


DerWesten - 01.02.2008

<http://www.derwesten.de/nachrichten/nachrichten/staedte/schwerte/2008/2/1/news-20336507/detail.html>

Bilder, Grafiken, Videos und deren Verknüpfung und Arrangements - darum ging es bei „Visual Lab“

Zwei Lichtgestalten des VeeJaying

 Schwerte, 01.02.2008, Christoph Schmidt



Zwei Tage lang avancierte die Ruhrakademie zum Gastspielhaus für zwei ganz Große aus dem Bereich der VeeJay-Kultur. Stefan Kainbacher und Sascha Merg dozierten und experimentierten im Visual-Lab mit bewegten Bildern.

Der Seminarraum ist abgedunkelt. Lediglich der Videobeamer schneidet ein helles Rechteck aus dem Schatten an der Wand und das Licht einiger Bildschirme zeichnet weiche Schatten auf die Gesichter der etwa 40 jungen Leute. Sie lauschen andächtig den Ausführungen von Stefan Kainbacher. Der Kommunikationsdesigner aus Linz sitzt vor Kopf und erklärt den angehenden Grafikern und Designern, wie VeeJaying funktioniert.

Es geht bei dieser Form der Kunst darum, Musik mit bewegten Bildern sichtbar zu machen. An der Seite von Musikern sind VeeJays sozusagen ein Teil der Band oder des DJ-Teams. Sie bedienen dabei die optische Komponente. NeonGolden heißt das VeeJay-Projekt von Stefan Kainbacher, mit dem er in Europas Clubs zu Gast ist. Die Kunst beim VeeJaying sei, erläutert Kainbacher, sich so auf die Musik einzulassen, dass die Bilder und Grafiken dazu aus der Situation heraus entstehen.

„Man fängt an mit einer einfachen Figur, wie einem Würfel“, erklärt Dozentenkollege Sascha Merg. Er sitzt an seinem Computer und hat sein VeeJay-Programm „sculp“ aufgerufen. „Über den Würfel kann ich dann Texturen legen und den Blickwinkel verändern.“ Gekonnt wandert der Mauszeiger über den Bildschirm und zwei Klicks später hat der Würfel ein Muster und bewegt sich durch eine Art Schluchtenlandschaft. Die Software hat der

Hamburger Grafiker eher „zufällig“ programmiert, wie er schmunzelnd zugibt. Eigentlich ist nämlich nicht das VeeJaying, sondern die grafische Auftragsarbeit sein Standbein. Der Autodidakt in seinem Fach hat eine beeindruckende Liste von Referenzen zu bieten. Greenpeace und George Lucas stehen darauf. Für den Star-Wars Erfinder programmierte Merg vor der Premiere von „Star Wars: Episode I“ ein kleines Spiel, das sozusagen eine Vorschau auf die Charaktere des Kinofilms erlaubte.

Neben den Auftragsarbeiten interessiert den Hamburger eher das Künstlerische. „Anfang des Jahrtausends war das großartig, da habe ich mit meiner Kollegin aus San Francisco alle zwei Monate einen Auftrag gemacht und sonst nur experimentiert.“ Klingt nach einem netten Beruf, doch darf man nicht übersehen, dass es dahin ein weiter Weg ist.

Wie sagte schon Karl Valentin: „Kunst ist schön, macht aber viel Arbeit.“

Stefan Kainbacher



Stefan Kainbacher aus Linz.

Grafikdesigner aus Linz,

Dozent in Linz und an der Folkwanghochschule Essen

<http://www.neongolden.net/>

„Der freie und komplett andere Prozess des Schaffens, also gar nicht so zielgerichtet, steht bei mir im Vordergrund. Das Experiment ist wichtig, es geht um das Schaffen um des Schaffens Willen und nur um den Zeitpunkt, zu dem es erscheint. Sofort danach ist das Bild, die Form und die Komposition unwiederbringlich verschwunden, wie der Moment selbst. VeeJaying geht nur im jetzt.“

Sascha Merg



Sascha Merg aus Hamburg.

Programmierer/Designer aus Hamburg,

Gastdozent für Design

<http://www.sas21.de/>

„Ich brauche neben der ganzen Computerarbeit einen weltlichen Ausgleich. Ich koche jeden

Abend und arbeite auch viel mit natürlichen Materialien. Ich bearbeite Steine und nähe viel. Mag komisch klingen, aber wenn ich den ganzen Tag arbeite und es kommt kein greifbares Produkt dabei raus, ist das seltsam. Die Arbeit am Computer erfüllt mich zwar geistig, aber auf der anderen Ebene fehlt etwas."