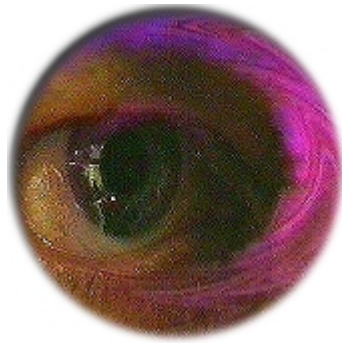


LOST IMAGES PRODUCTION



Sick And Bored Of Being Sick And Bored

Video - Malerei - Installation

Wolfgang L. Diller
Randorferstr. 7
81673 München

089/ 43 24 61

vincent23@gmx.de

Malerei - Installation - Video - Medienkunst - 3D-Welten - Text

Wolfgang L. Diller
aka **LOST IMAGES PRODUCTION**
aka **Vincent23**
* 1954

Bilderarbeit seit 1977 (Video seit 1982)
Kunstgeschichte LMU München 1975-81

1980 Gründung der Künstlergruppe *Frisch gestrichen*
mit Detlef Seidensticker und Bernhard Springer

Seit 1983 beteiligt an folgenden Projekten
und temporären Künstlergruppierungen:
NEUE HEIMAT
TENDENZ & KLIMA
Commando d`art revolutionnaire
DREH DICH UM HERMANN
HighFlyer ClubTV & Slacker
Seit 1993 LOST IMAGES PRODUCTION

Ausstellungen im In- und Ausland (Auswahl)
1981-88 Galerie U5, Institut für Bilder-Bilder, MUC (E)
weiterhin in München, Berlin, Düsseldorf, Frankfurt,
Graz, Turin, New York (E), Frankfurt, Hof (E), Regensburg, Landshut etc. pp.
Videofestivals u. a. Locarno, Arnheim, Warschau

Mitherausgeber des Fanzine „plastic indianer no. 1 – 21“ seit 1980

Organisation und Katalogredaktion der Ausstellungen
***Skaven küßt man nicht* 1990**
***Videokunst in München* 1992**
***WRITERS CORNER* 1994**
& *Skaven küsst man nicht II* 2006 - 2010

1994 - 2004 Langzeitdoku der Writerszene MUC
1998 und 2004 Graff-Videozine *AUGENDUSCHE*

Mitte der 90er starkes Desinteresse am Kunstbetrieb
Medienpädagogische Projekte und Videoworkshops,
u. a. Jugendkultur-TVmagazin *CULTURE CLUB* für den AFK MUC
Spielfilmredaktion pro7

2006 Mitarbeit bei UPGRADE! Munich

Bibliografie:
Horst Ludwig: *Vom Blauen Reiter zu Frisch gestrichen*
***Malerei in München im 20. Jahrhundert* MUC 1997**

Atelier: Domagkstr. 33 Haus 50, Raum N. O. 16 Domagkateliers

Wolfgang L. Diller arbeitet seit 1983 mit dem Medium Video als (damals) neuer künstlerischer Ausdrucksform und produzierte ab 1984 Videos mit den Künstlergruppen **Tendenz & Klima** und **ex-Neue Heimat**. Vorher wurden bereits erste künstlerische Experimente mit der Maschinenkunst der Copy/Art durchgeführt, die im Fanzine **plastic indianer no. 1 - 21** veröffentlicht sind.

Die spezifische Ästhetik technischer Bildmedien beeinflusste unmittelbar auch die Malerei, und es folgten ab 1985 eine Reihe von Videoinstallationen, welche die Malerei mit dem Bewegtbild und dem dreidimensionalen Raum zusammenführten.

Für die Videoinstallationen bzw. -skulpturen wurden einfache Raumkörper gebaut – Würfel, Obelisk, Monument, Karussell, Labyrinth etc. – , welche gestaltet/ bemalt, und in die Videokameras oder Videomonitore oder beides eingebaut wurden (bei Audioinstallationen nur Endlostonbänder).

Typische inhaltliche Bezüge verraten bereits die Titel: **Idiotenmonument, Lügenobelisk, Überlebenskuppel** – normalerweise reicht aber der Zusatz **Video** (wie z. B. bei

Videolabyrinth, Videokarussell etc.), um irritierende neue Rezeptionsszenarien jenseits des TV-Apparats zu erzeugen.

