VIRTUELLE GESELLSCHAFT

EXEMPLAR

(MAGAZIN)

Maturitätsarbeit
Tim Birrer
MNG Rämibühl
Zürich 2021
Betreut durch Daniela Wettstein

EINLEITUNG 4
WAS IST KUNST? 5
THEMA 7
FORMALE GESTALTUNG 9
ERSTE IDEEN 14
UMSETZUNG 16
WERKE
SOCIETY 21
OBSESSION 33
FAME 45
DESTRUCTION 55
RESPECT 61
RELATIONS 71
NORMS 79
REVEALING 85
REFLEXION 93
DANK 95
ABBILDUNGSVERZEICHNIS 97

EINLEITUNG

Im Rahmen dieser Arbeit befasse ich mich mit dem Prozess hinter der Entstehung meines künstlerischen Projektes und ich präsentiere mein künstlerisches Endprodukt. Weder das Thema noch die formale Umsetzungstechnik waren von Anfang an ganz klar. Der ganze Arbeitsprozess war die Weiterentwicklung einer Anfangsidee zum schlussendlichen künstlerischen Endprodukt. Mein künstlerisches Endprodukt ist eine Sammlung von Fotomontagen in Anlehnung an ein Street Art Werk oder ein Schattenspiel. Thematisch liess ich mich schlussendlich von einer allgegenwärtigen Problematik inspirieren. Soziale Medien haben sich in der heutigen Gesellschaft etabliert und bringen auch gewisse Nachteile mit sich, die ich in einer künstlerischen Form veranschaulichen wollte.

Inhaltlich ist meine Arbeit wie folgt strukturiert:
Der erste Teil beinhaltet den Arbeitsprozess. Ich erläutere meine persönliche Auffassung des Begriffs Kunst und gehe auf meine Gedanken bezüglich der Fragen ein, die ich mir im Kontext zu Kunst stelle. Dabei wird jedoch Kunst nicht definiert, sondern nur analysiert. Weiter erkläre ich das Thema und lege den Hauptfokus auf die virtuelle Gesellschaft in den Sozialen Medien. Ich suche nach einer geeigneten Umsetztungsform und stosse schnell auf Street Art, da mir die Möglichkeiten und die Angehensweise gefallen. Ich lasse mich von verschiedenen Street Art Künstlern und Kunstwerken inspirieren. Eine Auswahl davon betrachte ich in dieser Arbeit genauer. Dabei analysiere ich die Technik, die Wirkung und die Form der Kunstwerke. Aus einer ersten Idee fertige ich eine Skizze, die ich dann analysiere, weiterentwickle und ausbessere. Es folgen verschiedene Schritte der Weiterentwicklung bis zu meinem Endprodukt.
Im zweiten Teil meiner Arbeit präsentiere ich mein künstlerisches Projekt. Meine einzelen Fotomontagen sind in Kapitel aufgeteilt, welche je eine Teilproblematik der virtuellen Gesellschaft in den Sozialen Medien thematisieren. Zu jedem Kapitel erkläre ich die jeweilige Problematik, gehe aber nicht direkt auf mein künstlerisches Projekt ein.
Abschliessend folgt eine Reflexion des ganzen Arbeitsprozesses und des Endproduktes

Der Einfachheits halber verwende ich in meiner Arbeit nur die männliche Form. Dabei sind natürlich alle Geschlechter gemeint.

WAS IST KUNST?

Diese Arbeit beinhaltet eine praktische Auseinandersetzung mit der Kunst. Ich wollte Kunst erschaffen. Ich wollte etwas produzieren und es nachträglich unter dem Gesichtspunkt „Kunst" betrachten. Doch bevor ich mir irgendwelche Gedanken zu genaueren Umsetzungsideen machte, war mir wichtig den Begriff Kunst zu thematisieren. Denn was bedeutet eigentlich Kunst?

Ich will hier nicht groß auf die historische Bedeutung und auf die Definition von Kunst eingehen, sondern mich eher auf meine Ansichten konzentrieren.
Ich denke Kunst hat etwas Subjektives und jede Person nimmt sie anders wahr. Wenn man sich seiner Vorstellung der Kunst besser bewusst werden will, muss man sich meiner Meinung nach nicht mit dem Suchen einer richtigen Antwort beschäftigen, sondern mit dem Stellen der richtigen Fragen, wobei es weder eine richtige noch eine falsche Antwort gibt. Ich denke auch ein Begriff Kunst ist ein sich wandelnder Begriff, der sich ständig ändert.

Ist Kunst immer schön?

Schönheit weist trotz ihrer auf der Subjektivität basierenden Wahrnehmung Regelmäßigkeiten auf. Es gibt bestimmte Faktoren, die etwas für die Allgemeinheit schön wirken lässt, sei es zum Beispiel ein süßer Geruch, eine gewisse Farbkombination oder Symmetrie. Dadurch wird Schönheit oft mit Kunst in Verbindung gebracht. Landschaftsbilder, Portraits werden oft als schöne Kunst, an der man sich beim Betrachten, einfach weil sie schön ist, erfreut, bezeichnet, wobei die Mona Lisa, das wahrscheinlich berühmteste Gemälde, als Inbegriff der Schönheit gilt. Insofern entsteht eine Diskrepanz zwischen der individuellen Wahrnehmung von Kunst und ein von der Mehrheit geteiltes Schönheitsideal. Dabei ist auch zu bedenken, dass auch in der Kunst Kommerz und Subkultur bestehen, wobei die Schönheit in diesen Kategorien eine unterschiedliche Rolle spielt. Doch muss Kunst immer schön sein?

Teilt uns Kunst etwas mit?

