



encore™

Presenting Style - Ausgabe #8 April 2005

Mogollón - James Lightboun - iF design award
Project Fox - Rubens Lp - PixelPlastiken

PixelPlastiken

Es begann mit 32x32 px
und nur 256 Farben

Jeder Besitzer eines PC oder Mac kennt sie, doch nur wenige schenken ihnen große Aufmerksamkeit.

Icons sind heutzutage weit mehr als Symbole für Ordner, Dokumente oder Programme und trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer eher simplen technischen Eigenschaften, sind sie für viele Gestalter und Künstler zu einer eigenständigen Ausdrucksform geworden.

Reduziert auf nur 32x32 Pixel und 256 Farben kann man mit etwas Kreativität und Spucke bezaubernde Kunstwerke erstellen. Und das beste Beispiel dafür, dass Icons nicht nur in der digitalen Welt des Internets beheimatet sind, liefert wohl der seit kurzem in Berlin lebende Künstler Jürgen Blümlein. Mit Hilfe eines Gemisches aus Silikon und Resin, Acrylfarbe und viel Zeit entstehen seine PixelPlastiken.







Die PixelPlastiken sind ca. 50 cm große Skulpturen, die man bereits in zahlreichen Ausstellungen in Deutschland bewundern konnte. Jedes Pixel-Icon ist ein Unikat, in der farblichen Gestaltung und jedes der Motive ist limitiert und nummeriert auf zehn Stück.

Inspiziert durch seine Leidenschaft fürs Skateboarden, die ersten zaghaften Fortschritte des Computerzeitalters und die ersten Arcade-Spiele wie Pong, Tetris, Gato oder Green Beret entstand irgendwann die Idee, grob gerasterte Icons in Skulpturen zu verwandeln.

Aber lassen wir den Künstler seine Geschichte doch selbst erzählen.

Jürgen Blümlein:

»Durch meinen Vater, seines Zeichens Ingenieur beim Internationalen Business Maschinen Hersteller (besser bekannt unter IBM) und beteiligt am Aufbau der ersten Großrechner Mitte der 70er Jahre, hatte ich sehr früh Kontakt zu Rechnern.

Der erste bewusste Kontakt kam allerdings in Form eines schwarzen Kastens namens Pong. Angeschlossen an ein TV Gerät, konnte man zwei Striche stundenlang von oben nach unten und von unten nach oben bewegen. Was für ein Hochgefühl!

Pong war das erste Computerspiel, das die Sportart Tennis nachahmte



und bei dem man mit einfachsten Mitteln einen Ball von einem Spielfeld ins andere bringen musste.

Der große Bruder meines besten Freundes legte sich bald darauf mehrere dieser schwarzen Kästen zu und so hielt der C 64 Einzug in

mein Leben und so einige Joysticks fielen unserem Spieltrieb - im speziellen durch die Summer- und Wintergames Serie - zum Opfer. Der C 64 weckte dazu auch das Interesse an den ersten Ballerspielen. Mein persönlicher Favorit dabei war der Konami-Klassiker »Green Beret«.

Bald darauf brachte der Papa dann auch mal einen tollen IBM PC PS/2 übers Wochenende mit nach Hause. Ihn zu bedienen hatte ich bereits bei einem Freund gelernt, dessen Vater (wie ja eigentlich fast jeder Vater im Süden der Bundesrepublik), ebenfalls bei IBM beschäftigt war.

Die anderen Väter arbeiteten beim Autohersteller mit dem Stern und die Kids durften in den Jahreswagen mitfahren. Da waren mir der PC doch lieber, denn mit einem Auto kann man schließlich keinen U-Boot Simulator spielen.

Mein Lieblings-Game zu dieser Zeit hatte aber ausnahmsweise mal nichts mit Geballere oder Schiffe versenken zu tun. Ich hatte Tetris für mich entdeckt und so auch gleich meine ersten Suchterfahrungen gemacht. Das Spiel ließ mich nicht mehr los. Selbst wenn man die Augen schloss, kamen immer noch bunte Steine von oben angeflogen.

