

ÜBERSICHT // KYBAMETRUM

DIE IDEE

RECHERSCHE

ZIEL // DURCHFÜHRUNG // ERGEBNIS

CHRONOLOGISCHE ÜBERSICHT

ZUSAMMENARBEIT

BLENDER / PROGRAMMWahl

DAS OBJEKT

EIN NAME?

NFT MINTEN

AUSSTELLUNGSIDEE

AUSSTELLUNGSPLANUNG

FAZIT

IDEE

WIE KANN ICH MEINE KUNST WEITERENTWICKELN?

IN WELCHE RICHTUNG HAT SIE POTENTIAL?

meine bilder - tuschetechnik auf papier - eignen sich für wände. es sind klassische zweidimensionale bilder, angedeutete körper oder abstrakte objekte.

da ich aber von haus aus die intesion habe, menschen mit meiner kunst zusammenzubringen um einen austausch oder eine auseinandersetzung mit einem thema zu initiieren fehlte mir im letzten jahr genau das. meine bilder, so wie ich sie die letzten drei jahre entwickelt hatte - waren zu einer ware geworden. und ich fühlte mich leer.

DIE IDEE EINES INTERAGIERENDEN OBJEKTES ENTSTAND

was, wenn ich meine bilder weiterentwickle, auf basis eines bildes ein 3 d objekt erstelle und dieses dann von anderen individualisiert werden kann?

ich bewarb mich für das stipendium mit dieser idee.

in meinem kopf war ein bild von drei kreisen in meiner maltechnik, das sich minimal bewegt und im raum schwebt.

januar 2021 - in meinem kopf war da die projektion dieser kreise im raum. im nebel.

nebel fasziniert mich schon seit meiner jugend. Noch mehr, seit ich intensiv trails gehe und das atembereaubende gefühl kenne, wenn man sich im Herbst durch die dicke wolkenwand gearbeitet hat und dann in der sonne über den wolken steht und unter einem der dichte Nebelteppich ist. Nebel faszinierte mich seit neuem, weil mich das thema wasser und Wasserzirkulation nicht mehr loslässt.

URSPRUNG

KÖRPER GEIST SEELE

die dreieinheit die unser sein bestimmt

das aussen // materielle, der körper, die hülle

das innen // die seele, das wesen, das diesen körper bewohnt und ihn leben lässt

der geist // das allumfassende, das mit der seele verbunden ist und mit allen anderen seelen

diese drei machen uns zu intelligenten, in einem all agierenden und lebenden wesen. der geist wird auch von vielen als gott, als allumfassend begriffen. mein gefühl sagt mir, dass der geist in jedem ist. aber auch in allem. wir haben die verbindung zum geist aber kappen sie gerne, um "funktionieren" zu können. allgemein gesehen kann man es aber mit einem termitenvolk vergleichen: wir sind die arbeiter, die sich in ihrer entwicklung spezialisiert haben und ihrer aufgabe nachgehen. wir haben einen körper, der aus einem ei der königin entstanden ist. diese königin gibt durch rhythmus den lebensrhythmus des ganzen volkes an, hält das volk zusammen und am leben und sorgt für neue nachkommen. die königin hat die energie des geistes. sie ist in jeder termite und jede termite ist auch teil von ihr. aber jedes tier hat auch seine eigene seele, seinen eigenen willen zum leben, zum lebenseinsatz und zur pflege des ganzen volkes. es ist durch pheromonabstossung und wahrnehmung der rhythmmen eng verbunden mit den anderen und mit der königin, dm geist.

drei kreise. die ineinander liegen, schweben, sind. Sie bilden ein grosses ganzes und machen jeden menschen einzigartig. ich versuche, diese drei kreise zu kreieren. ich versuche, einen "prototypen" zu erstellen und diesen dann zum leben zu erwecken. es sind drei kreise. und die kreise haben farben. diese farben sind individuell. und so könnte sich jede/jeder selbst sein bild der dreieinheit schaffen. letztendlich würde ich gerne ein tool entwickeln, in dem einfache psychologische fragen und das erarbeiten der farb-connection zu dem bild führen, das jeder mensch dann für sich individuell hat. eine art talisman oder spiegel seiner selbst - wo er gerade steht im leben und wie sehr er mit sich und seinen energien verbunden ist. man kann das immer wieder neu erstellen, neu ansehen denn man selbst ändert sich auch ständig und bindet sich jeden tag aufs neue. dabei ist die seele der aktive part, der körper das werkzeug, der geist die energie die einem die kraft zu dieser bindung und zur lebensaufgabe gibt.

NFT - ANDERES POTENTIAL

Mitte/Ende 2021 beschäftigte ich mich mit dem Thema NFT. Was mich fasziniert ist der Zukunftsgedanke. Dass es dezentrale Bestätigungen gibt, man vielleicht irgendwann keine Notare mehr braucht weil Rechenzentren die Echtheit von Zertifikaten bestätigen können. Ich beschäftigte mich auch mit der Angst. Was, wenn alles ZU digital wird?

Ich beobachte eine Trennung zwischen den Menschen, die begeistert sind von digitalen Währungen und Plattformen und denen, die das als Unsinn betiteln. Und ich beobachtete den Hype um BORED APES und das Wort Seltenheit wiederholte sich.

SPEKULATIONEN UND DAS SPIEL

Viele Künstler*innen sprangen 2021/22 auf den Zug auf. Und es wurden NFTs geminted um Geld zu verdienen. Damian Hirst machte daraus ein eigenes Werk und brachte den Gedanken auf den Punkt:

- eine Serie von Bildern machen (Drucke)
- diese Serie digitalisieren
- die Käufer vor die Wahl stellen ob sie das digitale oder das echte Objekt haben möchten
- das jeweils andere Objekt zerstören

ANDERE ANWENDUNGEN

Steinbruch Projekt

<https://www.diereferenz.de/turandot-im-steinbruch-mit-pixera>

Ein 3D Hologramm ist laut Definition eine 3D Projektion die sich frei im Raum befindet und die ohne 3D Brillen etc. für jeden sichtbar ist.

Holografie ist die nächste Stufe der Fotografie sowie des klassischen Films und schafft durch die Dreidimensionalität ganz neue Möglichkeiten z.B. für Produktpräsentationen. Ein 3D-Hologramm setzt Produkte, Objekte und animierte Sequenzen dreidimensional in Szene und ermöglicht es, scheinbar reale Objekte oder Animationen völlig frei im Raum schweben zu lassen. Im Vergleich zu einem Film auf einem normalen Monitor, ist ein 3D Hologramm von allen Seiten sichtbar – der Betrachter kann also um das Hologramm herumlaufen, so dass ein absolut wirklichkeitsgetreues Bild entsteht.

Besonders interessant – das 3D Hologramm kann im Vergleich zu 3D Fernsehen oder Virtual Reality ohne 3D Brille von jedermann gesehen werden was einen unwahrscheinlichen Vorteil für den Einsatz z.B. auf Messen bietet.

Auf diese Weise kann, mit 3D-Hologrammen, eine völlig neue und revolutionäre Art der Produkt-Darstellung angeboten werden. Die Produkte werden hochwertig, exklusiv und innovativ präsentiert und gleichzeitig die Bedürfnisse der entsprechenden Zielgruppen genau getroffen.

Ebenfalls empfehlenswert ist eine perfekt auf das 3D Hologramm abgestimmte akustische Untermalung, mit Hintergrundsound und speziellen Sound-Effekten. Hierdurch wird die Aufmerksamkeitspanne beim Betrachter erhöht und das präsentierte Produkt unterbewusst noch fester im Kopf des Betrachters verankert.

Das Storyboard beschreibt und visualisiert die einzelnen Sequenzen und Inhalte des 3D Hologramms. In Text- und Bildform bildet es die Regieanweisung für die Erstellung des Hologramms. Nach Freigabe durch den Kunden gehen die 3D-Designer und Motion-Designer ans Werk.

3D Modelle werden aufgebaut, oder kundenseitig bereitgestellte CAD Daten importiert und dann durch die 3D-Designer **photorealistisch** texturiert und ins richtige Licht gesetzt. Nach der detaillierten 3D-Programmierung mit holographischen Effekten wird so aus dem Storyboard eine erste Preview

wird der fertige Film auf der SD-Karte gespeichert und in die Holo- Medientechnik eingesetzt – fertig ist der versandfähige Holo-.

RESEARCH//

INSPIRATION

HOLOGRAM KUNST JAPAN I spiegel reportage

Hatsune Miku ist ein zierliches Mädchen, wiegt 42 Kilogramm bei einer Größe von 1,58 Metern, und wenn sie auf der Bühne anfängt zu singen, rastet das Publikum aus.

Das im japanischen Sapporo ansässige Medienunternehmen Crypton Future Media ist spezialisiert auf Musik- und Unterhaltungsprodukte, vertreibt über Yamaha Musikinstrumente und gibt mit Firmen wie Nintendo und Sega Computerspiele heraus. Als Crypton-Chef Hiroyuki Itoh 2007 überlegte, wie er den Verkauf der zweiten Version seiner Stimmsynthesizer-Software **Vocaloid** ankurbeln könnte, hatte er ein süßes Maskottchen im Sinn - und fand es in der Zeichnung des Mangakünstlers Kei. Hatsune Miku war geboren.

Vocaloid lässt Nutzer Popsongs mit künstlichem Gesang erzeugen, einfach durch Eingabe von Liedtext und Noten. Das war schon 2007 keine besonders neue Erfindung. Doch der Avatar Hatsune Miku mit seinen Stimmfärbungen von "lebhaft kräftig" bis "süß flüsternd" trällerte sich innerhalb kürzester Zeit zum Verkaufsschlager

Denn Hatsune Miku ist vor allem eins: ein Produkt ihrer Fans. Nur wenige Tage, nachdem das digitale Mangamädchen vorgestellt wurde, luden die ersten Nutzer selbst produzierte Videoclips auf die japanische Plattform **Nico Nico Douga** hoch. "Obwohl Hatsune Miku eine Kunstfigur ist, bleibt sie im Gegensatz zu anderen globalen Popstars wie Britney Spears authentisch: Jeder Fan gestaltet Hatsune Miku mit. Und wenn sie auf Konzerten singt und tanzt, dann ist das für den Fan auch immer ein bisschen so, als ob er selbst mit auf der Bühne steht."