Kunst wird als Kommunikationsmittel benutzt. Dabei ist sie das Instrument, mit dem die Öffentlichkeit auf gewisse Themen und Probleme aufmerksam gemacht werden kann. Es gibt unterschiedliche Kunstformen, die unterschiedlich verschiedene Themen mehr oder weniger offensichtlich ansprechen. Künstler nutzen teilweise dieses Sprachrohr, um ihre Emotionen auszudrücken.
Kreativität hängt sehr von Inspiration

und dem psychischen Zustand ab. Inspiration finded man überall, doch die meiste Inspiration gewinnt man durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Psyche und die meiste Motivation findet man, wenn man bei diesem Vorgang der Kreierung der eigenen Kunst schlussendlich auch etwas über seine eigene Persönlichkeit lernen kann. Befasst man sich mit der eigenen Kunst, die man als Sprachrohr der eigenen Psyche benutzt, findet automatisch eine Selbstreflexion statt, die einem erlaubt die Bedeutung, die man seiner Kunst verliehen hast, nochmals aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Wenn nun das Kunstwerk von der kritisierten Gesellschaft betrachtet wird, sei es im Museum, einer Galerie oder auf der Straße, wirkt es auf eine Art wie ein Spiegel, der die Betrachter dazu auffordert, sich selbst darin zu betrachten und sich mit sich selbst zu beschäftigen, ebenfalls eine Art Selbstreflexion. Sofern das Kunstwerk auch eine gesellschaftliche Kritik beinhaltet, die den Betrachter persönlich betrifft. Ob man nun betroffen dasteht oder sich zu hinterfragen beginnt, spielt in diesem Fall keine Rolle, denn das wäre eine Frage der Wirkung und der Manipulationskraft, die die Kunst auf die Gesellschaft hat.

Schön oder bedeutungsvoll oder beides?

Nun kann man sich fragen, ob Kunst gleichzeitig schön und bedeutungsvoll sein kann, oder ob das sich gegenseitig widerspricht. Verliert die Kunst ihre Bedeutung, wenn sie schöner wird, oder wird sie nur noch bedeutungsvoller? Kunst ist vielfältig und ich denke diese Frage ist kaum zu beantworten. Denn liegt nicht auch Schönheit in der Bedeutung oder wirkt nicht etwas Bedeutungsvolles manchmal automatisch schön? Man merkt diese zwei Begriffe stehen in einer Korrelation miteinander. Es gilt ein für sich entsprechendes Kunstbild zu gewinnen, das eine gewisse Menge an Schönheit und Bedeutung aufweist.

Kunst hängt auch ab von der Art wie sie präsentiert wird. Dabei spielt die Persönlichkeit des Erschaffers auch eine Rolle für die Bedeutung und Wahrnehmung seiner Kunst. In der Kunstwelt existiert ein Kommerz und einen Mark, der mit Kunst handelt. Um als Künstler sein Geld verdienen zu können, braucht man einen Namen in der Kunstwelt. Um sich einen guten Ruf zu verschaffen, muss man herausstechen. Dabei spielt es jedoch keine große Rolle mehr, was man macht, nachdem man sich einen Namen gemacht hat. Das Absurde dabei ist, wie hoch die Preise sind, die man für ein Werk zahlt, nur weil es von namenhaften Künstlern ist. Ein Beispiel einer solchen Absurdität ist die Versteigerung des „I can‘t believe you morons actually buy this shit“ von Banksy, in dem er sich komplett über die Kunstwelt lustig macht und sein Kunstwerk trotzdem für Tausende von Franken an die im Titel Angesprochenen verkauft wurde.

Ganz unabhängig davon, ob Kunst von bedeutenden Künstler:innen abstammt oder nicht, ist ein Werk für seinErschaffer immer bedeutungsvoll. Denn jeder kann seinen kreativen Geist ausleben und Kunst erschaffen. Es zählt der Wille und eine ständige Selbstreflexion. Wichtig ist es sich immer stetig selbst zu hinterfragen und seine Kunst kritisch zu betrachten, um daraus lernen zu können und um sich und seine Kunst zu verbessern.

THEMA

Für mich war ein persönlicher Bezug zu meinem künstlerisches Projekt sehr wichtig. Jedoch stellte ich mir auch die Frage, was nicht nur mich besonders beschäftigt, sondern auch eine breitere Masse, insbesondere meine Generation.

Die virtuelle Gesellschaft ist Teil unsers Alltags und es ist kaum mehr möglich sich davon zu distanzieren. Ich bin Teil dieser ersten Generation, die schon teilweise in diese virtuelle Welt hineingewachsen ist. In den letzten Jahrzehnten erreichte man riesige technologische Fortschritte, die unser Leben veränderten. Ob sich unser Leben verbesserte oder verschlechterte sei mal dahingestellt, doch was heute selbstverständlich ist, war vor ein paar Jahrzehnten noch unvorstellbar. Und klar ist, dass es uns viele neue Möglichkeiten bietet aber auch früher unbekannte Probleme bereitet. Dabei ist es heutzutage üblich eine virtuelle Identität, ein sogenanntes Social-Me, zu besitzen (oder vielleicht sogar mehrere) und sich sozial auf verschiedenen Plattformen zu bewegen
Soziale Medien erlauben uns auch große Freiheiten und bieten die Möglichkeit und die Plattform sich selbst neu zu erfinden. Jede Person ist meistens erreichbar und somit steigt die Spontanität. Der Austausch von Informationen und Wissen kann aufklärend und lernreich sein. Durch die globale Vernetzung geschieht eine kulturelle Vermischung.

