

Vorbemerkung

Um die *technischen Bilder* zu thematisieren und zu befragen, wenden wir auch medienferne Materialien und Methoden wie z. B. Gips, Materialfarben, Zeichnung, Kampfkunst (Qi-gong, Taijiquan, Kung Fu), *Erfahrungsbe-richterstattung* etc. an, die wiederum geeignet sind, gestalterische Erfahrungen mit technischen Bildern zu differenzieren, abzugrenzen, zu vergleichen und zu formulieren. Dabei wird insbesondere die Selbstwahrnehmung, auch *Propriozeption*, entwickelt, denn im Zusammenhang mit einer feinsinnigen Selbstwahrnehmung kann sich auch die Schärfung der Außenwahrnehmung entwickeln. Hier wird der weite und doch zugleich präzise spezialisierte Ansatz unseres Konzeptes transparent, das experimentelle Forschungsmethoden direkt in

die Lehre integriert, um den medialen Fokus auch aus erweiterter Perspektive zu betrachten.

Die »*Gegensätze*« zwischen Kopf und Bauch, linker und rechter Hirnhemisphäre, weiblichen und männlichen Zuschreibungen, zwischen Technik und Phantasie, wie sie entgegen aller neueren wissenschaftlichen Erkenntnis bisweilen simplifiziert und fragmentiert betrachtet werden, sollten von Beginn eines gestalterischen Studiums an als produktive und komplexe Einheiten erkennbar und erfahrbar sein. Es sei darauf verwiesen, dass wir alle hier beschriebenen Komponenten einer gestalterischen Grundlehre im Medienkontext unter dem Begriff einer *Erfahrungs- und Differenzierungslehre* subsumieren.

Bewegungserfahrung und ihre Transformation ins Bildnerische – eine zeitgemäße Form des Naturstudiums

Das Training einer chinesischen Kampfkunst bildet einen essentiellen Baustein für die Konzeption der gestalterischen Grundlehre, die wir im Folgenden am Beispiel der Gestaltkriterien des Taijiquan in Beziehung zur Wahrnehmung von Raum und Zeit und zur Darstellung derselben in den Bildmedien beschreiben. In diesem Kontext befassen wir uns mit der zeichnerischen und medialen Übersetzung von Bewegungserfahrung als einer wesentlichen Methode im mediengestalterischen Studium. Denn Kampf- und Bewegungskünste sind als Grundlage für die zeichnerische und mediale Übersetzung von *Bewegungserfahrung* besonders geeignet. Die Kette lautet Eigenwahrnehmung – Transformation – Gestaltung.

Taijiquan als Gestaltungsprozess im medialen Kontext

Taijiquan gilt als Ursprung der asiatischen Kampfkunstformen wie Kung Fu oder Karate und wird in den sog. Martialischen Künsten in China dem Faustkampf der Inneren Schule zugerechnet. Diese *Innere Schule* entwickelte sich etwa ab dem 13. Jahrhundert in Hubei/China (Wudang Köster) und weiter im 17. Jahrhundert in Chenjiagou durch Chen Wanting. Der Faustkampf der *Äußeren*

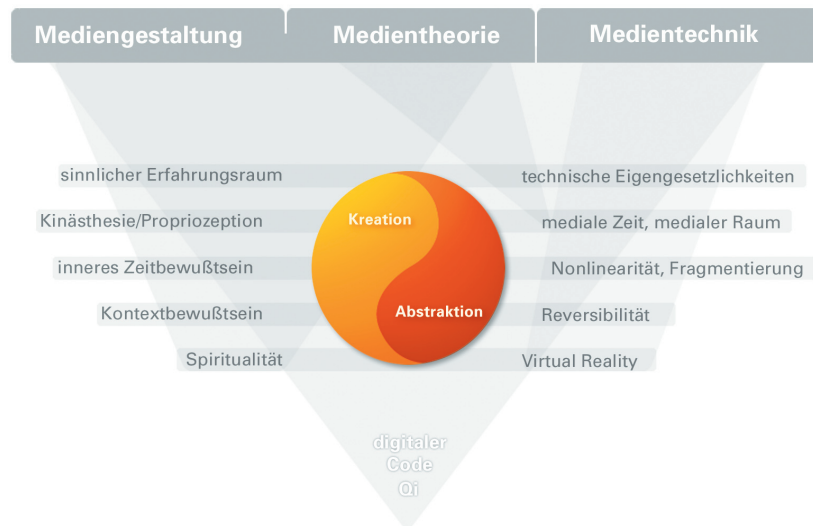
Schule, deren bekannteste Kampfarm der Shaolin Faustkampf bzw. das Shaolin Kung Fu ist, wurde ursprünglich in Henan/China (Shaolin Tempel) entwickelt. Der Begriff Faustkampf (quan = Faust) steht in diesem Zusammenhang für den Kampf mit bloßen Händen, im Gegensatz zum Kampf mit Waffen.