Läuten virtuelle, aus Fan-Communitys geschaffene Stars wie Hatsune Miku also einen Umbruch in der Popkultur ein? Dass da eine gewisse Konkurrenz auf sie zukommen könnte, hat Pop-Diva Lady Gaga bereits bemerkt. Im vergangenen Sommer nahm sie Hatsune Miku als **Opening Act auf ihre US-Tour** mit. Dort jubelten dann Hunderttausende einer singenden 3D-Projektion zu - ein Unterschied zum menschlichen Idol war nicht auszumachen.

Hatsune Mikus Name bedeutet übrigens "erster Klang aus der Zukunft".



Neon gold artikel:

<https://neon-gold-innovations.de/2019/03/26/hypervsn-arbeitet-am-3d-hologramm-display-der-zukunft/>

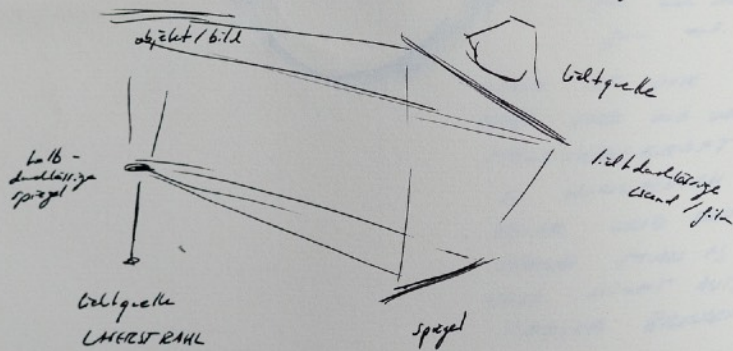
PHYSIKALISCHER WEG

Zwei / dreidimensionale bilder \rightarrow unser Gehirn baut
2 dimensionale bilder
zu Bildern mit räumlicher
wirkung

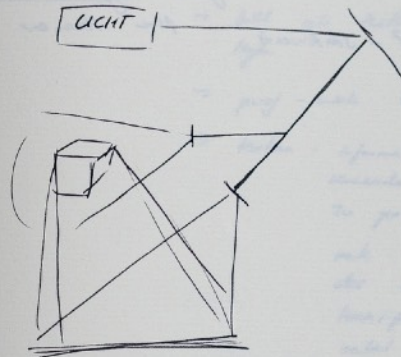
\rightarrow gedankliche phasenin-formation von
elektromagnetischer welle

HOLOGRAPHIE

monochromatisches licht
 \rightarrow laserstrahl wird
auf einen halb-
durchlässigen spiegel
geteilt, der erste
teil trifft auf ein
objekt (reales bild)
und trifft auf
lichtdurchlässigen film
 \rightarrow der zweite teil des
laserstrahls trifft
über einen spiegel
geteilt auch auf
den film



ENTSTEHUNG VON KONSTRUKTIVER / ODER DESTRUKTIVER
INTERFERENZ



1. lösung:

2 d auf reitel projizieren. problem: kein 3d rft

2. lösung:

3d rft suchen. problem: qualität der bilder und
wie tief rft

3. lösung:

neues bild mit hilfe von wasser rechte, abstrah-
fieren mit licht dahinter und der folgen
3d -sicht dem blicker barer (laser)
problem: zeit aufwand

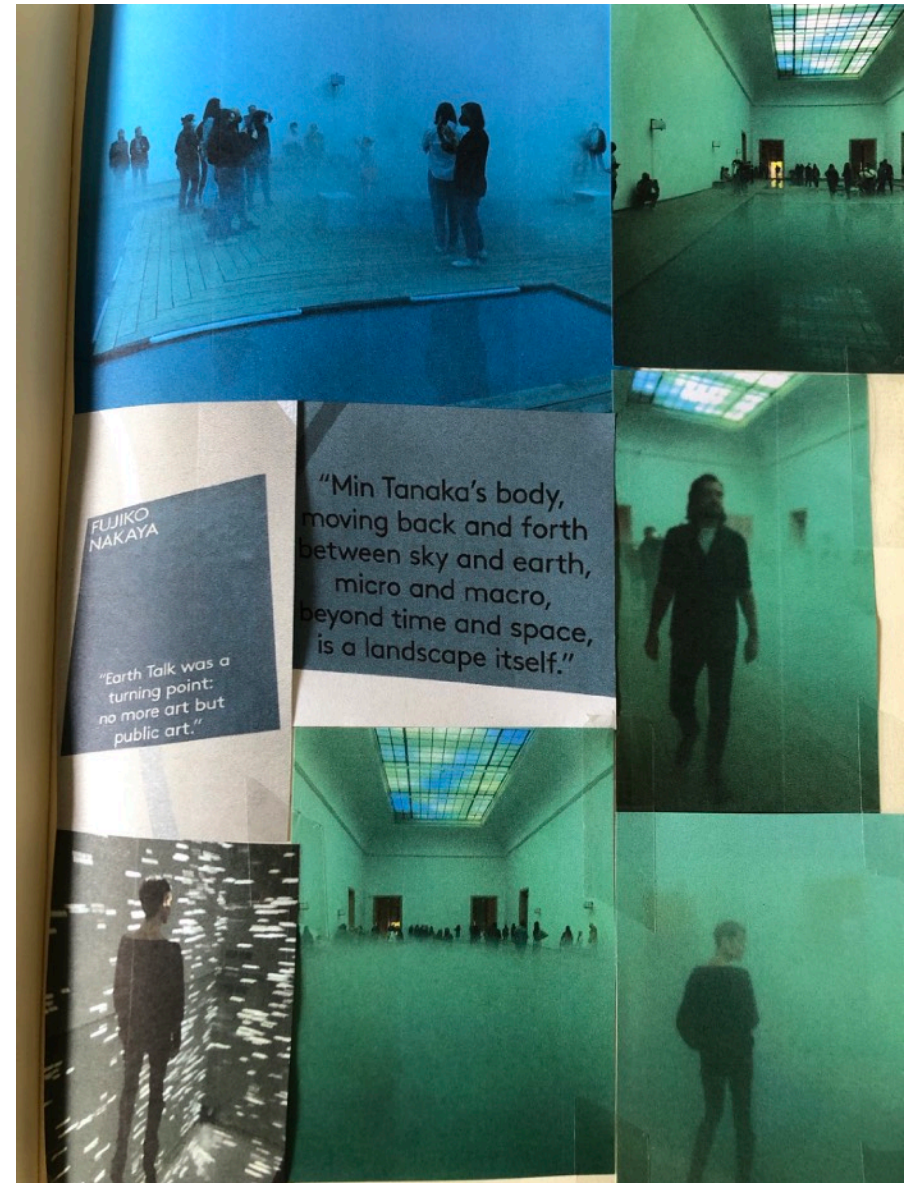
NACH DEM BESUCH EINER AUSSTELLUNG IM HAUS DER KUNST:

- es soll ein 3d-Objekt werden
- es soll frei im Raum schweben
- es soll religions/glaubensfrei sein
- es soll transparent sein
- es soll sich sphärisch bewegen
- es soll ganz leicht wirken
- es soll das Thema Wasser aufgreifen
- es soll im Nebel leuchten/projiziert werden
- es soll eine Serie von Objekten werden, die als NFT gemintet wird
- es soll in etwa so wie die KLEINSCHE FLASCHE aussehen

UMSETZUNGSANSATZ I Hologramm

- ich möchte ein digital/analoges Kunstwerk bauen
- ich brauche einen 3d-Projektor/Beamer
- wer kann das Objekt bauen?
- Wie kann es beweglich gemacht werden?
- was für Programme verwendet man?
- was für Schnittstellen gibt es?
- wie präsentiere ich es im Web?

ICH HABE EINE GENAUE VORSTELLUNG DAVON -
UND KEINE AHNUNG WIE ICH DAS UMSETZEN SOLL



ZIEL, DURCHFÜHRUNG UND ERGEBNIS IM VERGLEICH ZUM ANTRAG

Ziel war es, ein neues Kunstwerk auf Basis meiner analogen Papierarbeiten digital zu entwickeln, dieses zu minten und als NFT zu verkaufen.

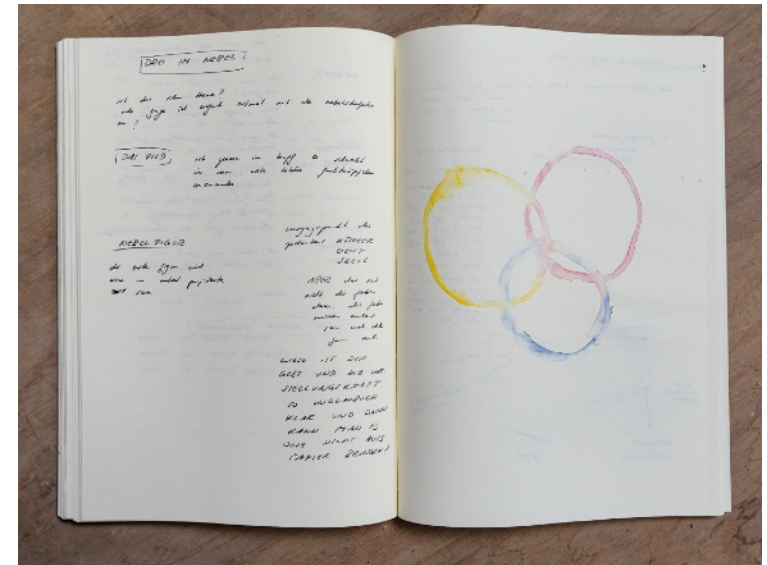
Dabei wollte ich ursprünglich 3d-Artisten engagieren und diese das Objekt anhand meiner Anleitung bauen lassen. Das Objekt sollte dann im Rahmen einer Ausstellung frei im Raum und dreidimensional in Nebel projiziert werden.

Die 6000 Euro wollte ich wie folgt dafür verwenden:

2000-3000 Euro für die Entwicklung des Objektes

1000 Euro für das Minten und das Online-Marketing und die Umsetzung der Ausstellung

2000 Euro für die Hardware (3D Fan, Nebelmaschine)



WO STEHE ICH JETZT?

Das Objekt ist gebaut, die Videodatei gerendert. Die Ausstellung ist für den Juni 2023 geplant, ein Termin zur Besprechung einer interaktiven Idee mit den Schulen der Gemeinde Bernau am Chiemsee ist für den 21. November 2022 angesetzt.