Doch abgesehen von den vielen Möglichkeiten und Vorteilen, die Soziale Medien natürlich auch bringen, kann sich unser Gebrauch und unsere Aktivitäten in den Sozialen Medien auch zu einer krankhaften Sucht entwickeln. Ein Großteil unserer Kommunikation wurde in die virtuelle Welt verschoben, was zu einer oberflächlicheren Wahrnehmung des Gegenübers führt. Der Druck sich auf Sozialen Medien zu

Abb. 1. Unbekannt, Smoking Mona Lisa, kein Jahr

präsentieren steigt. Durch den sozialen Druck einer Jagd nach Likes wird das virtuelle Ich ständig bewertet. Die riesigen Datenmengen, mit denen die Menschen jeden Tag überflutet werden, können manipulativ wirken oder zur allgemeinen Verblödung führen.

Dadurch, dass man sich folglich virtuell nur noch von der besten Seite zeigt, etablierte sich ein Trend zur immer krasseren Verunstaltung der eigenen Person, um dem Schönheitsideal gerecht zu werden. Das durch Soziale Medien herbeigeführte Ideal ist für viele, vor allem Jugendliche (darunter mehr weibliche als männliche Personen), eine Motivation. Dabei ist es Tatsache, dass diese Modelbilder, die dem Schönheitsideal entsprechen, meistens nicht echt sind, sondern sehr stark mit Filter und Photoshop nachbearbeitet sind. Auch in vielen Werbungen, vor allem in Werbungen für Schönheitsprodukte, wird dieses Schönheitsideal zelebriert. Das ist problematisch, da es viele dazu verleitet, eine ungesunde Diät zu starten oder einfach weniger zu essen, um abzunehmen um einen idealistischen Körper zu bekommen. Diese Illusion leitet viele in die Magersucht. Das gesellschaftliche Bestreben eines weit verbreiteten Ideals führt zu einem Verlust der Diversität und der Individualität. Allgemein führen Soziale Medien zu einer oberflächlicheren Wahrnehmung, da durch das Virtuelle sämtliche Aspekte einer Persönlichkeit verloren gehen und fast nur noch das Äußerliche bleibt.

Die Mona Lisa steht für eine Schönheit aus einer anderen Zeit. Mich inspirierte die Art, wie dieses Ideal auf eine Weise veräppelt und somit kritisiert wird (siehe Abb. 1). Auf dem Bild ist das klassische Mona Lisa Gemälde sichtbar, auf das ein Ausschnitt eines zweiten Bildes montiert wurde. Der Gesichtsausschnitt auf dem zweiten Bild stimmt proportional mit der Mona Lisa überein und vervollständigt das Gesicht wieder. Dabei hat aber das neue Gesicht eine Zigarette im Mund, was dem Ideal einer unschuldigen schönen Frau der damaligen Zeit nicht entspricht.

Als ich mir ein geeignetes Thema suchte, wollte ich zuerst mehr auf dieses durch Soziale Medien herbeigeführte Schönheitsideal eingehen. Ich wollte selbst ein Inbegriff eines aktuellen Ideals verunstalten und somit der Gesellschaft zeigen, dass dieses Schönheitsbild keine positive Wirkung auf die gegenseitige Wahrnehmung hat.

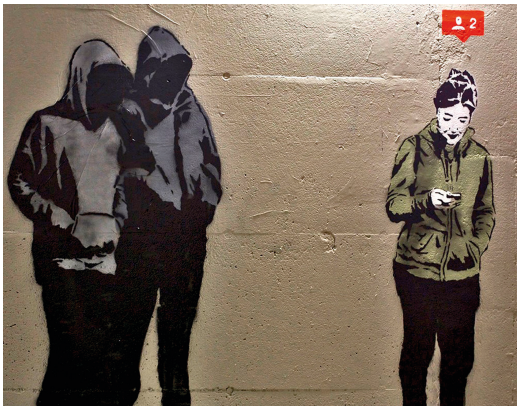


Abb. 2. iHeart, Follow for Follow, 2018

Nach längerem Überlegen öffnet ich jedoch meinen Themenumfang wieder, da mir klar wurde, dass Soziale Medien noch viele andere Probleme bringen und dass diese zum Teil ineinander verfliessen. So entschied ich mich auch andere Themen anzusprechen, wie zum Beispiel die Abhängigkeit, den gesellschaftlichen Zwang der Selbstpräsentation, den Wechsel vom Analogem zum Digitalen/Virtuellen, die oberflächlichere Kommunikation oder den Wunsch nach anonymer Bestätigung.

FORMALE GESTALTUNG

Als mir das Thema klar war, stellte ich mir die Frage wie ich dies in eine künstlerische Form bringen könnte. Da ich ein gesellschaftliches Problem anspreche und kritisiere, schien es mir passend, dies im konkreten Kontext zu realisieren.

Soziale Medien sind Teil unserer Gesellschaft und Teil unseres Alltags und deswegen wollte ich meine Kunst auch damit in Verbindung setzen. Der öffentliche Raum eignet sich dafür perfekt. Der Kontrast, der sich durch das Thematisieren eines virtuell angelegten Problems auf einer realen Ebene im urbanen Raum formt, inspirierte mich sehr und weist auch darauf hin sich mehr seiner realen Umgebung zu widmen, anstatt sich in seinem Bildschirm zu verlieren. Da Street Art auch immer noch zur nicht kommerziellen subkulturellen Kunst gehört, schien mir dieser Weg der richtige, da ich meiner Meinung nach ein in der Konsumgesellschaft weitgehend akzeptiertes Problem kritisiere.
Da ich Siebdruck schon kannte und mir die Idee gefiel, dachte ich anfangs meiner Arbeit, dass ich T-Shirts bedrucken könnte. So würde sich meine Kunst im öffentlichen Raum präsentieren und mir gefiel die abstraktere Kunstform, die Siebdruck fordert. Da ich jedoch noch keine spezifische Umsetzungsidee hatte und ich mich nicht durchs Festlegen des Mediums einschränken wollte, ließ ich diese Wahl noch offen und suchte nach mehr Inspiration.