Im klassischen Taijiquan, der sog. *Inneren Form* der Kampfkunst, geht es um die Vereinigung von Himmel und Erde (Yin und Yang) mit dem Körper als Mittler und Medium. Durch die körperliche Bewegung, die Entfaltung des Körpers und die Lenkung des Qi durch die Imagination wird die Verbindung des Geistes mit dem Universum angestrebt. So verstanden diente Taijiquan nicht nur dem Besiegen eines Gegners, sondern auch der Verlängerung des Lebens, der Gesundheit. »Das Verbindungsglied im Taijiquan zwischen der Technik zur Verlängerung des Lebens und der Kampftechnik liegt in der Anwendung der wesentlichen Energie Jing. Faustkämpfer/innen kämpfen nicht in erster Linie mit ihrer Muskelkraft, sondern setzen ihre wesentliche Energie gegen die jeweiligen Opponenten ein. Taiji Faustkämpfer/innen betrachten ihre Gegner/innen nicht als Feinde, sondern als ihre Ergänzung. (...) Die Bewegungen des einen Partners/der einen Partnerin gehen aus denen



des oder der anderen hervor. Der kontinuierliche Wechsel von *Gegensätzen* wie Schnelligkeit und Langsamkeit oder Öffnen und Schließen bedingen einander, Quadrat und Kreis bringen einander hervor, Härte und Weichheit unterstützen einander ...« (Ute Engelhardt). Dies sind genau die grundlegenden Gestaltungsregeln, die wir auch zur Bildkomposition

einsetzen. Während der Körper entfaltet wird, d.h. die Gelenke geöffnet werden, damit das Qi in den Meridianen ungestört fließen kann, soll das Bewusstsein in die Bewegung einfließen und das Qi durch die Imagination geführt werden. Die Imagination ist der Ausdruck des Bewusstseins. Die kulturelle Erweiterung des Bewusstseins führt zur Intensivierung der ima-



ginativen Kräfte. Wie im Taijiquan das Qi durch die Imagination geführt wird, so wird im *medialen Gestaltungsprozess* die kreative Handlung durch die bewusst eingesetzte Vorstellungskraft gelenkt. Die Kenntnis der inneren energetischen Zusammenhänge der medialen Gestaltung kann über das Bewusstsein in die Bilder einfließen. Wie das Taijiquan die Wandlungen des Qi in der Bewegung zum Ausdruck bringt, so gewinnen auch bildnerische Gestaltungsprozesse an Ausdruck, wenn in Bildern, auch in technischen, die energetischen Wandlungen im Gestaltungsprozess durch Bewusstsein und Erfahrung reflektiert werden.