Das Objekt ist noch nicht als NFT geminted, da es noch technische Probleme bei der Umsetzung gibt. Dazu in der Ausführung des Berichtes mehr.

Das Projekt hat sich von der Idee einer neuen Form meiner Arbeit hin zu einem Kunstwerk mit sozial interaktivem Potential entwickelt.

Es hat insgesamt 10 Monate in Anspruch genommen:

Im Januar 2022 wurden die ersten Gespräche geführt. Meine ersten Zeichnungen und Anmerkungen in meinem Notizbuch sind auch vom Januar 2022.

Ab April 2022 wurde es konkreter und kontaktierte ich weitere Personen zur Realisierung des Projektes.

Ab August ging ich in die produktive Phase des Projektes über in der ich bis Ende Oktober 2022 jeden Tag durchschnittlich 4-6 Stunden für arbeitete.

ÜBERSICHT // CHRONOLOGISCHE ABFOLGE

- Januar: Kontakt mit Marco Messner und Stefan Sprenger von Mazing.XR wegen der Idee aus meinen Bildern 3D Kunstwerke zu entwickeln und kurzer Austausch über die Strategie, ein digitales Kunstwerk zu minten und als NFT anzubieten
- Februar: erste Suche nach 3D-Projektoren
- April: Kontakt aufgenommen mit Julius Thaller um ihn als 3d-Spezialist zu engagieren
- Kontakt mit Marco Messner und erste Probe-Objekte seiner 3D Spezialisten anhand von fließendem Wasser
- Besuch einer Ausstellung der Nebelkünstlerin Fujiko Nakaya im Haus der Kunst München
- Mai-Juni: Weitere Suche nach den richtigen Datei-Formaten um zu projizieren
- Eigene Ausstellung mit dem Thema Wasser-Zirkulation rückt Wasser in den Fokus
- Anfang Juni: Rücksprache mit Stefan Sprenger von Mazing.XR. Fazit: er weiss nicht, ob seine 3D Modellierer meinen Vorstellungen gerecht werden können
- Juni: Treffen mit dem Lichtkünstler Jan-Paul van der Weerd aus Maastricht um die Realisierung und Umsetzung für das Projekt zu besprechen
- 27. Juli: Nachwuchskünstler-Preis der Kunstzeit Prien aufgrund des Themas Wasser in meinen Werken
- 29. Juli: Absage von Julius Thaller
- Kontaktaufnahme mit Digital Artist Johanna Reich / Frage nach einem Programm das meinen Ansprüchen entspricht
- Auseinandersetzung mit dem Programm Blender und erste Test-Tutorials
- Geeigneten Projektions-Fan gefunden aber noch nicht bestellt, da ich erst sichergehen möchte, dass die Schnittstellen funktionieren
- Nebelmaschine gekauft, die auf Wasserbasis funktioniert
- Nach einigen Tutorials Programm gekauft, mit dem man SVG Files besser bearbeiten kann um sie dann in Blender zu integrieren
- Anfang August: Wiederaufnahme der Gespräche mit Stefan Sprenger von Mazing.XR
- Beschluss, das Objekt selbst zu bauen
- 18. August: Interview mit SÜDMENSCHEN / wieder das Thema Wasser im Fokus
- Ende August: Gespräch mit Marah Strohmeyer von der Galerie MarahArt wegen eines Ausstellungsortes
- Thema Wasser wird zentraler / auch durch den möglichen Ausstellungsort: ein alter Wasserspeicher, der jetzt leer ist
- Erste Mal die Idee, dass das Projekt interaktiv gestaltet werden sollte
- September: Das Objekt in dem Programm Blender nimmt Gestalt an
- Mitte September: erstes Rendering des Objektes als JPG
- Kontaktaufnahme mit Marcel ... von XXLProtect wegen Probeprojektion und dem Kauf des Fans
- Anfang Oktober: Erstes Porberendering des Objektes das sich mittlerweile dreht und transparent ist
- 2. Oktober: Besichtigung des leeren Wassertanks und Abklären mit dem Bauhof Bernau am Chiemsee ob Umsetzung möglich
- 2. Oktober: Festlegung der Ausstellung mit der Projektion auf Mai 2023 als SOLO Ausstellung in der Galerie MarahArt
- 2. Oktober: Idee mit Galeristin Marah Strohmeyer, ein interaktives Projekt zeitgleich zur Ausstellung zu organisieren mit Schulen und der Gemeinde
- 3. Oktober: Rückmeldung der Gemeinde dass Interesse an einem gemeinsamen Projekt besteht
- 12. Oktober: Telefontermin mit Stefan Sprenger zwecks Rendering / Umsetzung des Objektes und Präsentation des Objektes auf der Plattform Mazing
- 13. Oktober: Bestätigung des Termins 22. November zur Vorstellung des Projektes in der Gemeinde Bernau am Chiemsee
- 14. Oktober: Objekt pulsiert jetzt und dreht sich gleichzeitig
- 15. Oktober: Rendering von Objekt missglückt
- 16. Oktobr: Rendering gelingt
- 16. Oktober: Versuch es mit dem Fan zu projizieren missglückt. Objekt noch zu gross und nicht auf normalen Apple Devices abspielbar

ZUSAMMENARBEIT

- Versuchte Zusammenarbeit mit Junior 3D-Modellierer und Programmierer Julius Thaller

Ich kenne Julius persönlich und habe die Entwicklung einiger seiner bisherigen Arbeiten mitverfolgen dürfen. Ich wollte ihn engagieren um gemeinsam das 3D Objekt zu entwickeln. Nach ersten Absprachen war ihm vor allem wichtig, in welcher Dateiform ich das End-Objekt brauche. Dazu musste ich erst einmal recherchieren und andere Spezialisten fragen. Nach einem langen Gespräch mit Jan-Paul van der Weert und kurzer Rücksprache mit Johanna Reich hatte ich Anfang August genug Info. Zu dem Zeitpunkt hatte Julius einen Job als Programmierer angenommen und mir abgesagt.

- Zusammenarbeit mit Marko Messner und Stefan Sprenger von Mazing.XR

Mazing.XR ist eine Plattform auf der 3D Objekte online gesichtet werden können. Dies zum Zweck der Präsentation aber auch für den Verkauf von Digital ART. Marco und Stefan sind Experten im Kryptobereich und stehen mir seit Anfang des Projektes zur Seite mit dem Ziel, das Objekt dann auf der Seite Mazing.XR zu präsentieren. Parallel zu Julius habe ich auch gefragt, ob sie das Objekt bauen können, das ich mir vorstelle. Nach einigen Versuchen wurde in einem sehr guten Telefongespräch mit Stefan klar, dass die 3D-Designer die von ihnen beauftragt werden meinen Ansprüchen und Vorstellungen nicht gerecht werden würden. Der Grund war die Abstraktion des Werkes, die die Umsetzung sehr erschwerte. Trotzdem arbeiten wir zusammen und möchten das fertige digitale Werk gemeinsam minten und präsentieren.

- Austausch mit Jan Paul van der Weert

Ich kenne Jan Paul noch von Studienzeiten und lang war er der einzige Lichtkünstler, den ich kannte. Schon 2010 projizierte er Videos auf Hauswände, spielte mit Tiefenwirkung und visuellen Realitätsverschiebungen. In letzter Zeit arbeitet er viel mit LED Projektionen in Plexiglasscheiben und programmiert diese selbst. In unserem langen Gespräch in seinem Atelier in der Nähe von Maastricht kamen wir der Umsetzungsmöglichkeiten meiner Idee näher und er zeigte mir verschiedene Programme mit denen man 3D Projektionen entwickeln kann. Auch zeigte er mir verschiedene Nebelmaschinen. Mit seinem Tipp kaufte ich die wasserbetriebene Nebelmaschine.

- Tipp von Johanna Reich


Durch Johanna Reich, eine Künstlerin im DigitalArt Bereich, die unter anderem von der Kornfeld Galerie vertreten wird bekam ich den Tipp für das Modellier- und Animierprogramm Blender. Blender ist ein kostenfreies Opensource Programm für das es viele Tutorials gibt - die meisten auf Youtube.

- Zusammenarbeit mit der Galeristin Marah Strohmeier

Mit Marah Strohmeier arbeite ich seit 2021 zusammen. 2022 hatte ich die erste Einzelausstellung bei ihr. Als ich ihr im Juni 2022 von dem Projekt erzählte, kam ihr die Idee, das Objekt in einem leeren Wasserspeicher 'auszustellen' und dies mit einer Ausstellungen mit meiner ELEGIEN DES WASSERS Serie zu kombinieren. Die Ausstellung wurde auf Mai 2023 datiert. Marah ist die Schnittstelle zwischen der Gemeinde Bernau am Chiemsee und mir.

MISSGLÜCKTE ZUSAMMENARBEIT

Neben der Absage von Julius Thaller und der desillusionierenden Nachricht von Stefan von Mazing.XR habe ich noch eine Anzahl Anfragen gestartet wobei ich aber nur Absagen erhalten habe oder keine Antwort. Dies hat meine Recherche sehr in die Länge gezogen und war auch der Grund, warum ich erst so spät in die Umsetzung des Projektes gegangen bin.

☆ **Christoph Werner** 3. August 2022 um 15:39 

Aw: Contact via website
An: Sophia Kirst

Hallo Sophia.

Vielen Dank für Deine E-Mail. Ich selbst mache sehr wenig "freie künstlerische" Arbeiten in Blender. Allerdings kommt es ja immer darauf an, was gerade gebraucht wird.

Grundsätzlich biete ich keine Schulungen an, aber dafür Mentoring. Das bedeutet: Ich stehe zur Seite, wenn es Fragen zu Blender gibt und man nach konkreten Lösungen zu Problemstellungen sucht. In dem Fall versuche ich zu helfen, sofern das geht. Das mache ich gegen Honorar (Gemessen an verwendeter Zeit).

Nachdem ich Deine Bilder sah, fielen mir die Arbeiten von Sophie Jantak ein. Sie macht sehr viel in der Richtung, die Dir wahrscheinlich vorschwebt. Unten ist ein Beispiel von Sophie von 2021. Ich glaube, das ist genau das Richtige. Schau es Dir mal an.

