

Autorin: Suzanna Wrzeszcz

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine

Virtual Reality: Eine Technologie, die besonders jetzt zu Zeiten der Coronapandemie eine wichtige Funktion erfüllt und in der Öffentlichkeit immer bekannter wird. Doch die wenigsten wissen, dass abseits der Videospiele noch so viel weitere Einsatzmöglichkeiten existieren. Beispielsweise das VR Painting vom Künstlerkollektiv Lavamachine.

Malen nach Zahlen oder Zeichnen auf einem Blatt Papier kennt jeder. Doch wie wäre es, wenn man selbst in die eigene Zeichnung hineingehen könnte? Wenn man in der Luft malen könnte oder die Pinselstriche sich wie Flammen bewegen würden? Oder ein ganz anderes Szenario: man mit seinen Freunden oder Kollegen, die sich womöglich gerade an einem anderen Ort der Welt befinden, gemeinsam an einer Visualisierung arbeitet und es sich anfühlt, als würde man nebeneinander im Raum stehen?

Dies alles ist durch Virtual Reality, kurz VR, möglich. Das Künstlerkollektiv Lavamachine, bestehend aus Piers Goffart und Eric Giessmann, hat sich auf genau dies spezialisiert: Kunst in der virtuellen Realität entstehen zu lassen.

Überschriftenvorschlag: Malen in einer anderen Dimension

Wie kann man sich das sogenannte VR Painting vorstellen? Sehr schwer, wenn man es nicht selbst gesehen hat. „Die Intensität, das Erlebnis ist ein ganz anderes, stärkeres, als wenn man das Gleiche auf einem 2D-Bildschirm schauen würde.“, beschreibt es Piers Goffart. Wer schon einmal solch eine Brille aufhatte, weiß, was er meint. Das Eintauchen in die virtuelle Realität ist ein eigenes Phänomen. Man spricht von Immersion, wenn die digitale Szene als real empfunden wird. Und dieser Effekt passiert sehr schnell.

Man stelle sich vor, man stünde in einem leeren Zimmer und möchte das Haus vom Nikolaus malen. Man hebt die rechte Hand und zeichnet mit dem Zeigefinger die Linien in die Luft, als ob man es einem nebenstehenden Freund erklären würde. Mit dem großen Unterschied, dass die Linien wirklich erscheinen. Und ab da kommt die große Stärke des VR-Paintings ins Spiel: Das Bild ist nicht nur flach in der Luft vorhanden wie auf einem Blatt Papier, sondern dreidimensional. Das bedeutet, dass man nun durch die Streben des Nikolaushauses hindurchgehen könnte, wenn man wollte. Oder seitlich vorbei und die anderen Wände zeichnen. Die Möglichkeiten sind dabei vielfältig und bringen im wahrsten Sinne eine ganz neue Perspektive mit sich.

Autorin: Suzanna Wrzeszcz

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine



Abbildung 1: Piers Goffart gibt einen kleinen Einblick in die Funktionsweise des VR Paintings

Überschriftenvorschlag: VR Painting Workshops - Do it yourself!

Alles was man braucht ist ein Virtual Reality Headset und eine spezielle Software zum Zeichnen wie beispielsweise Tilt Brush oder Blocks. Durch kabellose Headsets wie die Oculus Quest wird mittlerweile nicht einmal mehr ein PC benötigt.

Durch die beiden zur Brille dazugehörigen Controller wird das Zeichnen ausgeführt. Der rechte Controller wird als Pinsel genutzt und der Linke simuliert eine Malpalette, in der man die verschiedenen Pinselarten und Farben auswählen kann. Die Bewegungen fühlen sich durch die Nähe zum echten Malen sehr intuitiv an und gehen nach kurzer Eingewöhnungszeit schnell von der Hand.

