtweisen auf die virtuelle Identität projiziert – die «projecting identity» wie Wagner sie nennt. Sie ermöglicht das vollständige Abtauchen in die Spielwelt. Damit ist ein wertfreier Transfer von Ideen gemeint, der die beider Figuren zu einer Einheit zusammenschmiedet.

Vitrine mit den Objekten, Berufsschule Martigny





Montage



Montage



Westansicht, 30 x 6 m



Ostansicht, 30 x 6 m