Sophie macht auch sehr schöne Tutorials. Am besten ist es immer, die Menschen anzuschreiben (So wie mich...). Vielleicht hat Sophie Lust, Dich zu unterstützen? Ich denke, sie wäre genau die richtige.

Link zum Video von Sophie Jantak: <https://youtu.be/aOFR2b9SKeY>

Liebe Grüße
Christoph

[Mehr anzeigen von Sophia Kirst](#)

Christoph Werner
3D Computer Graphics - Art Direction - Mentoring
Christoph Werner

Kontaktformular

Seite kommentieren

Ihre Absenderangaben:

Name: Sophia Kirst

Organisation:

Postanschrift:

Telefon: 0171 5796282

E-Mail: sophiakirst@googlemail.com

Ihr Anliegen: [Seite kommentieren] entwicklungshilfe bei einem geförderten kunstprojekt

Ihre Mitteilung: * bestes team der WWU münster ich wende mich mit einem künstlerischen anliegen auf diesem weg an sie nachdem ich die letzten tage telefonisch kein glück hatte. mit einer idee zur umsetzung eines frei im raum schwebenden bild / objekt habe ich mich anfang des jahres für ein stipendium beworben und es dann auch bekommen. das bild basiert auf meinen abstrakten malereien, auf die können sie einen blick werfen unter: <https://www.sophiakirst.com/elegien-des-wassers> bei der umsetzung des bildes bin ich aber auf die hilfe von anderen, deren know-how und vor allem lust am experimentieren angewiesen. jetzt wollte ich fragen ob so etwas für sie und ihre studenten infrage kommen würde. ich möchte mit projektionen im nebel, dh auf wassertröpfchen arbeiten - bzw das ist mein ausgangsgedanke. ich bin aber auch offen für neue ideen, andere methoden und stoffe. bei interesse würde ich mich um eine rückmeldung sehr freuen. ich bin werktags immer telefonisch erreichbar und per email 24h. mit besten grüssen Sophia Kirst

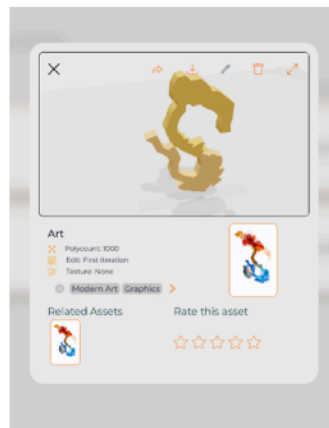
Vielen Dank für Ihre Nachricht.

KONSEQUENZ // EIGENINITIATIVE

Ich bin schon immer Autodidakt gewesen, habe mir unter anderem das Zeichnen (die Basis meiner künstlerischen Arbeit) selbst beigebracht. Nach den vielen Rückschlägen und dem Aufkommen des Gefühls, anderen ausgeliefert zu sein - was das Gelingen des Projektes betrifft - beschloss ich, das Entwickeln des Objektes selbst in die Hand zu nehmen.

Ich hatte mich eine Woche lang intensiv mit BLENDER auseinandergesetzt. Die vielen Tutorials ließen eine Hoffnung aufkeimen, dass ich das selbst schaffe. Und ich hatte ja noch drei Monate.

Ich nahm mir also Zeit, arbeitete mich von Anfang August bis Mitte September jeden Tag ca 4-6 Stunden in das Modellieren und Animieren in BLENDER ein. Ab Mitte September begann ich mit dem eigenen Werk, parallel zu allgemeinen Tutorials. Dabei halfen mir auch die Online Programme von Adobe und das Online Programm Kaedim (kostenpflichtig).



DAS OBJEKT

Das Objekt soll im Raum schweben, durchsichtig und farbig sein. Es soll die Konturen einer meiner Arbeiten haben. Dafür habe ich die Arbeit #042 aus meiner Serie ELEGIEN DES WASSERS gewählt.

Mein erster Versuch lief nach Anleitung von Johanna Reich: ein Foto im JPG Format ausschneiden, transparent machen, in ein SVG File umwandeln und dann in Blender einfügen. Blender errechnete mir anhand dieser Datei ein weißes Objekt, eckig und undurchsichtig.

Der zweite Versuch begann mit einem Würfel, um den ich meine Bildinformation in SVG-Form legte. Es gab keine Übergänge, die Farben waren grell und das Objekt nicht transparent. Dies zeigte mir, dass ich mit SVG Files nicht weiterkommen würde

Ich begann erneut mit einem Würfel und machte ihn transparent. Dabei kam mir die Erkenntnis, dass ich anhand von vielen Oberflächen vielleicht das Objekt bauen könnte, das ich im Kopf hatte.

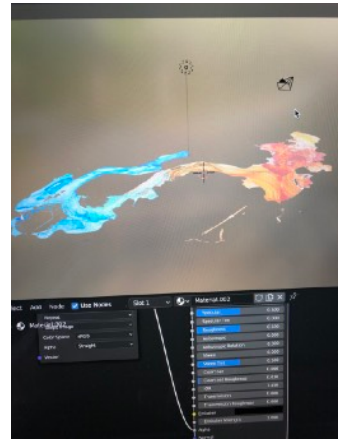
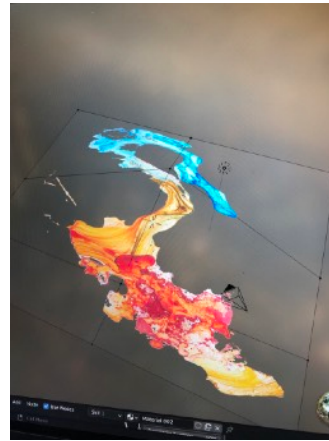
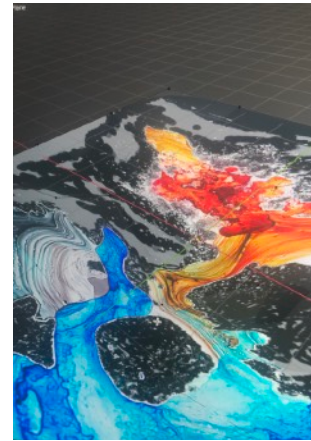
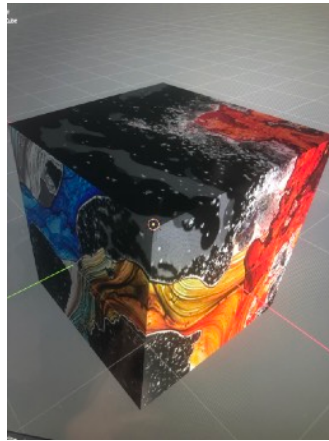
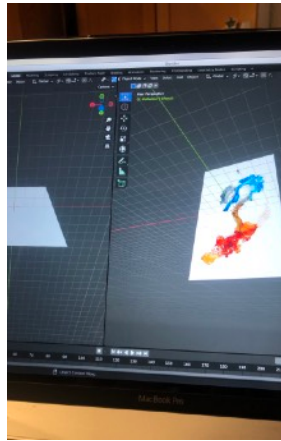
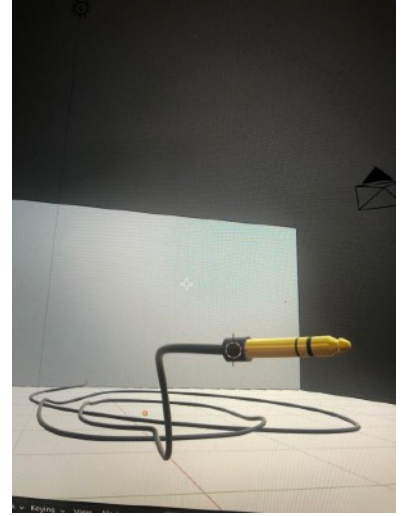
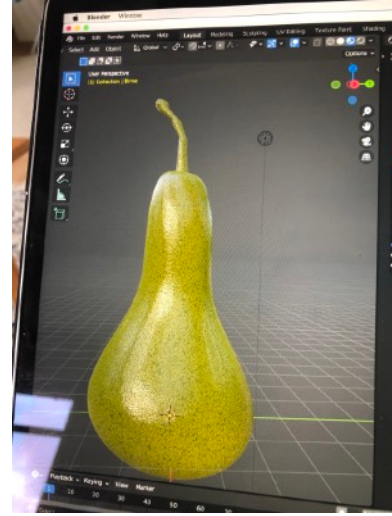
Das Einfügen eines PNGs gelang mithilfe einer Oberfläche, die ich dann transparent machte und in kleinen Stücken wiederholte. Die einzelnen Lagen, die so entstanden, passte ich in Millimeterarbeit aneinander an. Jetzt war das Objekt transparent, 3D und hatte die Farben und Strukturen, die mein Original auch hatte.

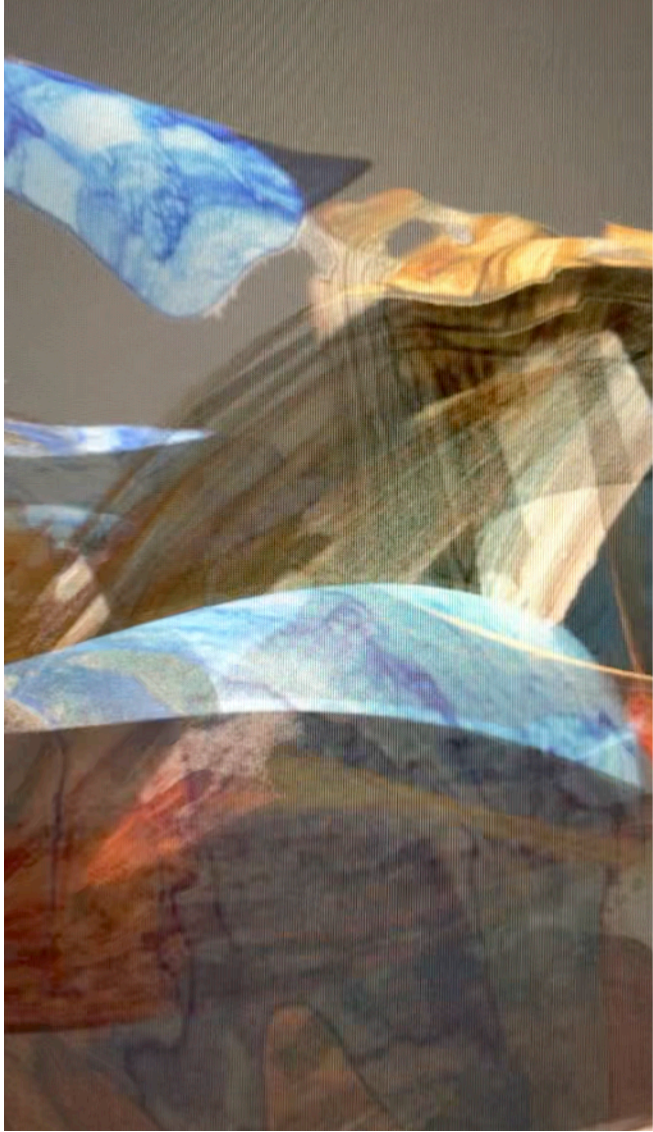
Ich machte mir viele Gedanken über die Bewegung des Objektes. Und landete dann bei einem Puls. Es sollte pulsieren. Einen Rhythmus haben. So wie die Wasserzirkulation auch einen Rhythmus hat. Der Puls pumpt das Blut durch unsere Adern, lässt uns leben, versorgt unseren ganzen Organismus. Der Rhythmus und die Zirkulation des Wassers macht das Leben auf unserer Erde möglich.