Die bildenden Künstler Miro und Klee haben das Phänomen der inneren Zusammenhänge von Bildern, Leben und Bewusstsein auf unterschiedliche Weise formuliert. »Wenn ich ein Stück Holz mit einem Hohlmeißel bearbeite, tue ich das mit einem bestimmten Bewusstsein. Wenn ich mit der Bürste über einen Lithostein fahre oder mit der Radier-nadel über eine Kupferplatte gehe, habe ich ein anderes Bewusstsein. Die Bewegung von Medien und Materie setzt einen Schock frei: das hat etwas Lebendiges, und das, glaube ich, überträgt sich auf den Betrachter« (Joan Miro). »Kunst gibt nicht Sichtbares wieder, sondern macht sichtbar« (Paul Klee). *Schöpferischer*

Ausdruck bezieht sich demzufolge nicht auf die Reproduktion von Oberflächen, sondern auf die Kenntnis immaterieller energetischer Zusammenhänge. Durch dieses Bewusstsein kann Neues entstehen. Entscheidend ist nicht die Frage, was etwas ist oder darstellt, sondern wie etwas sein kann und in welchem erweiterten, nicht sichtbaren Kontext, Umfeld, es sich befindet und wirkt.

Die zu gestaltende Substanz, im Taijiquan das Qi, in den digitalen Medien der digitale Code, ist in beiden Fällen immaterieller Natur. Beide basieren auf einem dualen System. Das eine auf dem Yin-Yang-Prinzip, das andere auf dem digitalen Code von Null und Eins. In beiden Systemen haben wir es also mit *immateriellen Gestaltungsformen* zu tun. Während in den digitalen Medien die Zeit durch Zerstückelung und Fragmentierung beschleunigt wird und der Raum sich auflöst (siehe »Der mediale Raum« auf S. 34), werden im Taijiquan die einzelnen Bewegungen in einem unendlichen, gleichmäßigen Bewegungsfluss verbunden. Taiji sensibilisiert uns, so gesehen, für die Zeit und die Beziehungen, die der Faktor Zeit auf alles andere ausübt. Die Zeit wird verlangsamt, so dass sich die Bewegungsform im Raum ausdehnen kann. Je langsamer die fließende Bewegung ausgeführt wird, je mehr Zeit für

die Bewegung verwendet wird, desto mehr kann sich der Raum entfalten, und umso mehr Einzelheiten können in Erscheinung treten und wahrgenommen werden (vgl. Luc Thèler). Die Wahrnehmung in der gedehnten Zeit des Taiji steht der in der verdichteten Zeit der Medien gegenüber; vergleichbar dem fast unendlichen Detailreichtum des Makro- und Mikrokosmos und der Übersicht des orbitalen Blicks auf die Welt.

Im gleichmäßigen Bewegungsfluss des Taiji kann Gegenwart entstehen (ähnlich der Kamerafahrt in dem Kinofilm »Panic Room«, s. u.), eine Art Gegenwartscontainer, an dem die medial beschleunigte Zeit vorbeizufliessen scheint.

Mit Hilfe von *Visual Effects* in modernen Kinofilmen werden diese Dimensionen der Raum- und Zeitwahrnehmung oft beeindruckend in magischen Bildern inszeniert. Geraffte Zeit wird durch beschleunigte computernimierte Kamerafahrten bis zum weichen Einfrieren der Zeit in einer Art Super-Slow Motion in einem einzigen Bewegungsablauf dargestellt. Diese visuellen Effekte, die mit der Zeitdimension gestalten, haben ihren Ursprung in der Chronophotographie, die auf Eadweard Muybridge's Bewegungsstudien zurückgeht (siehe »Die mediale Zeit« auf S. 95) und heute

als *Timeslice*-Verfahren oder *Bullet-time-Effekt* in Werbespots und durch Kinofilme wie »Matrix« bekannt geworden sind. Zu diesem Zweck wird eine größere Anzahl von Kleinbild-Fotoapparaten in einem Halbkreis um die Szene herum angeordnet und synchron ausgelöst. Mit 24 Kameras z. B. kann so eine Szene eine Sekunde lang, von den verschiedensten Seiten sichtbar, eingefroren werden. Längere Szenen benötigen entsprechend mehr Kameras. Am Computer werden dann die Übergänge zwischen den eingefrorenen Standbildern berechnet und der Hintergrund der Szene, die zuvor im Bluescreen- oder Greenscreen-Verfahren aufgezeichnet wurde, einkopiert. So kann im Ergebnis die Abspielgeschwindigkeit einer Szenenfolge beliebig manipuliert werden, von der *gerafften Zeit* bis zur *eingefrorenen Zeit* in einer einzigen Szene, ohne dass diese an Klarheit oder Schärfe verliert.