Bewegung wird vielfältig umgesetzt: der Betrachter – die Videobilder – die Skulpturen sind in Bewegung (letztere mit Hilfe von Drehmotoren). Der Betrachter interagiert deutlich, wenn er über einen längeren Zeitraum komplexe Installationen wie z. B. das **Videolabyrinth** erforscht. Die komplexe Installation **War Chillout Room** benutzte erstmals einen Amiga-Computer für Text- & Toninserts in die Liveaufnahmen der verwendeten Überwachungskamera.

Mit fortschreitender Computertechnik ergab sich die Möglichkeit virtueller 3D-Welten. VRML erweist sich als zu kompliziert, erst mit Tools wie dem 3D Gamestudio und der relativ einfachen Programmierung in C-Skript gelingt die Umsetzung der – mittlerweile verloren gegangenen – Installationen, Räume & Skulpturen der 80er Jahre.

Eine solche dreidimensionale Kunstwelt versetzt den/ die Betrachter gewissermaßen in das Innere einer virtuellen Panorama-Kugel, wobei im Vergleich zum historischen Vorbild nur ein Bildausschnitt sichtbar wird, trotzdem aber ein Mitten-Drin-Gefühl entsteht.

Aktuell liegt die Herausforderung darin, immer komplexere Welten zu schaffen – **Vincent's schöne Kunstwelt** oder **Bilderstadt** sind gleichsam Skizzen/ Entwürfe für die **Videocities**, von denen bis 2011 **Vincent's City, Ancient City & TV-City** fertiggestellt wurden.

Zu **Video & Malerei**:

Wolfgang L. Diller arbeitet mit alten & neuen Medien gleichzeitig, deren Vermischung innerhalb des Arbeitsprozesses beabsichtigt ist, um die ästhetische Bildwirkung z. B. in der Malerei zu erweitern & neue Ausdrucksformen zu entwickeln: so findet die videospezifische Ästhetik der Leuchtröhre des Monitorbildes direkte Umsetzung in der Malerei – die großformatige Aquarellmalerei auf Leinwand verfolgt das Ziel, eine ähnliche Leuchtkraft wie beim Monitor- bzw. Beamerbild zu realisieren.

Auch thematisch wird die "neue" Medialität elektronischer Bildwelten aufgenommen: virtuelle 3D-Chatwelten im Web werden gleichberechtigt wie die physische Welt mit realistischen Bildverfahren gemalt – das ist dann aktuelle Landschaftsmalerei.

Die Menschendarstellung wiederum konzentriert sich aktuell auf dreidimensionale Figurenmodelle, den sog. Avataren, virtuelle Stellvertreter realer menschlicher Existenzen im Datennetz. Datenkonstrukte werden vermischt mit Persönlichkeitskonstrukten, ebenso mit Konstrukten von Dingen bzw. von Welt.

Eine komplexe Geschichte, die weder Reduktion noch Linearität zuläßt.

Denn man trägt auch Ordnung in das Chaos, indem man Chaos für Ordnung erklärt.

Ästhetische & malerische Qualitäten korrespondieren bei der Videoarbeit mit selbstverständlich herrschaftskritischer Thematik – nonlineare, ästhetisch extreme Propagandavideos.

Ein flackernder, nichtlinearer Schwall von Informationen & audiovisuellen Sinneseindrücken. Wenn überhaupt eine Geschichte, dann eine, die in surrealen (?), sprunghaften Schnitten und Überlappungen erzählt wird.

Eine wie auch immer definierte Haltung des Widerstands erfordert die Produktion von „Gegenbildern“.

Alte Medien wie Malerei sind weiterhin autonom & haben den gleichen Stellenwert wie die neuen Medien der Videotechnik & interaktiven 3D-Installationen.

Das ist hier die ganz normale künstlerische Praxis.