Manch einer fragt sich vielleicht, wozu man sich teures Equipment holen soll, wenn man auch in der mit Bleistift und Papier oder am Rechner zeichnen kann. Der Unterschied von Zeichnen in der VR und zum Zeichnen am PC oder in der echten Welt liegt in der Begehbarkeit, so Goffart. „Du hast ein ganz anderes Verhältnis zu deinem Kunstwerk. Wenn man ein Bild zeichnet auf einer zweidimensionalen Oberfläche, dann hat man nochmal einen ganz anderen Bezug dazu als wenn man ein Bild zeichnet in VR, wo man dann selber drinsteht.“

Wer Lust bekommen hat, sich selbst als VR-Künstler zu versuchen, der kann zum Beispiel die Webseite von Lavamachine besuchen. Die beiden Künstler bieten auf Anfrage Offline- und Onlinekurse an, in denen alle Grundlagen gelehrt werden und auch Brillen zur Verfügung gestellt werden können.

Autorin: Suzanna Wrzeszcz

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine

Überschriftenvorschlag: Vom Animationsfilm zu Live-Zeichenshows und Graphic Recording

Angefangen mit ihrer Zusammenarbeit haben die beiden gelernten Animatoren 2018 mit ihrem Kurzfilm „Time Machine“. Die Geschichte des kleinen Jungen mit seinem Zauberwürfel gewann prompt Nominierungen und Preise auf internationalen Festivals, denn das Besondere daran war die Produktionsart: Der komplette 2,5-minütige Film entstand virtuell, während die Zeichner ein VR-Headset aufgesetzt hatten.

„Die Arbeit in der VR erfolgt intuitiver und viel schneller als am Rechner. Im Gegensatz zum 3D-Modelling sieht es am Ende organischer und künstlerischer aus. VR-Zeichnungen haben einen eigenen Charme.“

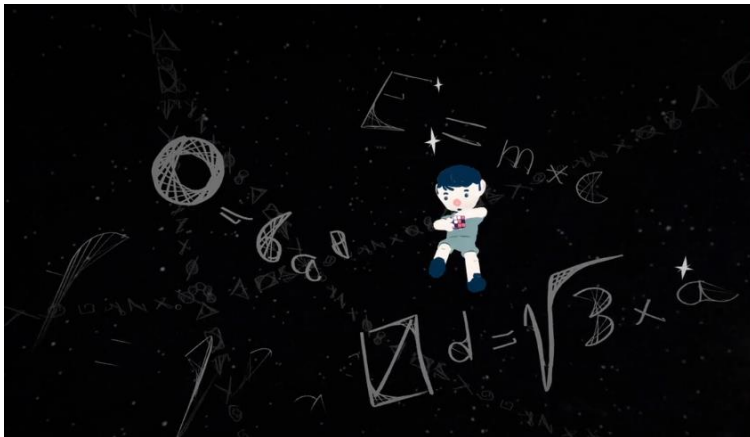


Abbildung 2: Ausschnitt aus ihrem ersten gemeinsamen Werk "Time Machine"

Aus den vielen positiven Rückmeldungen und dem Interesse nach mehr entstanden in kurzer Zeit neue Formate wie das VR Live Painting oder das VR Graphic Recording. Dabei zeichnen ein oder mehrere Künstler in Echtzeit ein VR-Bild, während dazu ein thematisch passender Vortrag gehalten oder eine musikalisch/künstlerische Einlage gespielt wird.

Beispielsweise haben Piers Goffart und Eric Giessmann im Rahmen eines Events einen Ausschnitt aus Moby Dick vorgelesen und gleichzeitig die dazugehörige Szene gemalt. Der große Wal entstand somit nicht nur im Kopf eines jeden Zuhörers, sondern auch vor der eigenen Nase. Poetische Kunst, die real wird. Am Schluss der Vorführung kann man als Zuschauer per VR-Headset sogar in das Bild hineingehen und komplett in der zuvor vorgelesenen Passage stehen. „Das VR Painting ist wie eine Mischung aus Skulpturieren und Zeichnen. Du kannst dir es aus jeglichen Perspektiven anschauen und sozusagen mit der Kunst verschmelzen.“

Autorin: Suzanna Wrzeszcz

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine



Abbildung 3: Die Szene aus dem Klassiker Moby Dick gezeichnet während einer Lesung aus dem gleichnamigen Buch



Abbildung 4: Dasselbe Gemälde aus zwei unterschiedlichen Perspektiven. VR Painting macht es möglich.