In Filmen, in denen mit der Gestaltung der Raumdimension gearbeitet wird, wird der Raum mit der Kamera durchdrungen, oft fast seziiert. Virtuelle, am Computer generierte Kamerafahrten kennen, wie in David Finchers Film »Panic Room« keine Größenunterschiede mehr. Fotorealistisch durchdringt die virtuelle Kamerafahrt Räume, trennende Wände und

Decken und fährt mühelos von der Makroaufnahme, die das Innere eines Türschlosses zeigt, bis zur Totale, die den Raum überblicken lässt. »Die Spielhandlung des Films ist auf die relativ kurze Zeitspanne einer Nacht beschränkt, das Setting bleibt während des gesamten Films das gleiche – eine mehrstöckige Villa im Herzen Manhattans. (...) Fast hat der Zuschauer das Gefühl, dass die Zeit an diesem Ort nicht nur langsam, sondern gar nicht voranschreitet. Wie in einem Modell scheint sie gänzlich stillzustehen« (Sebastian Richter). Die alles Materielle negierende Kamerafahrt macht die Zeit wie in einer fließenden Taijibewegung zur reinen Gegenwart.

Das Ziel der alten Legenden und Kampfgeschichten der fernöstlichen Philosophie war es, Körper und Geist in der Kampfkunst zu vereinen, die körperlichen Fähigkeiten zu reinem Geist zu transformieren. Den Feind nur mit der Kraft der Gedanken, der spirituellen Energie, zu besiegen, war das Ziel der alten Meister in den Filmen. Moderne Montagetechniken, verbunden mit digitalen Effekten (CGI) der Computeranimationen, machen diese Transformationen des Körpers in die Transzendenz des Geistes in Bildern möglich. Sie heben die Trennung von Geist und Körper in beeindruckender Visualität auf. Wir kommen vom Tanz

der Körper zum Tanz der Bilder, die völlig instrumental sind. So wird der alte Wunsch, den Körper mit dem Geist zu verbinden, ja zu überhöhen, um in der Vervollkommnung den Kampf mit dem Geist auszutragen, mit den Gestaltungsmitteln der digitalen Technologien zumindest visuelle Realität. Die Bewegung der Körper wird in Sekundenbruchteile fragmentiert und am Computer zu neuen Choreografien zusammengefügt und in übersinnliche Sphären transformiert. Die Raum-Zeit-Dimensionen werden in den digitalen, »magischen Bildern« aufgelöst. Körper schweben schwerelos im Raum. Den Kampf nur mit der Kraft der Gedanken, der spirituellen Energie auszutragen, ist zunächst für das Bildmedium Kino denkbar ungeeignet. Erst durch einen Trick im Drehbuch des Films lassen uns die Filmkünstler/innen die übernatürlichen Bilder und Actionszenen plausibel erscheinen. Sie verlagern einfach Teile der Handlung in eine Welt, die zwar normal aussieht, aber zuvor als künstlich deklariert wurde. So stehen sich in dem Martial Art-Film »Hero« die Protagonisten mit geschlossenen Augen gegenüber, während sie den Kampf mit der Kraft ihrer Gedanken austragen, den der Regisseur den Zuschauern in spektakulären, den Gesetzen der Physik trotzen Actionszenen präsentiert.

In der »Matrix«-Trilogie ist es die künstlich konstruierte Welt als Computerprogramm, die den Raum frei gibt für neue Ideen und magische Bilder und Actionszenen.

Es geht also in unseren Überlegungen entsprechend nicht um das Abbilden der empirischen Realität im Cyberspace, um die Reduktion auf die Oberfläche, sondern um die Reflektion der inneren Zusammenhänge, die Sichtbarmachung der agierenden Kräfte und Energien, der individuellen Erfahrung und deren *Transformation* ins Bildmediale. Gestalterische Phänomene wie *Gleichgewicht* und *Rhythmus* sind letztlich Ausdruck dieser Energien unseres kinetischen Vermögens. So wie die Mathematik (Geometrie, Statik) die unsichtbare innere Struktur der Architektur bildet, so bildet der digitale Code die innere Struktur für unser mediatisiertes Welterleben. Es geht also im Taijiquan, in der Architektur, im Design um die Reflektion der inneren Zusammenhänge und der agierenden Kräfte, damit Gestaltung substantiell zum Ausdruck kommen kann. Eben in Körperbewegungen, in Form von Gebäuden (Räumen) und auch in den digitalen Medien.