Der Entzug war dann aber doch überraschend kurz und schmerzlos. Der Computer wurde durch ein

Skateboard ersetzt und wenn man mal wieder Zocken wollte, konnte man ja immer noch mit dem ersten und gleich gefälschten Personalausweis, in die Spielhallen gehen und schön die großen Arcades spielen.

Über all die Jahre ließ ich aber auch meine Fähigkeiten mit den Händen zu arbeiten nicht verkommen. Als ich 12 Jahre alt war, wurde das deutsche Schlachtschiff »Bismarck« gehoben und fand als Revell Modell seinen Platz in meinem Regal. Nach und nach kamen noch unzählige Panzer dazu, meine Zimmerdecke entwickelte sich zum Luftraum für Kampffjets und die Strassen wurden natürlich mit ferngesteuerten Autos unsicher gemacht.

Als dann Star Wars in mein Leben trat, wurden die Panzer endlich durch Jodas und Wookies ersetzt. Zugleich wurde der Berufswunsch geweckt, zum Film zu gehen und die Phantasien großer Regisseure durch Spezialeffekte zu realisieren. So wurde nach bestandenerm Abitur dann auch gleich zur Hi 8 Kamera gegriffen. Es entstanden die ersten







Stop-Motion (das Einzelbildanimieren von Figuren. Bekannt durch Wallace und Gromit) Filmchen, die man wohl nur deshalb macht, um später bei Vorträgen zu zeigen, wie man selbst angefangen hat. Unterhaltungswert haben die Dinger aber allemal.

Und dass dies durchaus einen Sinn hatte, zeigte mir die Aufnahme an der Filmakademie im schönen Ludwigsburg. Die ersten Arbeiten, die dort im Rahmen des Studiums

entstanden, sahen dann auch schon viel besser aus. Es waren immer Visual Effect Shots, wie es heute heißt, in denen von mir gebaute Modelle zu Einsatz kamen. Meistens stürzten sie ab oder explodierten!

Aber selbst die beste Aufnahme konnte mit Hilfe des Computers und Spezialprogrammen noch optimiert werden. Also begab ich mich wieder hinter den Monitor. Darunter litt natürlich der Modellbau, der aber



schon damals Tot gesagt wurde, da man ja bald am PC viel bessere Modelle bauen könne. Darauf warte ich allerdings heute noch.

Da ich die Airbrush- und Modellbaumaterialien aber nie entsorgt oder wie heute üblich, bei Ebay versteigert hatte, juckte es mich immer in den Fingern, wieder mit den Materialien zu arbeiten. Über die Jahre kamen auch immer interessantere Werkstoffe, wie beispielsweise Kunstharz

und Silikon zum Einsatz. Da bei der Nachbearbeitung von digitalisiertem Filmmaterial sehr oft in ein Bild gezoomt wird, bis die einzelnen Pixel zu sehen sind, war irgendwann die Idee geboren, grob gerasterte Pixelplastiken zu gießen und zu besprühen. So kamen die Games meiner Kindheit und Jugend an die heimische Wand und von da aus zu verschiedenen Ausstellungen. Da sich mein Kunstinteresse aber nicht nur auf die eigenen Arbeiten



beschränkt, wurde 2002 mit Freunden die Künstlerplattform FauxAmi ins Leben gerufen.

FauxAmi, deren Mitgestalter über die ganze Welt verteilt sind, organisiert Ausstellungen, besucht interessante Museen und fördert zudem noch Künstler, Grafiker und Fotografen.

So kommt dann Eins zum Anderen. Das Studium als Dipl. Digital Artist abgeschlossen, danach zum Spaß Star Wars »Traumschiff Surprise« vom deutschen Regisseur Bully, um an den VFX mitzuarbeiten und im Anschluss an den Film auf nach Berlin, um die Skateboardausstellung »Skateboardfieber« zu organisieren, bei der natürlich auch meine PixelPlastiken präsentiert wurden.

2005 ist im vollen Gange und ich bin fürs erste in Berlin hängen geblieben, plane weitere Ausstellungen und neue PixelPlastiken und arbeite am Skateboardfieber-Buch, welches Ende des Jahres fertig sein soll.

Pixel@FauxAmi.de
www.fauxami.de/kunst_pixel.html