SCHWARM

Mehrteiligkeit
Aus einer Wandmalerei-Animation resultiert ein mehrteiliges Werk. Es besteht einerseits aus dem letzten Einzelbild der Vogelschwarm-Animation auf der Gebäudefassade und andererseits aus der geloopten Videoanimation auf den verlinkten Quartier-Webseiten. Vermittelnde Hinweisschilder vor Ort führen die Betrachterinnen und Betrachter vom realen in den virtuellen Raum und wieder zurück.

Eckpunkt
Zwischen Pruntrutermatte und Margarethenpark gelegen, ist die zu gestaltende Wandfläche am Haus Gundeldingerstrasse 57 auf mehrere Arten exponiert. Neben der offensichtlich spannenden verkehrstechnischen Situation, befinden sich auf zwei Seiten des Hauses hohe Bäume, die von Krähenkolonien als Nistplätze ausgesucht wurden. Obschon das Gundedingerquartier bis weit ins 20. Jahrhundert über grosse naturbelassene Flächen verfügte, siedelten sich die Saatkrähen interessanterweise erst in den 1960er Jahren in der Stadt Basel an. Ausgerechnet in jener Dekade, als die Stadt aus dem Gundeli gemeinsam mit der Immobilenbranche einen verdichteten Stadtteil kreierte, begannen sich dort auch die Krähenkolonien auf der Grenze von Basel-Stadt und Baselland niederzulassen. Seither wird dieser periphere Ort sowohl vom Mensch als auch von der Natur beansprucht und die markante Ecke ist Kreuzungspunkt verschiedener politischer Ansichten und Interessen geworden.

Natur, Mensch, Kunst
Ich nutze die starke Präsenz und die gute Sichtbarkeit der Fassade dazu, Reibungsflächen zu thematisieren, die durch unterschiedliche Ansprüche im öffentlichen Raum entstanden sind. Das kommunikative Projekt SCHWARM bebildert die divergierenden Bedürfnisse und Ideen an der Kreuzung von Naherholungsgebiet und Ausfallstrasse, von Verkehrsplanern und Verkehrsgeplagten sowie von Tierschützern und Ruhebedürftigen. Mit dem Bild und dem Videoloop der Krähen will ich ein Zeichen für den unaufhörlich toleranten Dialog setzen, welcher im städtebaulichen, sozialen und kulturellen Miteinander unabdingbar ist.

Guck in die Luft
Zu vielschichtig und gefährlich ist das bewältigen dieser Strassenkreuzung, als dass die im individuellen Strassenverkehr sich bewegenden, motorisierten Menschen der Fassade Beachtung schenken könnten. Umso wichtiger ist es mir deshalb, vor allem für die vielen Fussgängerinnen und Fussgänger eine visuell interessante Lösung herauszuarbeiten, die an den Haltestellen von Bus und Tram oder an den Ampeln der Zebrastreifen warten. Es sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vom ÖV und vom sogenannten Langsamverkehr auf den vorgesehenen Verkehrsspuren, die aus verschiedenen Blickwinkeln Zugang zum Werk finden werden.

Produktions-Spuren
Die Malerei eines Krähenschwarms mit 25 Tieren ist Ausgangspunkt für die filmische Animation und zugleich bleibendes Endbild der Wandgestaltung. In insgesamt 60 weiteren gemalten Zwischenbildern wechseln die einzelnen Vögel Bild für Bild ihre Position und verdichten das Bild zu einem echten SCHWARM. Was für die Produktion der Wandbild-Animation grosser zeitlichen Aufwand bedeutet, wird am Schluss eine Video-Animation von 5 Sekunden ergeben. Als Loop konzipiert und webtauglich aufbereitet, wird der malerische Schwarm im Internet als Endlosschleife abgespielt. An der Fassade selbst werden die Spuren der Produktion als bleibendes Werk sichtbar bleiben.

SCHWARM

Kleine Intervention

Die Fassade wird zum grössten Teil so belassen wie sie ist, denn die wandmalerischen Zeichnungen für den kurzen Animationsfilm mit dem erkennbaren Vogelschwarm werden nur den obersten Teil der Fassade einnehmen. Der bestehende rot-braun-graue Farbton bildet dabei der perfekte farblich Untergrund für das Werk. Der Malprozess wird jedoch sichtbare Tropfspuren hinterlassen, auch wenn die Malweise nicht expressiv sein wir. Diese Spuren als Teil des Entstehungsprozess gehören als Teil des Werkes dazu.

Endlosschleife

Mit der Animation von Schrittabfolgen (Walkcycle) von sich am Boden fortbewegenden Tieren konnte ich bereits einige Erfahrungen sammeln. Die Fortbewegung von Vögeln in der Luft folgt einem ähnlich sich immer wiederholenden Ablauf. Für SCHWARM analysiere ich die anatomischen Bewegungen und setze sie nach Regeln der Animation mittels der Wandmalerei so um, dass ein nahtloser Übergang von unterschiedlichen Flugrichtungen die Illusion des ewigen Schwarmes ergeben.

Einzelbilder im Team

Das Studium der Krähenfortbewegung nehme ich rund um den Margarethenpark und die Pruntruntermatte vor. Dank Videoaufnahmen kann ich einzelne Vögel extrahieren / freistellen und vereinfacht stilisierend in eine Gesamtkomposition einfügen. Jedes der 60 neu zu malenden Einzelbilder wird am Computer komponiert und mittels Videoprogramm simuliert. Der Farbauftrag an der Fassade selbst ist ein Produktionsschritt der sehr exaktes Arbeiten verlangt. Für diesen wichtigen Teil am Gebäude werde ich mit schwindelfreien und ausdauernden Interessierten aus dem Quartier zusammenarbeiten.

Fassadenlift statt Gerüst

Nach der jeweiligen Fertigstellung wird jedes der 60 Zwischen-Zustands-Bilder fotografisch aus mehreren Perspektiven abgelichtet. Aus diesem Grund muss die Malerei mit Hilfe eines Fassadenlifts oder einer Gelenkteleskop-Bühne (zB. Genie Z 51/30J RT) aufgetragen werden. Denn nur so ist für das Fotografieren freie Sicht auf die Fassade gewährleistet.

Einbindung ins Quartier

Die auf den ersten Blick unfertig, skizzenhaft oder gar hingeschmiert erscheinende Wandgestaltung im oberen Teil der Fassade wird mit dem Quartier und dem virtuellen Raum verbunden. Mittels kleinen Hinweistafeln mit dem QR-Code / Links zu den Quartierwebseiten wird es den davorstehenden Menschen möglich sein, die Animation im Loop betrachten zu können (Anfragen zur Kooperation / Einbindung noch pendent:
www.gundeli-koordination.ch und www.gundeliplus.ch)