Zeichnerische Bewegungstransformation

Die zeichnerische Übersetzung von Bewegungserfahrung aus den asiatischen Kampfkünsten ist eine grundlegende Methode für das mediengestalterische Studium.

Die asiatischen Kampfkünste, die im Taoismus ihren Ursprung haben, sind u. E. auf Grund ihres Jahrtausende alten und umfassenden Bewegungssystems, das nachhaltig erforscht und getestet ist, besonders zur Eigenwahrnehmung und zur zeichnerischen Transformation geeignet. Dabei geht es weniger um die ideologische und spirituelle Übertragung als um die aus der Natur abgeleiteten Prozesse.

Die zeichnerische Bewegungstransformation bildet, so wie wir sie in der bildo akademie entwickelt haben, eine zeitgemäße Alternative zum traditionellen *Naturstudium*. Dies wird über das Studium der visuellen Wahrnehmung hinaus um die Reflexion innerer Zusammenhänge und Kräftespiele, die am eigenen Leib erfahren werden, erweitert. Kurz: Kern dieser Übungen ist eine Übersetzung des kinästhetischen Sinns im Besonderen und der sinnlichen Wahrnehmung insgesamt ins Visuelle. Die reduzierte Sehschule wird zur *Bewegungs- und Sinneempfindungsschule*. Studierende erleben den entsprechenden *Transformationsprozess*, die zeichnerischen Übungen mit Spannung und bringen ihre Erfahrungen im Lauf des

Studiums ganz allmählich thematisch direkt oder eher indirekt in die bildmediale Arbeit ein. Der Unterschied zu den gängigen gestalterischen Studien besteht darin, dass dieser Teil unseres Konzepts nicht in erster Linie das perspektivtreue Zeichnen bezweckt, um des Abbildens der Natur oder des Studiums optischer Täuschungen und der Gestaltgesetze willen, sondern die subjektive Erforschung innerer Bezüge zwischen (Bild)erscheinung und (Bild)erfahrung fördert; eine Art Studium der Eigenwahrnehmung oder auch der *Propriozeption*, als Voraussetzung für die Sensibilisierung der Außenwahrnehmung. Moderne Bildgestalterinnen und -gestalter bewegen sich heute mehr oder minder ausbalanciert in diesem Bezugsfeld zwischen Eigen- und Außenwahrnehmung. Die Kultivierung des kinästhetischen Sinns (in Form eines begleitenden Kampfkunststudiums) und seine zeichnerische Übersetzung als Gewicht gegen die wachsende Abstraktion der Arbeit an und mit transklassischen Maschinen (Computern) betrachten wir als relevante Aufgabenstellung in nachmodernen Designfeldern.

Was anderes sind gestalterische Phänomene wie Gleichgewicht und Rhythmus als Ausdruck von Energien unseres kinetischen Vermögens? Dieser energetische Ausdruck kann über das

erweiterte zeichnerische Bewußtsein wiederum Eingang in *technische Bilder* finden. Wir wissen uns mit der so beschriebenen Methode in der Fortschreibung und Erweiterung klassisch-moderner Traditionen: angefangen von den großen Bauhaus-Künstlern und -Lehrern Itten, Klee, Kandinsky über Kepes, das New Bauhaus und die Ulmer Hochschule für Gestaltung bis zu Joseph Beuys und Designern, Architekten, Künstlern und Wissenschaftlern, die das zu Gestaltende, und auch das Funktionale als ein offenes System mit dynamischen Zügen annehmen und konstruieren. Der Architekt Daniel Libeskind steht hier besonders für eine Arbeitsweise, die auch die eigene Lebenserfahrung bewusst in Gestaltung übersetzt. Beuys z. B. schlug vor, Formen- und Farbenlehre in der Ausbildung von Kunststudierenden um eine Energielehre zu erweitern. Gerade für das *Mediendesign* und die *Medienkunst* liegt hier eine besondere Herausforderung, die in kommenden Studienprogrammen berücksichtigt werden sollte, wenn das Biophile auch im Informationszeitalter noch oder wieder Relevanz haben soll. Wie Designerinnen, Designer, Künstlerinnen und Künstler über die Schärfung ihrer elementaren fünf Sinne hinaus heute systematisch weitere Sinnes- und *Wahrnehmungsdimensionen* erforschen und entwickeln