Street Art ist eine Kunstform, die den öffentlichen Raum (zum Teil illegal) als Medium in Anspruch nimmt. Durch die dadurch kreierte Präsenz der Kunst im Alltag nimmt man Street Art teilweise auch anders wahr. Während man Kunst in einer Galerie oder im Museum meistens bewusster wahrnimmt, da man sich extra dafür Zeit nimmt, wird Street Art oft auch unbewusst und nebenbei wahrgenommen. Die frei in der Öffentlichkeit ausgestellte Kunst ermöglicht allen gesellschaftlichen Schichten den Zugang zu dieser Kunstform (ohne dafür Eintritt zahlen zu müssen).

Da die Möglichkeiten im urbanen Raum unendlich sind, gibt es auch sehr viel unterschiedliche Formen von Street Art auch in Bezug auf ihre Bedeutung. Es gibt Installationen, Lichtprojektionen, Plakate, Sticker, Textildruck, Kunst in Form von Werbung, Wandgemälde (sogenannte Murals), und Graffitis. Ich ließ mich von vielen Kunstwerken und Künstlern inspirieren und ließ diese Inspiration in meine Arbeit fließen. Ich achtete dabei auf inhaltliche Details und auf die verschiedene Techniken und Methoden der Umsetzung.

Abb. 3 : Jenny Holzer, I see your body, 1999

Die Installation ist eine Technik, um Street Art zu praktizieren, als Beispiel eine Lichtprojektion von Jenny Holzer (Abb. 3). Jenny Holzer ist eine US-amerikanische Künstlerin, die mit Schriftzügen im öffentlichen Raum arbeitet. Ihre Werke thematisieren meistens Sex, Politik und Feminismus.
Das Werk in der Abbildung zeigt die Schriftzüge „I see your body on a bed in the light" und „your shirt is open, a suitor's boast your chest", was so viel heißt wie „ich sehe deinen Körper auf einem Bett im Licht, dein Hemd ist offen, ein Freier (Kunde einer Prostituierten) prahlt mit deiner Brust". Der erste Teil wurde in Weiß auf eine Hauswand projiziert und ist klar ersichtlich. Der untere Teil ist jedoch verschwommen, da er auf ein Gewässer projiziert wurde. Der öffentlich Raum fliesst in die Bedeutung des Werkes mitein, da der zweite Teil des Schriftzuges durch das Wasser eine schummrige Stimmung bekommt, was mit der Bedeutung des Textes übereinstimmt, da der erste Satz, der klar und deutlich projiziert wurde, nicht das Tabuthema der Prostitution anspricht, das im zweiten Teil des Textes klar angesprochen wird.
So kann die Umgebung in die Bedeutung des Werks miteinfließen.

„Kissing Doesn't Kill" (Abb. 4) des amerikanischen Künstlerkollektivs Gran Fury ist Teil einer Kampagne gegen die AIDS-Politik in den USA in den 80er und 90er Jahren. Sie kritisierten vor allem die fehlende Aufklärung über AIDS, die übertriebene negative Auffassung der Auswirkungen von AIDS und die Diskriminierung der Infizierten. Gran Fury brauchten dazu provokante Mittel und Parolen und die technischen Aspekte eines normalen kommerziellen Werbeplakates.
Auf dem Werbeplakat sind mehrere Personen unterschiedlichen Geschlechts und unterschiedlicher kultureller Herkunft abgebildet, die sich gegenseitig küssen. Dabei werden sowohl hetero- als auch homosexuelle Paare dargestellt.
Im Stil einer kommerziellen Werbekampagne war es ihr Ziel die große

Abb. 4 : Gran Fury, Kissing does't kill, 1989

breite Masse zu erreichen und anzusprechen. Sie gestalteten Billboards, Plakate, Flyers, Stickers und T-Shirts, mit denen sie im öffentlichen Raum für Aufmerksamkeit sorgten.

Eine weitere Umsetzungsmöglichkeit von Street Art zeigt Shepard Fairys „Obey The Giant" Kampagne (Abb. 5), bei welcher er Hunderttausende Plakate und Stickers im öffentlichen Raum verteilte. Diese Form von Street Art eignet sich am besten dann, wenn das Ziel der Kunst ist, möglichst aufzufallen. Seine Plakate und Stickers stellen ein Stencil eines Mannes dar mit dem Schriftzug „OBEY".

Abb 5 : Shepard Fairy, Obey the Giant Kampagne, 1990

Ein Stencil wird in der Schablonenkunst gebraucht und ist eine abstrakte Version eines Bildes, bei dem alle Tonwerte in wenige Farbstufen umgewandelt werden. Meistens wandelt man alles in Schwarz und Weiß um, was ein sehr kontrastreiches Ergebnis bewirkt. Shepard Fairy braucht jedoch keine Schablone sondern druckt sein Stencil des Gesichtes auf Plakate oder ein Sticker, welche er dann an öffentlichen Flächen befestigt.
Das Gesicht auf den OBEY-Plakaten soll die Aufmerksamkeit auf sich lenken und somit die Gesellschaft auf ihre Umgebung aufmerksam machen. Es gibt haufenweise Werbung im urbanen Raum und man wird überhäuft mit Produktangeboten und eindeutiger Propaganda. Fairy kritisiert die Gesellschaft, dass sie das einfach akzeptieren und will mit seiner Obey Kampagne, die durch ihre simple Absurdität und Provokation aus dem Stadtbild hinaussticht, die Gesellschaft darauf aufmerksam machen, dass sie jeden Tag mit einem Haufen Müll überschüttet werden.