Sick And Bored Of Being Sick And Bored



Experimentalvideo

Work in Progress 2000 – 2011

aktuelle lineare Länge: 47 Minuten

variable Präsentations- und Installationsformen

nächste Seiten:

Synopsis

32 Videostills

32 Aquarellstudien/ Papier je 50 x 70 cm, 2005/6

11 x Aquarell/ Leinwand, verschiedene Formate bis 150 x 220 cm, 2005 – 2011

4 Aquarellstudien/ Papier je 100 x 70 cm, 2005/6

2 Installationsansichten Neuer Kunstverein Regensburg 2008

Screenshot Webinstallation 2006

www.dynamicmix2000.de/Multimonitor/Sick_and_Bored_of_Being_Sick_a/sickness.html

Sick And Bored Of Being Sick And Bored



In diesem Video werden ästhetische Prinzipien der Malerei und der Installationen des Medienrealismus der 80er auf das Medium Bewegtbild (Audio/ Video) übertragen. Statt Malerei abzufilmen & zu animieren, wird das Videorohmaterial explizit mit "elektronischen" Techniken "malerisch" bearbeitet. Found Footage wird dabei mit "Personal Footage" (eigenen Videoaufnahmen) gemischt. Die verwendeten "Filmschnipsel" entstammen zumeist Filmen der 50/60er von Antonioni & Godard, auch Kluge, Fassbinder & a. . Am Ende des Compositings steht eine ästhetisch homogene Einheit. **Sick And Bored Of Being Sick And Bored** verbindet heterogene Filmfragmente zu einer strengen (?) nonlinearen Struktur, dasselbe gilt für die Audioebene.

Die 3 Kapitel **Das Individuum**, **Die Gemeinschaft** & **Die Kunst** weisen jeweils eine eigene ästhetische Qualität auf. **Die Kunst** führt endgültig zur Vermischung/ Vertauschung von realen & virtuellen Locations, virtuellen Personen in Realwelt und umgekehrt, dieselben Personen begegnen sich als reale Akteure und Avatare im selben Environment &sw. . Interaktive 3D-Umgebungen wie z. B. **Vincents schöne Kunstwelt** sind nun "Locations" für das Filmgeschehen.

Als nonlineares Video hat **Sick And Bored Of Being Sick And Bored** kein Ende, ist also unendlich als Work in Progress angelegt. Die Videobilder/-sequenzen sind audiovisuelle Basis für verschiedene Installationsformen: Multi-PIP-Installation als Webseite, Multimonitorinstallation mit Malerei, Mehrfachprojektion mit Beamern, interaktive Videoinstallation mit virtuellen Videoscreens Ein Ende des Videos ist weder geplant noch nötig.



Die Übereinstimmung mit malerischen Gestaltungsprinzipien bei der Videobearbeitung von **Sick And Bored Of Being Sick And Bored** führt konsequent zur Nutzung von Screenshots aus dem Video als Grundlage wiederum für eine Umsetzung in Malerei.

Die Aquarelltechnik korrespondiert ideal mit der Lumineszenz des Monitorbildes & setzt das irisierende & extreme Leuchten der bearbeiteten Videobilder adäquat in das zweidimensionale Medium um.

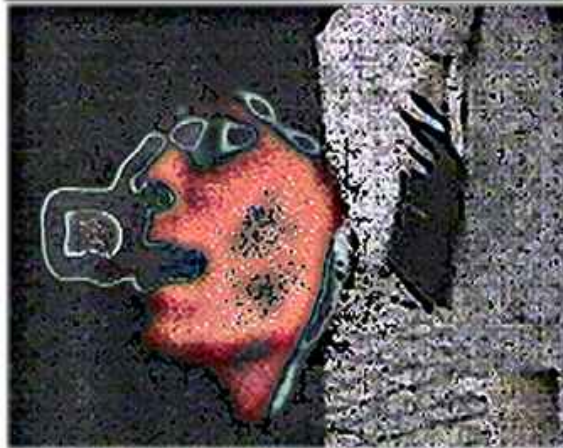
Die Präsentation in der Art eines Multimonitorbildes ist logisch zwingend (min. 3 Monitore, min. 30 Aquarelle).



Sick And Bored Of Being Sick And Bored ist ein Künstlervideo & ein Propagandavideo.