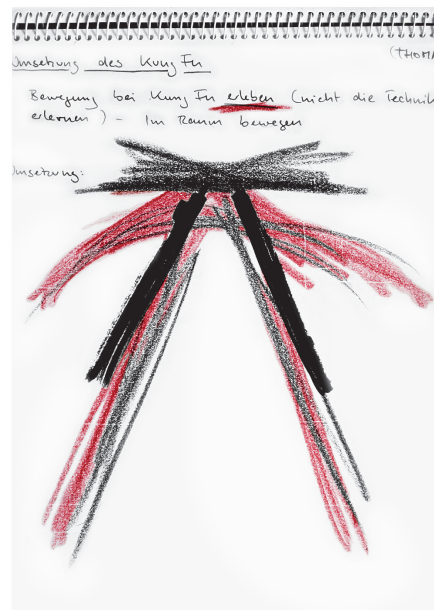


könnten, würde diese Betrachtung überfrachten, soll hier aber wenigstens erwähnt sein und anhand einiger ausgewählter Beispiele angedeutet werden (s. a. Wolf Kahlen, *Innerer und äußerer Raum*, Berlin 2002).

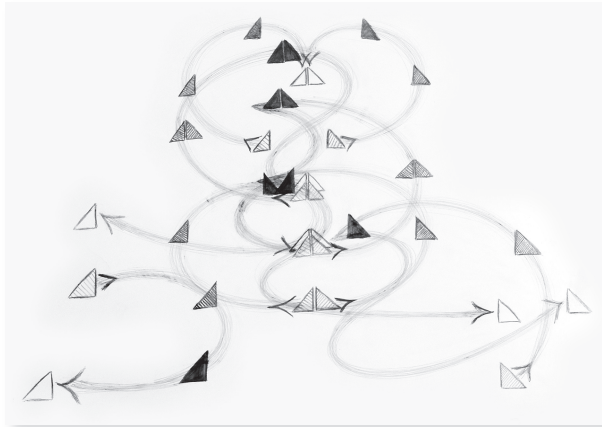
Die nachfolgenden Bildbeispiele zeigen Studienarbeiten zur zeichnerischen Bewegungstransformation und Wegetransformation (Wegezeichnungen).

In der *Bewegungstransformation* wird das Erleben der eigenen Bewegungen, der eigenen *Bewegungswahrnehmung* aus dem regelmäßigen Martial Art-Training wie z. B. Kung Fu oder Taijiquan zeichnerisch übersetzt. Dabei geht es nicht um das visuelle Erfassen einer Bewegung, also darum, wie jemand sich dem Augenschein nach im Raum bewegt, sondern um die Reflektion der eigenen, also nicht sichtbaren Bewegungserfahrung und der energetischen Prozesse. Die gestalterischen Phänomene und Kontrastpaare wie Gleichgewicht-Ungleichgewicht, schwer und leicht, schieben und ziehen, Raum geben und Raum nehmen etc. werden aus dem eigenen Erleben heraus visuell beschrieben. Dieser Prozess der Transformation von Bewegungserfahrung zunächst ins Zeichnerische und dann ins Mediale der stehenden und bewegten Bilder bildet die Bedingung für eine am Menschen orientierte

Wahrnehmungslehre und Produktionsweise im Medienkontext. An der Oberfläche orientierte Abbildungen bleiben uns so erspart.