Ein weiteres Street Art Werk ist Konny Stedings Selbstdarstellung in Form eines Plakates. (Abb. 6) Obwohl ich bereits Shepard Fairy als Plakatkünstler erwähnt habe, entschied ich mich auch dafür Konny Stedings Werk in meine Analyse einzubeziehen. Was sie von anderen Plakatkünstlern unterscheidet ist wahrscheinlich die Individualität ihrer Plakate. Während Shepard Fairy hunderttausende identische Plakate und Stickers druckte, ist jedes Werk von Konny Steding selbst gemalt, auch wenn sich ihre Sujets ähneln, was logisch ist, da sie sich meistens selbst darstellt. Was auch auffällt, ist die

Abb. 6 : Konny Steding, Peace, 2017

Technik, mit der sie ihre Plakate malt. Man sieht die Pinselstriche und die Farbe, die senkrecht hinunterläuft. Es ist jedoch klar ersichtlich, dass das abstrakte Frauengesicht von einem Stencil stammt. In dieser Form hat es jedoch in keiner Hinsicht etwas mit Schablonenkunst zu tun. Die Pinselstriche und die hinunterlaufende Farbe verleihen dem kontrastreichen schwarzweiß Sujet etwas Bewegung und Lebendigkeit. Von einem Auge läuft die Farbe über das ganze Plakat hinunter und lässt das Gesicht weinen. Die Mimik der Frau scheint wehmütig, aber stolz. Sie zieht die Augenbrauen zusammen und weint, doch sie hält das Kinn hoch, soweit man das in diesem abstrakten Plakat erkennen kann.
Konny Steding spricht mit ihrer Selbstdarstellung die Rolle der Frau im Patriarchat an. Ihr Plakat bildet ein wehmütiges aber stolzes Gesicht dar, das repräsentativ für die Frauen in unserer Gesellschaft steht, die von Männern dominiert werden. Sie fordert Gleichberechtigung indem sie durch ihre Kunst das Leiden der Frau in dieser Männerwelt präsentiert.

Das Wandgemälde ist wohl die verbreitetste Art von Street Art. Die Sprayereien von Harald Nägeli prägt die urbane Landschaft von Zürich schon seit Ende der 70er Jahre (Abb. 7). Der Sprayer von Zürich war ein Pionier der Zürcher Street Art Szene. Er „verschönerte" den grauen urbanen Raum von Zürich zeitgleich mit den Anfängen der klassische Graffitikunst in Amerika. Während seine Werke früher verachtet wurden und er sogar für seine Kunst Zeit im Gefängnis verbringen musste, werden seine Werke heute vermehrt wertgeschätzt.
Seine Motive bestehen aus einfachen Strichen und stellen Figuren dar. Er ist

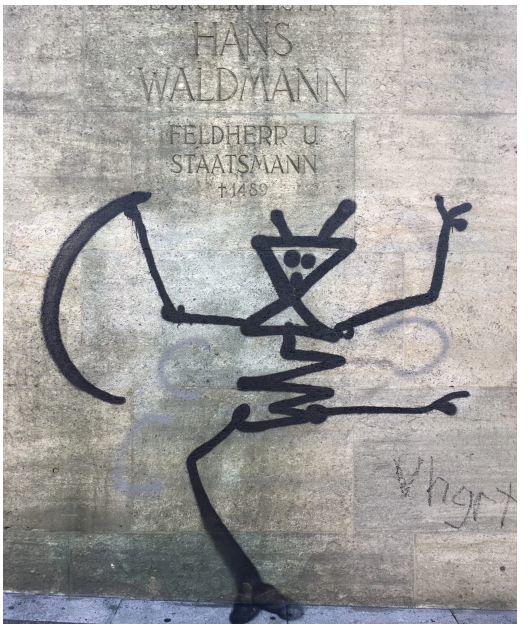


Abb. 7 : Harald Nägeli, Strichmännlein-Skelett, 2020

vor allem bekannt für seine tanzenden Skelette, wie das in der Abb. 7, doch er sprayte auch Flamingos, Frauen oder andere undefinierbare Strichwesen. Für seine Spayereien benützt er meistens nur eine schwarze Spraydose und eine Hauswand im öffentlichen Raum. Dadurch, dass er nur eine Spraydose dabeihaben muss, ist der Aufwand für seine Werke nicht sehr groß und er kann verdeckt in der Nacht arbeiten.
Harald Nägeli kritisiert das langweilige graue Stadtbild und die Abstumpfung der städtischen Gesellschaft. Er will wieder „tanzende" Freude in den städtischen „Skeletten" sehen.

Banksy ist wohl der bekannteste Street Art Künstler. Er ist bekannt für seine Stencils, die er mithilfe von Schablonen an eine Wand sprayt. „Graffity is a crime" von Banksy (Abb. 8) stellt zwei Junge dar, die dabei sind eine Spraydose zu stehlen. Dabei benutzt er eine schon vorhandene Verbotstafel auf dem der Titel des Werkes steht. Er thematisiert hier die Wahrnehmung von Street Art. Die zwei jungen Knaben, die etwas

Abb. 8 : Banksy, Graffity is a Crime, 2013

Kindliches und Unschuldiges verkörpern, begehen ein Verbrechen, indem sie eine Spraydose stehlen, um danach, trotz der Verbotstafel, ein Graffiti zu sprayen. Er wirft die Frage auf, ob Street Art Vandalismus oder doch eben Kunst ist, und macht sich spielerisch über diese Kriminalisierung lustig.