Es ist so fragmentarisch wie nonlinear, & funktioniert als Rohmasse für Installationen mit neuen & alten Medien.

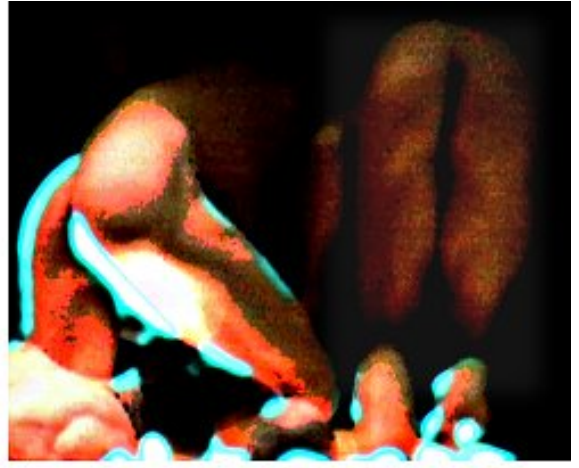
Videostills



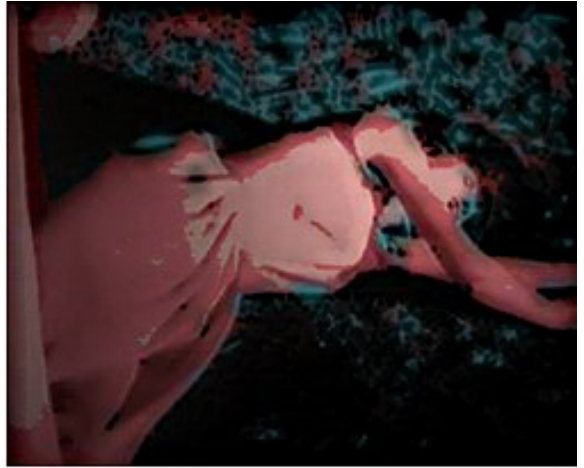
Videostills



Videostills



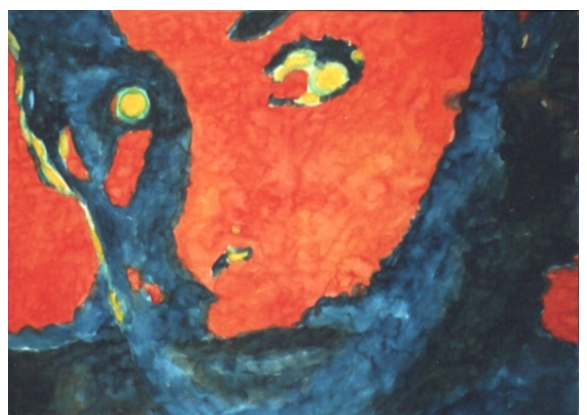
Videostills



Aquarelle auf Papier je 50 x 70 cm









Aquarelle auf Leinwand



Außenseiterbande Aquarell/ Leinwand, 102 x 200 cm, 2005



Die Rote Wüste 1 Aquarell/ Leinwand, 150 x 220 cm, 2006



Die Verachtung 3 Aquarell/ Leinwand, 150 x 220 cm, 2006



Zu Adorno Aquarell/ Leinwand, 120 x 180 cm, 2007



Die Rote Wüste 2 Aquarell/ Leinwand, 100 x 140 cm, 2006



Blondie Aquarell/ Leinwand, 102 x 130 cm, 2006



Die Verachtung 4 Aquarell/ Nessel, 100 x 130 cm, 2006



Maskulin-Feminin 1 Aquarell/ Leinwand, 100 x 130 cm, 2011



Maskulin-Feminin 2 Aquarell/ Leinwand, 100 x 130 cm, 2011



Die Verachtung 1 Aquarell/ Leinwand, 100 x 130 cm, 2011



Die Verachtung 2 Aquarell/ Leinwand, 100 x 130 cm, 2011

Aquarelle auf Papier je 100 x 70 cm, 2006





Installation mit 2 Monitoren – Neuer Kunstverein Regensburg 2008



Screenshot Webinstallation (Ansicht im Internet Explorer)
 12 WMV-Videos, 1 GIF-Animation 2006



München 2011