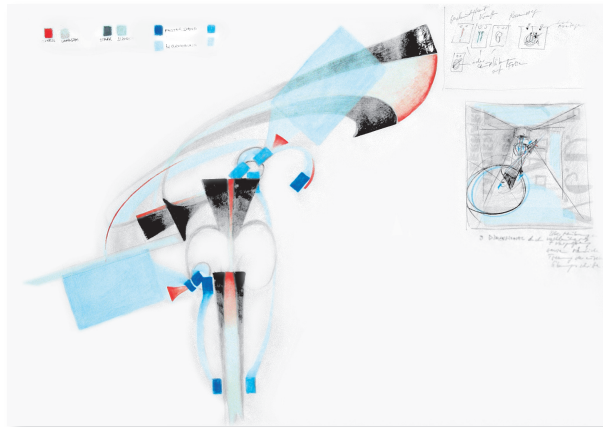
Kung Fu Bewegungstransformation



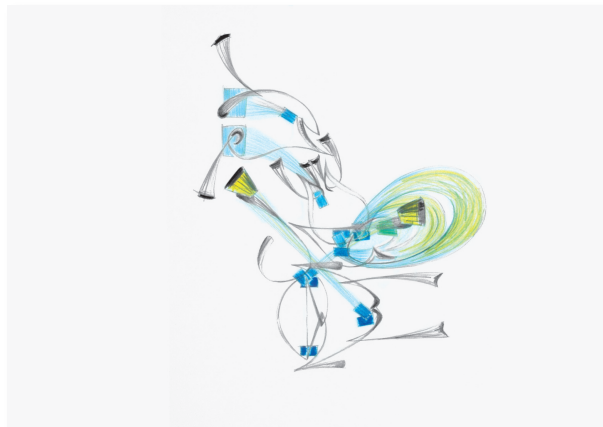
Kung Fu Bewegungstransformation aus der Wahrnehmung des Atems



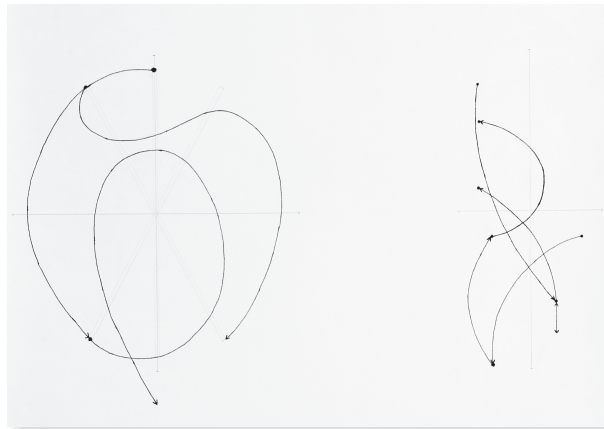
Kung Fu Bewegungstransformation einzelner Bewegungspositionen



Transformationszeichnung einer Kung Fu Bewegungs choreografie



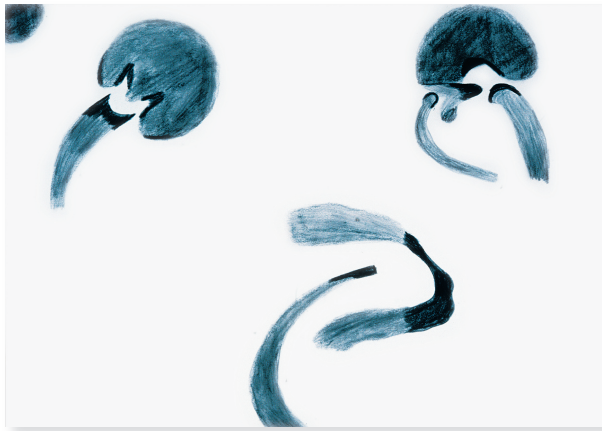
Transformationszeichnung einer Kung Fu Bewegungs choreografie



Analyse einer Kung Fu Bewegung: Armbewegung links, Fußbewegung rechts



Bewegungstransformation des Energieflusses



Bewegungsanalyse von Trennen und Schließen



Bewegungstransformation