Banksy ist bekannt für seine Gesellschaftskritik. Seine Identität hält er geheim, da er sich von der kommerziellen Kunstwelt distanzieren will und seine Kunst nicht anhand seiner Identität beurteilt werden soll. Davon abgesehen sind die meisten seiner Werke illegal und die Schäden, die er verursachte und für die er geradestehen müsste, sehr hoch.

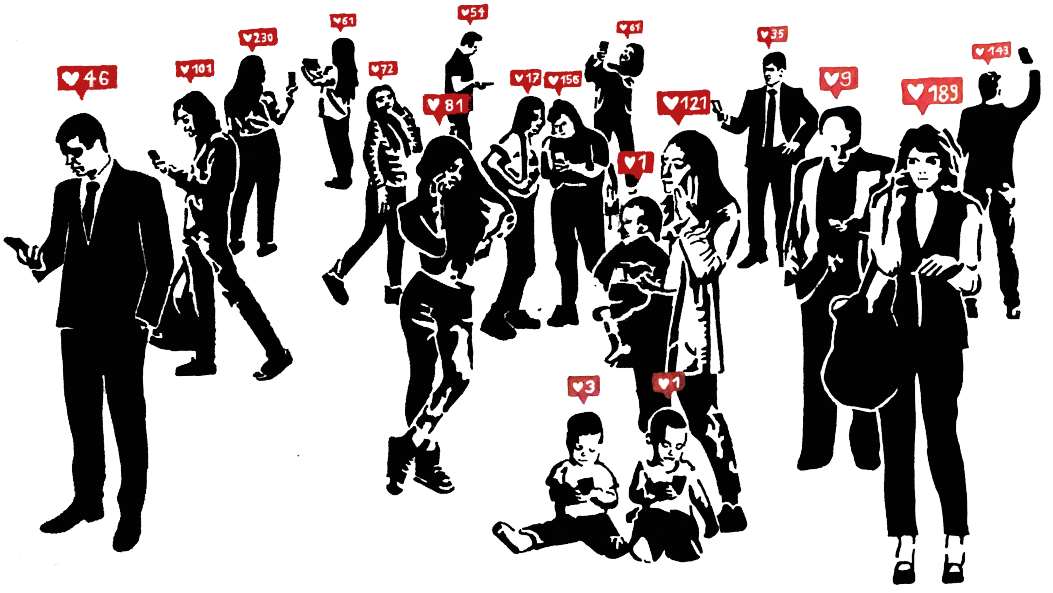
Er schafft fast ausschließlich mit Stencil-Schablonen und mit Schwarz-Weiß. Dabei sind seine Stencils oft ziemlich detailliert und die Mimik seiner dargestellten Personen erkennbar. Er zieht meistens den öffentlichen Raum in die Komposition seiner Kunst mit ein. Seine Werke bestehen aus simplen Motiven und er verleiht ihnen, indem er sein Werk richtig ins Bild setzt, eine tiefere Bedeutung, die eine große Gesellschaftsgruppe anspricht.

Seine Werke thematisieren gesellschaftliche Probleme und machen sie für alle verständlich. Das ist auch der Grund für seine große Popularität. Man könnte Banksy auch als Kunst-Aktivisten bezeichnen, da er sich für viele politische Themen einsetzt. Er setzt sich für den Klimawandel ein, propagiert gegen den Kapitalismus, finanzierte ein Flüchtlingsrettungsboot, spricht sich gegen jegliche Waffengewalt und Polizeimacht aus und kritisiert die virtuelle Gesellschaft auf Sozialen Medien und das dadurch verbreitete Schönheitsideal.

ERSTE IDEEN

Ich verbrachte sehr viel Zeit damit eine geeignete Idee zu finden, machte ein paar kleine nicht erwähnenswerte Skizzen, doch es fehlte mir dieser Ideenstrom. Eines Tages wachte ich auf mit dieser Idee, auf der nun meine Endresultate basieren. Ich stellte mir eine Gruppe von Menschen vor, die alle auf ihr Smartphone schauen und durch die Anzahl Likes bewertet und beschrieben werden. Diese Anzahl Likes ist in Form eines Instagram-Like-Icon über den Köpfen der Menschengruppe abgebildet. Zuerst skizzierte ich die Szene grob mit Bleistift und vervollständigte sie durch eine Filzstiftzeichnung (siehe unten). Die einzelnen Personen sind als abstrakte Schwarzweiß-Figuren abgebildet. Dafür wandelte ich die Bilder der Personen, die ich aus dem Internet heruntergeladen hatte, mit Hilfe von Gimp (durch Trennen der Tonwerte in Schwarz und Weiß) in Stencils um und übertrug sie aufs Papier.

Unter den Personen sind alle Generationen und Geschlechter vertreten, da ich aufzeigen wollte, dass Soziale Medien inzwischen die ganze Gesellschaft



mehr oder weniger betrifft, nicht nur die Jugendlichen. Die Zahl der Likes ist zufällig und soll dabei die andere Wahrnehmung einer Persönlichkeit auf der virtuellen Ebene aufzeigen. So ist die Beliebtheit einer Person in den Sozialen Medien nicht durch die reale Persönlichkeit gegeben, sondern dadurch wie die Person ihre eigene Persönlichkeit der Öffentlichkeit präsentiert. Das Abstrakte der Stencils führt zu einer gewissen Entindividualisierung, wobei immer noch Gesichtszüge erkennbar und verschiedene Gesichter unterscheidbar sind.