Überschriftenvorschlag: VR Painting in der Wirtschaft - Marketing, Teambuilding, Dokumentation, Lehre

Nicht nur (Hobby-)Künstler profitieren von den vielfältigen Möglichkeiten der VR-Technik, die sich auch wirtschaftlich kreativ und effizient einsetzen lässt. Naheliegender ist die Nutzung als Marketingmittel. Der besondere Grafikstil hebt sich von anderen Darstellungsformen ab und bietet ein Alleinstellungsmerkmal. Verknüpft mit dem Zeigen des Zeichnungsprozesses von Künstlern wie Piers Goffart und Eric Giessmann erregt es Aufmerksamkeit und Neugierde. Eine weitere Anwendungsform ist das Teambuilding. Als Kurs gebucht gibt es eine kurze Einführungsrunde und schon kann es beginnen. Abgesehen vom Spaß, den das Zeichnen in der VR mit sich bringt, müssen sich Teilnehmer*innen untereinander koordinieren und absprechen, wenn sie gemeinsam an einem Kunstwerk malen.



Abbildung 5: Teambuildingaufgaben mit drei Personen an einer Pflanze.

Autorin: Suzanna Wrzeszcz

Arbeitstitel: Kunst zum Einsteigen und Erleben - das immersive VR (Live) Painting des Künstlerkollektivs Lavamachine

Erwähnenswert ist das VR Painting auch für die Lehre. Komplexe Abläufe oder Objekte, die in der Realität für einen Menschen nicht zugänglich sind, können begehbar gemacht werden. Beispielsweise arbeitet Goffart aktuell an einem Erklärvideo für Cochlea-Implantate. Die Hörschnecken können durch diese Technik nach Belieben vergrößert, verkleinert oder nachträglich verändert werden. Wer kann schon behaupten, schon einmal in einem Gehörgang gestanden zu haben?

Überschriftenvorschlag: Lavamuseum – das erste frei zugängliche VR-Kunstmuseum weltweit

Mit dem hauseigenen Lavamuseum haben Giessmann und Goffart eine digitale Umgebung geschaffen, in der sie VR-Kunstwerke ausstellen und Workshops geben können. Entwickelt als Reaktion auf die Coronasituation werden auf dieser Plattform die Onlinekurse für das VR-Painting abgehalten. Auch kann man einige der bisherigen Produktionen von Lavamachine dort bestaunen. Doch handelt es sich nicht nur um einen Raum, in dem wie in einer Galerie die Bilder an der Wand hängen, sondern vielmehr um einen Spielplatz ähnlich einem Naturkunde- oder Technikmuseum. Man kann es sich vorstellen, als würden menschengroße Glaskugeln an den Wänden stehen und man den Kopf in sie hineinstecken kann, wodurch man in die Landschaft der Kugel, in diesem Fall der Portraits, gesogen wird.



Abbildung 6: Das Lavamuseum mit seinen begehbaren Kunstwerken

Das Museum ist ebenfalls als Anlaufstelle für die künstlerische VR-Community gedacht, die sich unter anderem über Facebookgruppen organisieren. Mit dem kostenlosen und per Browser zugänglichem Medium ist dies das erste VR-Kunstmuseum dieser Art weltweit. Geplant ist des Weiteren die Werke von Workshopteilnehmern dort auszustellen.

Suzanna Wrzeszcz

(7.794 Zeichen)