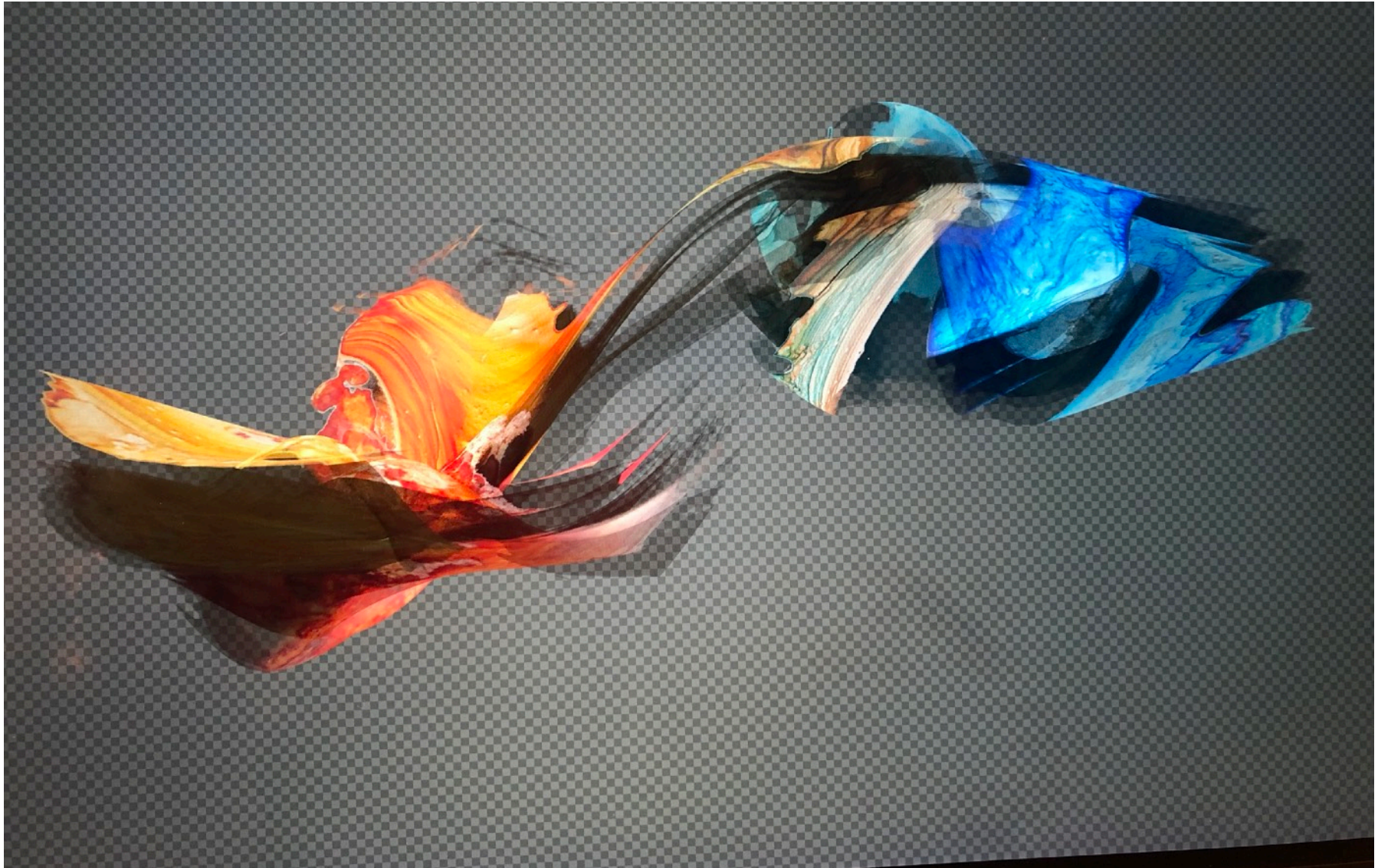
Also begann ich mit dem Animieren des Objektes. Lage um Lage kam der Puls-Impuls dazu. Dass das anschließend zu Schwierigkeiten führen würde war mir in dem Moment noch nicht bewusst.

Ich ließ es dazu noch in sich bewegen und zirkulieren - was sphärisch und unwirklich wirkt. Langsam wurde es zu dem, was ich mir vorstellte... wenn auch noch nicht ganz.

In meiner Vorstellung sieht es noch etwas anders aus. Das Objekt hat in meiner Vorstellung die Konsistenz von Wasser - ist aber durchsichtig wie Nebel. Bisher bekomme ich das in dem Programm - unter anderem wegen dem rein technischen Problem dass das File dann so gross wird dass man es nicht exportieren kann - nicht umgesetzt.







DAS OBJEKT // DIE PROJEKTION

Das Objekt in einem Programm - schön und gut. Aber es sollte ja dann auch abspielbar sein. In die Realität projiziert werden, im Nebel schweben. Ich machte mich also nochmal auf die Suche nach den 3D Projektoren, die ich schon einmal entdeckt hatte und kontaktierte Hersteller. Da die meisten aus China kommen und es gar keinen europäischen bisher Markt gibt gestaltet sich das eher schwierig. Das Englisch auf den Websites der Hersteller ist dürftig und Antworten auf Fragen kommen keine.

Durch Zufall kam ich in Kontakt mit einem IT Spezialisten, der 3D Fans vertreibt und auch einen hat. Anfang Oktober war es so weit: ich renderte das Objekt zum ersten mal. Das bedeutet, dass man das animierte Objekt zu einem Film macht. Dabei wird jedes Frame (24 pro Sekunde) einzeln berechnet und exportiert.

Durch die Komplexität des Objektes und seine durchsichtigen Eigenschaften war das MP4 File, das ich jetzt hatte, so gross, dass ich es weder abspielen noch verschicken konnte. Wenn man es als Film umwandelte wurde der Hintergrund mit eingeblendet und das Ganze verlor seine Tiefenwirkung. Die erste Probe-Projektion missglückte - deswegen.

Also vertiefte ich mich ins Rendern und fand eine Methode, das Objekt transparent zu exportieren. Wieder war das File so gross, dass es unbrauchbar war. Es ließ sich auf dem VLC Player abspielen - sonst aber nicht. Aber es war jetzt immerhin transparent.

Nach Rücksprache mit dem IT-Spezialisten und Stefan Sprenger beschloss ich, das Objekt erst einmal nur pulsieren zu lassen. Ich renderte ein Stück der Animation, 120 Frames.

Stand der Dinge 26. Oktober: das pulsierende Objekt, gerendert als Loop, ist bei dem IT Spezialisten. Noch habe ich keine Rückmeldung ob es sich mit dem Fan projizieren lässt

DAS MINTEN

In der Umsetzung zum NFT muss das Objekt erst einmal 'vorhanden', also das Entwicklungsprojekt abgeschlossen sein. Im Moment stehen noch technische Herausforderungen im Weg.

Mit dem im letzten Absatz beschriebenen Loop ist das schon möglich. Der Loop ging am 26. Oktober an Stefan Sprenger und Marco Messner, die ihm ein digitales 'Finetuning' verpassen werden um es auf die Plattform 'Mazing.XR' hochladen zu können. Ist es dort einmal gelistet und steht zur Ansicht im Katalog, kann es im nächsten Schritt auf eine Blockchain-Plattform hochgeladen werden. Das kann Ether sein, es würde aber auch auf Kadamo oder ... funktionieren.

Dabei muss man sich aber über die Wichtigkeit des richtigen Momentes im Klaren sein. Nachdem die Ausstellung erst im Juni 2023 stattfinden wird kam mir schon öfter der Gedanke, dass es wahrscheinlich besser ist, das Objekt auch erst dann online verfügbar zu stellen. Dh auf Mazing kann es schon präsentiert werden - jedoch als NFT kaufen sollte erst zeitgleich zur Ausstellung möglich sein.

Ein NFT minten - das bedeutet, über bestimmte dezentrale Rechenzentren die Echtheit und Einmaligkeit des Objektes sicherzustellen und dafür ein digitales Zertifikat zu bekommen. Dieses Zertifikat kann dann gehandelt werden. Sein Wert wird durch Aufmerksamkeit bestimmt. Dabei spielen Discourt und Twitter nicht unwichtige Rollen.

Stand 26. Oktober: das Objekt ist als NFT noch nicht erhältlich, soll es aber spätestens zur Ausstellung sein

Link zum Objekt auf MAZING:

<https://mazing.link/FEB9DHw0vq>

EIN NAME // KYBAMETRUM

1.

Das Gesetz der Geistigkeit

Das All ist Geist, das Universum ist geistig. Alles Stoffliche entwickelt sich aus dem Geistigen. Allen sichtbaren Geschehnissen ging ein geistiges Geschehnis voraus.

2. Das Gesetz der Analogie

Wie oben, so unten. Wie unten, so oben. Wie im Kleinen, so im Großen. Wie innen so außen. Wie im Makrokosmos, so im Mikrokosmos. Wie im Himmel (Geist), so auch auf Erden (Materie). Durch die Beobachtung des einen Systems lassen sich die Gesetzmäßigkeiten eines anderen ableiten. Auf diese Weise können wir verborgene Zusammenhänge entdecken und vom Bekannten auf das Unbekannte schließen - und umgekehrt.