Nun stellte ich mir die Frage, wie ich meine Idee noch weiterentwickeln und optimieren konnte. Ich fragte mich, was gewisse Aspekte der Skizze für eine Wirkung erzielen und was sich an dieser Wirkung ändern würde, wenn man diese Aspekte abändert.
Dadurch, dass es alles verschiedene Personen sind, die ich in meiner Idee als Gesellschaft abbilde, verleiht es jedem eine gewisse Individualität, trotz der abstrakten Darstellung, da man sie als unterschiedliche Personen wahrnimmt. Da ich jedoch aufzeigen wollte, dass mit der erhöhten Selbstpräsentation in den Sozialen Medien die eigene Identität in den Hintergrung geratet, wollte ich dies auch in meiner Kunst erkennbar zeigen. Um diese Individualität wegzubekommen, könnte man die Stencils in Silhouetten umwandeln und somit den Figuren ihr Gesicht wegnehmen, wobei jedoch die Gestalten der Personen immer noch unterscheidbar wären. Dabei müsste man auch beachten, dass gewisse Details noch erkennbar wären, wie zum Beispiel, dass jede Person sein Blick auf das Smartphone gerichtet hat.
Eine andere Möglichkeit wäre die Darstellung einer Gesellschaft durch eine

Abb. 10 : René Magritte, Der Sohn des Mannes, 1964

Person, die mehrfach in verschieden Positionen mit dem Blick aufs Smartphone gerichtet abgebildet ist. Dabei entsteht ein Stereotyp, weder männlich noch weiblich, der die Mitglieder der virtuellen Gesellschaft zusammenfasst. Dadurch verschwindet die Individualität der einzelnen Personen in der realen Welt und sie werden nur noch durch ihr Herz-Icon definiert.
Als Inspiration dieser Idee diente mir der Künstler René Magritte. In seinen Kunstwerken kommt immer wieder dieser Mann mit dem Zylinderhut vor, wie auch in dem Werk „Der Sohn des Mannes“ (Abb. 10). Dabei ist dieser Mann in seinen Werken eine Selbstdarstellung.
Die Anzahl Likes im Herz-Icon schien mir nachträglich unnötig und zu zufällig. Die Aussage meiner Kunst soll sich nicht auf die Individualität, die durch die Beliebtheit auf Sozialen Medien erlangt wird, konzentrieren, sonder dass sich die Gesellschaft immer mehr durch Soziale Medien definiert.

UMSETZUNG

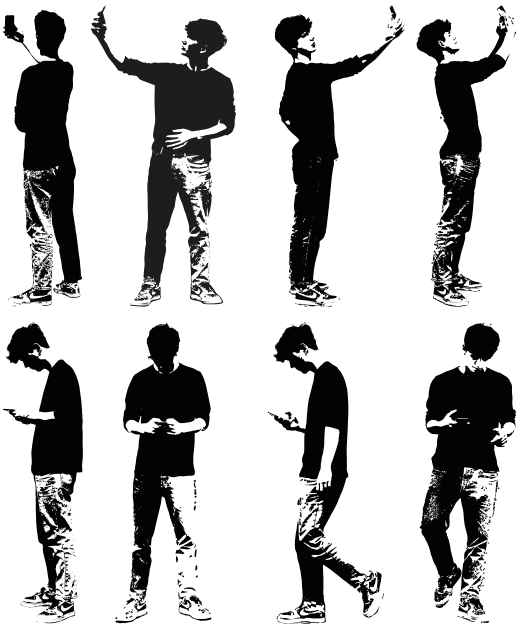
Mein erster Versuch gab mir eine Grundlage und eine Richtung, in welche sich meine Kunst bewegen wird. Ich konnte auf dieser Grundidee aufbauen und sie weiterentwickeln.

Ich entschied mich, mich selbst als Figuren meiner Gesellschaftsabbildungen zu nutzen. Ich wollte dadurch den persönlichen Bezug zu meiner Kunst akzentuieren und mir eine Möglichkeit schaffen durch die kritische Selbstdarstellung etwas über mich selbst zu lernen.
Ich ließ mich in verschiedenen Positionen vor einer weißen Wand fotografieren und erstellte eine Sammlung mit achtzehn verschiedenen Posen, den Blick immer auf das Smartphone gerichtet. Mithilfe von Photoshop trennte ich die Tonwerte der Fotografien meines Körpers, indem ich den Schwellenwert festsetzte, der alle Farben entweder in Schwarz oder in Weiß umwandelt. Aus dem neu entstandenen Bild löschte ich den Rest des ursprünglichen Bildes, der nicht die Figur darstellte. Da sich jedoch immer noch ein weißer Hintergrund hinter der schwarzen Figur befand und ich einen transparenten Hintergrund haben wollte, um Figuren überlappend zusammenfügen zu können, musste ich das Bild zuerst mit Illustrator in einen Vektorpfad umwandeln, danach diesen Vektorpfad der schwarzen Figur vom weißen Hintergrund wegziehen und diesen nachträglich löschen. Eine Vektorgrafik hat nicht nur den Vorteil eines transparenten Hintergrunds, sondern auch ihre Auflösungsqualität verschlechtert sich beim Vergrößern nicht, anders als bei einer Pixelgrafik. Diese nun entstandenen Stencilvorlagen im SVG-Format können wiederum ganz einfach in Photoshop oder in InDesign eingefügt werden.

Um meine Auswahl an Figuren zu ergänzen, suchte ich verschiedene Social-Media Icons im Internet, die ich zum Teil ebenfalls in Vektorgrafiken umwandelte oder nachzeichnete, oder gestaltete neue Icons mit Illustrator.