3. Das Gesetz der Schwingung

Nichts ruht. Alles ist ständig in Bewegung. Alles schwingt. Alles beeinflusst anderes - und wird beeinflusst.

4. Das Gesetz der Polarität

Alles ist zweifach, alles ist polar. Alles hat seine zwei Gegensätze. Gleich und Ungleich ist dasselbe. Gegensätze sind ihrer Natur nach identisch, nur im Grad ihres Ausdrucks verschieden. Alle Wahrheiten sind nur Halb-Wahrheiten. Alle scheinbaren Widersprüche können miteinander in Einklang gebracht werden.

5. Das Gesetz des Rhythmus

Alles fließt. Alles hat seine Gezeiten. Rhythmus gleicht aus. Der Ausschlag des Pendels nach rechts ist das Maß für den Ausschlag nach links.

6. Das Gesetz von Ursache und Wirkung

Jede Ursache hat ihre Wirkung. Jede Wirkung hat ihre Ursache. Alles geschieht gesetzmäßig. Zufall ist nur ein Begriff für ein Gesetz, das uns nicht bekannt ist. Es gibt viele Ebenen von Ursachen und alle unterliegen diesem Gesetz.

7. Das Gesetz des Geschlechts

Geschlecht ist in allem, alles hat sein männliches und sein weibliches Prinzip in sich. Geschlecht offenbart sich auf allen Ebenen.

RESEARCH // HINTERGRUND

Geistige Gesetze // Es gibt keine Zufälle – alles Geschehen unterliegt Gesetzen.

Der Begriff „Kosmos“ stammt aus dem Griechischen und bedeutet 'Ordnung'. Die Gesetze, die diese Ordnung regeln, werden universelle Gesetze, hermetische Gesetze oder geistige Gesetze genannt.

Erstmalig wurden sie von Hermes Trismegistos gelehrt. Er hat Überlieferungen zufolge ca. 3.000 Jahre vor Christus im alten Ägypten gelebt und wurde als menschenähnlicher Gott und als Bote zwischen Menschen und Göttern verehrt. Sein Name (übersetzt: 'Dreifach größter Hermes') entstand durch die Kombination aus Hermes, dem Götterboten, mit Thot, dem allwissenden Gott der Wissenschaft und Weisheit des alten Ägyptens. Seine Lehre wird 'Hermetik' genannt und sollte die Menschen wieder zu ihrer eigenen Göttlichkeit und ihrer ursprünglichen Macht zurückführen.

Eine der wesentlichen Erkenntnisse der geistigen Gesetze ist, dass wir für die Umstände um uns herum selbst verantwortlich sind. Darin liegt enorme Macht, denn dies bedeutet auch, dass wir die Umstände um uns herum in Anwendung geistiger Gesetzmäßigkeiten selbst BEWUSST GESTALTEN können. Jeder der versteht, wie Realität funktioniert, kann sie auch verändern. Man kann das Leben als Spiel auffassen, dessen Spielregeln die geistigen Gesetze sind. Und um es erfolgreich spielen zu können, ist es notwendig, die Spielregeln zu verstehen.

Die geistigen Gesetze wirken unabhängig davon, ob wir an sie glauben oder nicht. Wenn man Steine hochhebt und sie fallen lässt, sind sie auch schon nach unten gefallen, als die Menschheit das Gravitationsgesetz noch nicht kannte. Ebenso wirken die geistigen Gesetze. Und zwar auch dann, wenn wir sie nicht kennen oder sie noch nicht vollumfänglich verstanden haben. Die Geistigen Gesetze beeinflussen unser Leben tagtäglich. Daher ist es enorm hilfreich, sie zu kennen, sich mit ihnen zu beschäftigen und ihre Gesetzmäßigkeiten bewusst für seine Ziele zu nutzen. Die wirklich Mächtigen in unserer Gesellschaft tun dies bereits - und zwar schon seit langer Zeit.

Wir benutzen den Begriff 'hermetisch' für etwas Verschlussenes. Etwas ist 'hermetisch abgeriegelt'. Dann kann nichts von Außen eindringen. Genau dies galt lange Zeit für die Hermetik, denn sie wurde der breiten Öffentlichkeit nie gelehrt und wurde viele Jahrtausende lang unter Verschluss gehalten. Dafür gibt es einen guten Grund: Wissen ist Macht. Wer die Wahrheit nicht kennt, kann von jenen manipuliert werden, deren Interesse es ist, dass wir weiterhin in ihrem Sinne „funktionieren“. Eingeweihte kannten diese Gesetze jedoch, so auch beispielsweise die Oberen innerhalb der Kirche. In Kenntnis der geistigen Gesetze haben sie die Menschen daraufhin in einer Weise belehrt, die vorrangig ihrem eigenen Machterhalt dienlich war. Zu Details siehe unter Bibel und Religion.

Die geistigen Gesetze stellen die wohl wichtigste aller Lehren dar. Sie zeigen, wie unser Geist so ausgerichtet werden kann, dass wir unsere Gedanken, Gefühle und unsere gesamte Realität nach unseren Wünschen beherrschen und gestalten können. Sie sind auch ein entscheidender Schlüssel für das Verständnis aller Erscheinungen und Entwicklungen. Es ist erstaunlich, dass die Hermetik schon vor über 5.000 Jahren gelehrt wurde. Und es erstaunt auch, wie wenig wir bisher aus diesem Wissen gemacht haben.

Eine Veröffentlichung der Geistigen Gesetze fand allerdings erst 1908 statt. Die drei Autoren, die anonym bleiben wollten und sich nur 'Die drei Eingeweihten' nannten, veröffentlichten die sieben geistigen Gesetze unter dem Namen '**Kybalion**'. Das Kybalium basiert auf einer Smaragdtafel namens 'Tabula Smaragdina', die als Ursprung der Lehre von Hermes Trismegistos gilt.

Wenn sich Menschen über äußere Missstände beklagen, wenn sie jammern und anderen die Schuld für ihre Situation geben, beweist dies vor allem eins: Dass sie die Geistigen Gesetze nicht kennen. Denn durch die geistigen Gesetze wissen wir: Es gibt keine Zufälle! Wir sind immer selbst die Verursacher unserer Probleme. Niemand außer uns selbst ist für unser Schicksal verantwortlich. Es gibt keine Person oder irgendeine Sache, die die Macht besitzt, uns von unserem Glück abzuhalten oder uns aus unserem inneren Gleichgewicht zu bringen – es sei denn, wir lassen es zu. Und ja, es gibt Manipulation, Verführung und Falschinformationen, die uns aus Unkenntnis der geistigen Gesetzmäßigkeiten dazu bringen, Dinge zu tun, die uns schaden und die nur denen nutzen, die uns manipulieren wollen. Daher ist die Kenntnis der geistigen Gesetze so wichtig - gerade auch für den Erhalt unserer persönlichen Freiheit!

Wenn wir einsehen, dass wir selbst Verursacher der Umstände um uns herum sind, übernehmen wir damit gleichzeitig auch die Verantwortung für unser Leben. Wir sind nicht für JEDES Ereignis, das in unserem Leben geschieht, verantwortlich. Wohl aber können wir entscheiden, wie wir die Ereignisse BEWERTEN und damit, welchen EINFLUSS dies auf uns hat. Unsere Reaktion auf Ereignisse hängt von unserem Bewusstsein ab. Keine Energie hat einen größeren Einfluss auf unser Leben als unser Geist und unser Bewusstsein.

Die geistigen Gesetze und Ihre Auswirkungen sind nicht leicht zu verstehen und erfordern eine Zeit des Studiums und der Auseinandersetzung damit, um sie praktisch anwenden zu können.

DAS KYBALIUM ALS DISKURSHILFE // VERSTEHEN DER ZIRKULATION

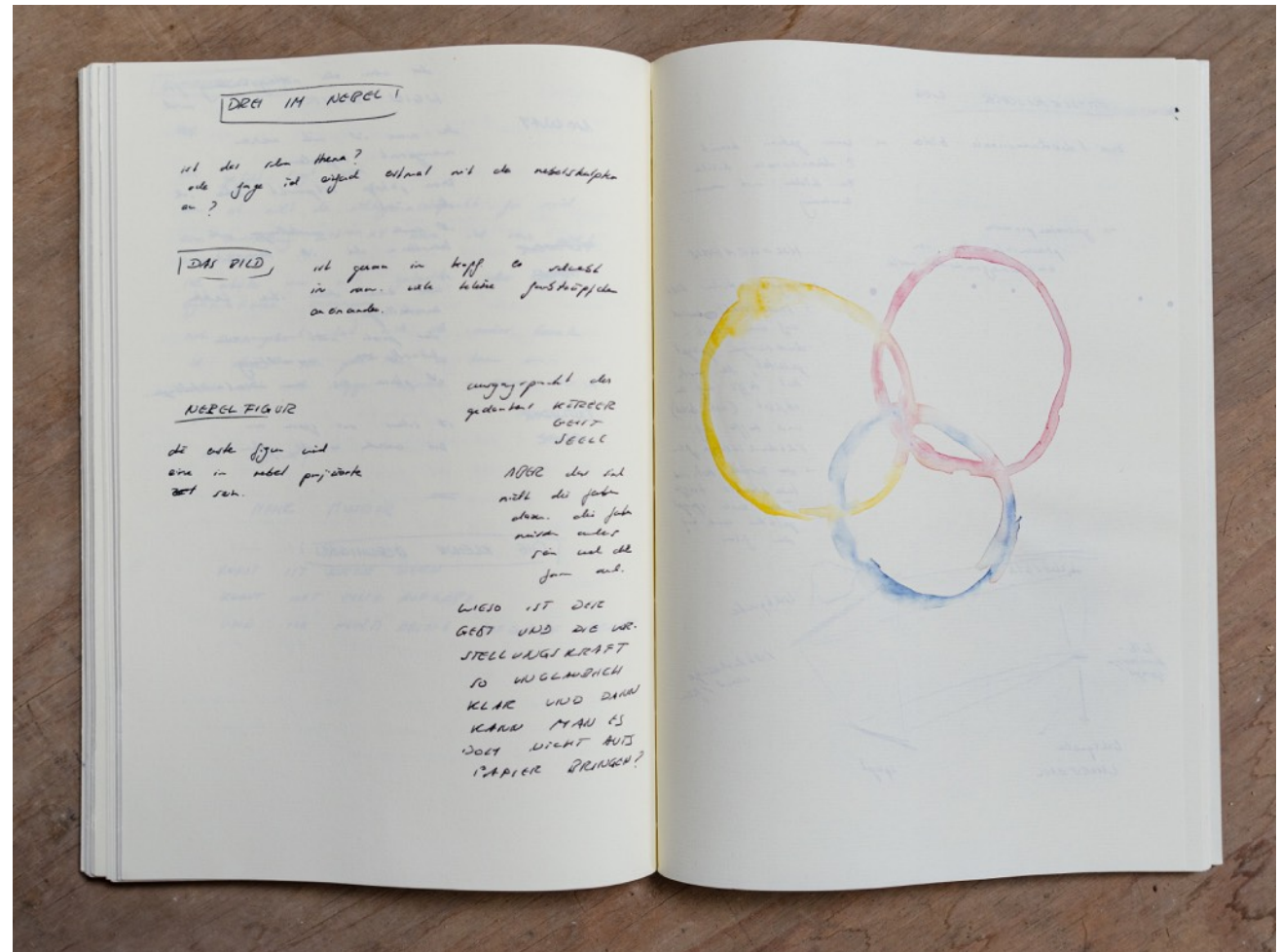
Das Kybalium ist eine Lehre die den heutigen Erkenntnissen nach ihren Ursprung im alten Ägypten hat.

In den 1920ern gerne in theosophischen und mystischen Kreisen angewendet erfährt es in den heutigen Tagen eine Renaissance.

In den Titel meiner Arbeit lasse ich den Einfluss dieser Lehre einfließen - ohne dass sie dominieren soll. Sie ist mystischer Hintergrund meiner Arbeit, macht aber nicht Teil derer aus.

Ausgegangen bin ich von der Dreieinheit: dem Fakt, das immer drei Teile eine lebendige Einheit bilden. Auch das Wasser hat drei Einheiten. Das ist eine Idee die ich noch nicht belegen aber im Kunstwerk manifestieren kann.

Ich bin mit meinem Werk also noch auf der Suche nach der richtigen Umschreibung dessen, was Wasser ist.



DIE AUSSTELLUNG // JUNI 2023

In der Umsetzung zum NFT muss das Objekt erst einmal 'vorhanden', also das Entwicklungsprojekt abgeschlossen sein. Im Moment stehen noch technische Herausforderungen im Weg.

Als Ausstellungsort wurde ein leerer Wasserspeicher etwas oberhalb der Ortschaft Bernau am Chiemsee gewählt.

Wieso Bernau am Chiemsee?

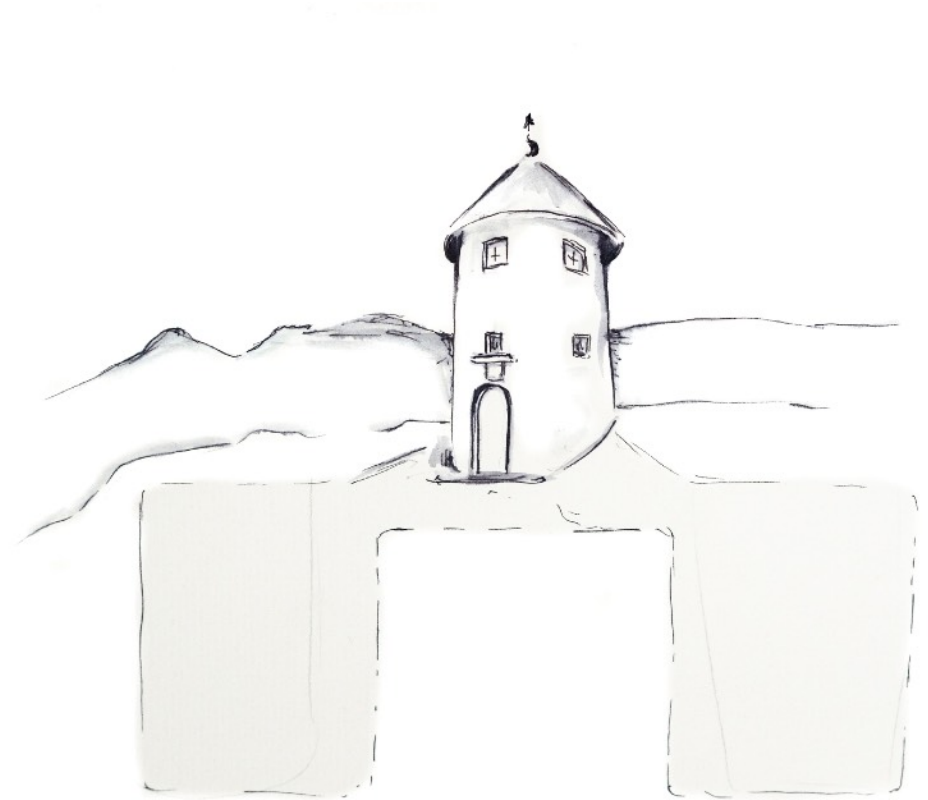
In Bernau ist die Galerie MarahArt. Marah Strohmeyer, die Galeristin, ist nicht nur engagierte Künstlervertreterin sondern auch in der Gemeinde der aktiv - für die Kunst und die Künstler*innen der Region.

Weil ich mich in und mit meinen Arbeiten mit der Zirkulation von Wasser beschäftige und zwingend dadurch diesen Sommer das Thema Wasserknappheit und Bedrohung unserer Existenz in den Vordergrund gerückt ist setze ich mich jetzt auch mit diesem Gefühl auseinander und frage mich gleichzeitig, was man künstlerisch für einen Beitrag leisten kann um diesem neuen Gefühl zu begegnen und mit ihm umzugehen.

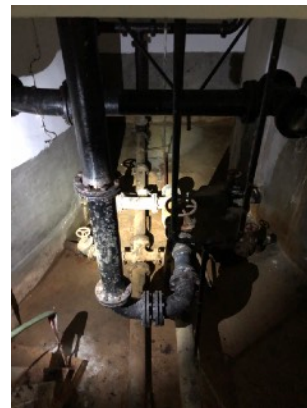
Vor allem jüngere Generationen trifft dieses Gefühl der Endlichkeit und der Unsicherheit unserer Existenz auf ganz neue Weise. Eltern, die nicht mehr mit Sicherheit behaupten können, dass die Welt morgen noch so aussehen wird wie heute - weil sie es auch nie war - fordern zu einem neuen Denken heraus.

AUF EINMAL BEKOMMT DIESE ARBEIT - ANGEFANGEN HAT SIE MIT EINEM DIGITALEN PROJEKT - EINE GANZ ANDERE TRAGWEITE

Ich sehe eine Chance, mit einem visuellen Spiel die Faszination für ein Element wecken zu können, von dem unser Leben abhängig ist. Und das spornt mich an, weiter zu denken.



DER AUSSTELLUNGSPORT

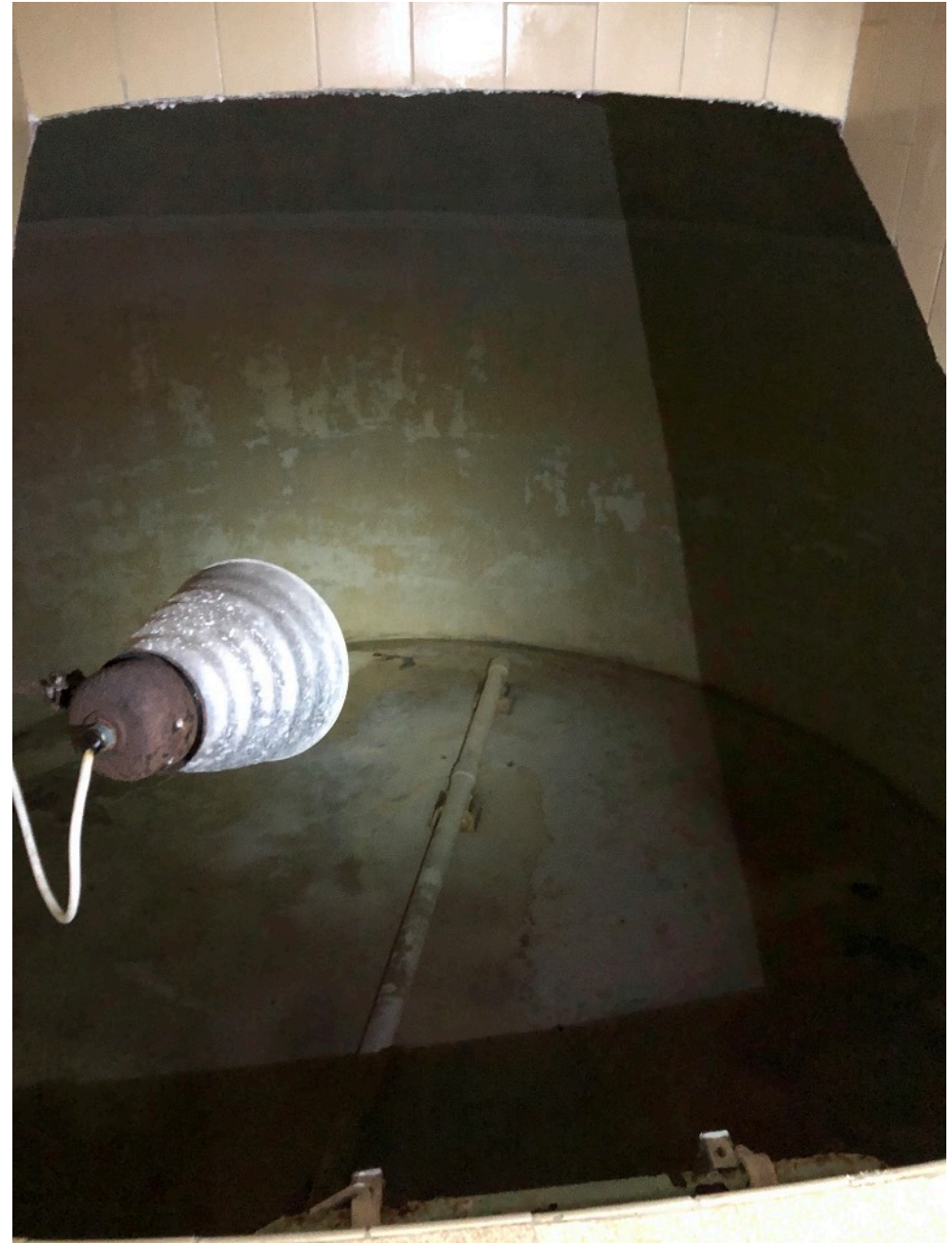


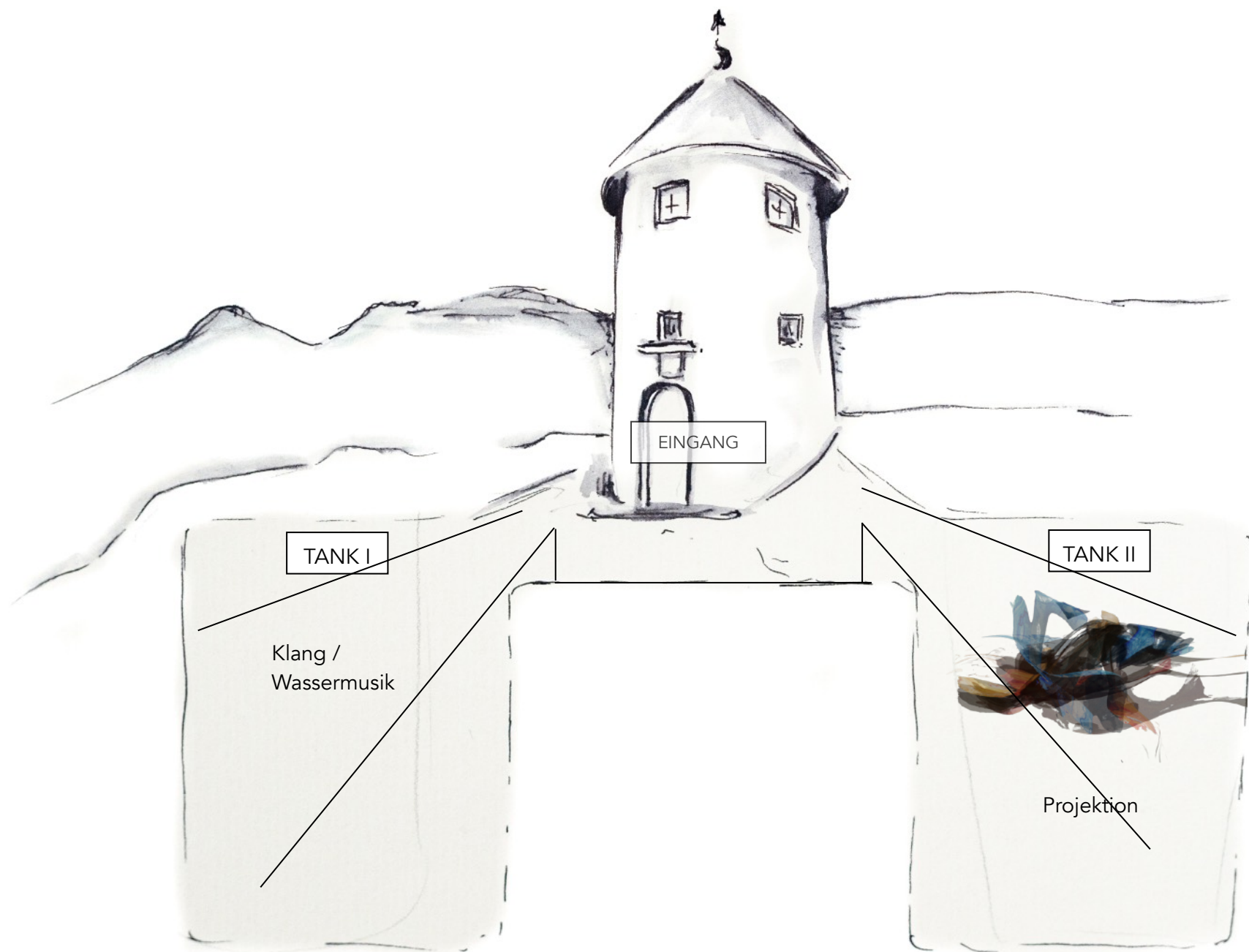
was. wenn das wasser nicht wäre?
was, wenn heimatlosigkeit bedingung wird?
was ist unsere materie und wieso ist sie?

der rhythmus des wassers.
bestimmt den rhythmus allen lebens.
der rhythmus des wassers.
bestimmt diese bilder

sie erzählen von welten die es nicht gibt. es gibt sie doch. aber nur in unseren köpfen. träumen.
wir träumen. von anderen welten. eben. garten eden. so.

Ausschnitt aus dem Text zu ELEGIEN DES WASSERS





EINGANG

TANK I

Klang /
Wassermusik

TANK II

Projektion

DIE AUSSTELLUNGSPLANUNG // DREI ORTE // DREI BELANGE

Die Ausstellung des Objektes ist wie folgt angedacht:

KLASSISCHE AUSSTELLUNG IN DER GALERIE

- Bilder meiner analogen Serie ELEGIEN DES WASSERS werden im Mai 2023 in der Galerie MarahArt in Bernau am Chiemsee ausgestellt werden
- In der Galerie wird ein Video des 3D Objektes laufen
- Das Objekt bewegt sich pulsierend
- Zu der Ausstellung wird es einen Katalog geben

NFT SERIE KYBAMETRUM

- Online wird eine Serie des Objektes als NFT zu erwerben sein
- Die Serie wird bei Mazing.XR und auf einer Bockchain Plattform zu sehen sein
- Über Twitter und Discort wird auf die Serie, ihren Hintergrund und ihr Entstehen aufmerksam gemacht - und auf die analoge Ausstellung

SOZIALES // INTERAKTIVES ENGAGEMENT

- Parallel zur Ausstellung in der Galerie wird es Termine geben, an denen Wanderungen zum nahegelegenen Wasserspeicher stattfinden
- Der Wasserspeicher besteht aus zwei Speichern in die man von oben schauen kann
- In einem der Speicher wird das Objekt mit dem 3D-Fan in den Raum projiziert
- In dem anderen Speicher wird eine Klanginstallation laufen (Glasmusik)
- Die Wanderung wird von den Fremdenführern des Ortes Bernau gestaltet - unter meiner Anleitung
- Auf der Wanderung werden die Fremdenführer über die Geschichte des Wassers im Chiemgau erzählen und wie es heute um das Trinkwasser steht
- Es gibt eine begrenzte Teilnehmerzahl

TERMIN ZUR BESPRECHUNG DER UMSETZUNG N BERNAU AM CHIEMSEE

Am 21. November 2022 steht der Termin mit dem Bürgermeisterbüro, dem Bauhof und Marah Strohmeier an. An diesem Termin soll Folgendes geklärt werden:

Umsetzung der Projektion in den Wassertanks:

- Wlan Verbindung herstellbar?
- Wo kann der Fan angebracht werden
- Was machen bei CO2 Alarm?
- Wie viele Besucher können gleichzeitig in das Gebäude?
- Wo bringt man die Information an?
- Wann sollen diese Events stattfinden? Wieviele soll es geben?
- Soll es auch Besichtigungstermine ohne Wanderung geben?
- Wer hat die Aufsicht?

Einbeziehen der Fremdenführer*innen:

- Schriftliche Informationen über die Trinkwassersysteme der Kommune werden von mir erarbeitet und zur Verfügung gestellt
- Soll es einen Termin geben an dem diese Information einmal besprochen wird?
- Wer möchte sich alles beteiligen
- Was für Kosten entstehen?
- Wer trägt die Kosten?

Projekt mit Schulen

- Diese Wanderungen werden auch mit Schulklassen unternommen
- Welche Schulen machen mit?
- Werden die Lehrer*innen gebrieft?
- Soll es extra Lern/Infomaterial dafür geben?
- Was für einen Mehrwert hat es für die Kinder?

Ist es besser, die Schulklassen vor den öffentlichen Terminen auf die Wanderung einzuladen, damit es die Möglichkeit gibt, dass sich interessierte Eltern das auch ansehen können?

Wann wäre dann ein guter Zeitpunkt zum Start?

FAZIT //

Wurden meine Ziele erreicht?

Im Grossen und Ganzen wurden meine Ziele erreicht.

Jedoch stehen technische Herausforderung einer Präsentation des "fertigen" Werkes im Weg.

Das Objekt gibt es, es lässt sich aber noch nicht projizieren. Ich weiss, dass das möglich ist. Und ich weiss auch, dass das bis zur echten Präsentation im Juni nächstes Jahr absolut zu schaffen ist - jedoch befriedigt es mich nicht, es jetzt noch nicht präsentieren zu können.

Hat sich das Projekt anders entwickelt?

Absolut! Im Positiven.

Aus einem Projekt, mit dem ich meine Kunstwerke in eine andere Dimension bringen wollte und testen wollte wie "zukunftsfähig" sie sind ist ein Projekt geworden in dem ich mich sozial engagieren kann und viele Menschen mit einbinden kann.

Es hat sich dadurch auch noch ein neues Ziel aufgetan:

Wenn das Projekt in Bernau am Chiemsee erfolgreich ist, möchte ich es gerne an anderen Orten in NRW vorstellen und wenn möglich umsetzen. Mein Engagement für Trinkwasser und den freien Zugang zu Trinkwasser nimmt neue Gestalt an.

Habe ich mit dieser Arbeit Perspektiven für die Zukunft gewonnen?

Noch nie hatte ich so viel Zeit, mich dem autodidaktischen Erlernen eines vollkommen neuen Programmes zu widmen. Aus der Not heraus ist die Möglichkeit entstanden, das zu tun und es eröffnet mir ganz neue Arbeitsbereiche. Das 3D-Modell ist gefragt wie nie und ich weiss, dass ich mich in dem Bereich auch weiterentwickeln kann.

Das Projekt werde ich demnächst auf meiner Website vorstellen.

Ich freue mich sehr darüber, diese einzigartige Möglichkeit bekommen zu haben und freue mich darauf, auch etwas weitergeben zu können und mein Wissen über Wasser und mein Anliegen mit anderen Menschen zu teilen.

Stand: 27. Oktober 2022