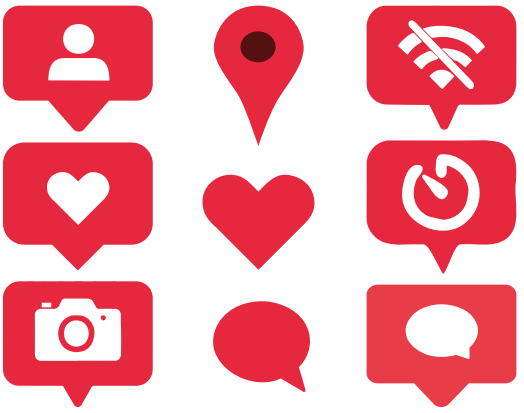
Als ich meine Auswahl an Figuren und Icons fertig hatte, suchte ich nach Optionen, wie die verschiedenen Figuren im Kontext miteinander platziert werden können. Die verschiedenen Positionen der Personen erlauben ein gewisses Zusammenspiel miteinander. Da es immer die gleiche Person ist, löst es interessante Konstellationen aus, bei denen die Figur mit sich selbst interagiert. Eine Art Selbstreflexion, die auch zwischen der virtuellen und realen Persönlichkeit in den Sozialen Medien stattfindet.

Schon bei der ersten Skizze machte ich mir Gedanken über die formale Umsetzung meines Werkes. Mir war zu diesem Zeitpunkt klar, dass ich meine Kunst im öffentlichen Raum entweder als Stencilgemälde mit Spraydosen oder als Plakate umsetzten würde. Als



ich meine eigenen Figuren kreierte und damit verschiedene Konstellationen ausprobierte, tendierte ich immer mehr zum Plakat, da ich mir Inspiration von Shepard Fairy holte. Weil meine Figuren viel Ähnlichkeiten mit Banksy's Ganzkörper-Stencils hatten, wollte ich durch das Plakat ein von Banksy nicht genütztes Medium einbringen. Durch die größere Effizienz beim Einsatz von Plakaten wäre die Präsenz im öffentlichen Raum grösser und würde das Ziel meiner Arbeit besser erfüllen als ein gespraytes Schablonengemälde, das viel mehr Zeit und Planung benötigen würde. Ein Plakat ist jedoch beschränkt auf eine gewisse Größe, wie A2 oder vielleicht maximal A1. Das Zusammensetzten eines plakatierten Bildes aus mehreren Teilen war auch eine Möglichkeit, jedoch würde auch dies einen größeren Aufwand bedeuten.

Als ich mir dann ein Plakat an einer Hauswand vorstellte, störte mich der fehlenden Bezug zur Umgebung. Während es mit einem weißen Hintergrund von dem sonst eher grauen urbanen Raum herausstechen würde, war mir



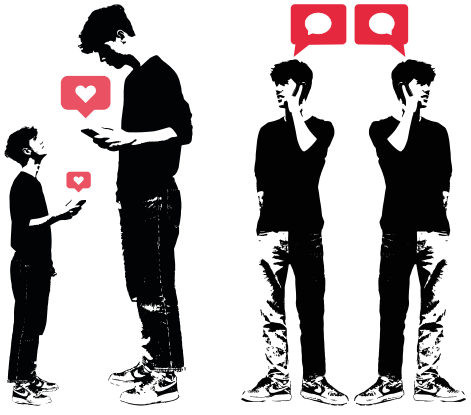
wichtig, dass mein Werk im Alltag präsent ist, jedoch nicht herausstechen soll. Den weißen Hintergrund herauszuschneiden war keine Möglichkeit, da die Figuren nicht ganz zusammenhängend sind. Wenn man den Umriss ausschneiden würde, bleibt immer noch das auffallende Weiß im Innern der Figuren.

Als ich nach einer Möglichkeit suchte, meine Figuren mehr in den urbanen Raum einzubinden, kam die Idee auf, anstatt meine Werke im urbanem Raum zu realisieren, Fotomontagen zu fertigen, in denen ich meine Werke in eine Fotografie eines urbanen Raumes platziere. Sozusagen eine digitale Anlehnung eines analogen Kunstwerkes, welches ein virtuelles Thema behandelt. Fotomontagen ermöglichen auch viel mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Unter einer Fotomontage versteht man eine Fotografie, in die künstlich zusätzliche Elemente, zum Beispiel meine Figuren, hinzugefügt werden. So war es möglich eine hausgroße Figur an eine Hauswand zu setzten, auch wenn dies in der Realität nie verwirklichbar wäre.

Es ergab sich auf diese Weise auch noch eine weitere Ebene der Bedeutung meiner Kunst, da die Figuren im größeren Ausmaß mit der Umgebung und den Personen in der Fotografie interagieren. Dabei funktionieren die meisten meiner Werke nur durch die Perspektive, den Ausschnitt und den Moment der montierten Fotografie und durch das Zusammenspiel mit den eingefügten Figuren.

Mit dem Gedanken möglicher Montageoptionen, suchte ich in der Stadt Zürich nach geeigneten Orten, Perspektiven und Momenten für meine Fotografien. Mit einer Nikon D90 schoss ich viele Fotos und bearbeitete eine Auswahl davon. Da die Licht- und Farbverhältnisse nicht immer stimmten, bearbeitete ich die Bilder noch auf Adobe Photoshop nach und besserte den Ausschnitt und die Verzerrungen aus.

In die meisten meiner Werke montierte ich meine Figuren als Plakat oder Sprayerei an eine Mauer oder eine Fassade. Ich wollte ein Street Art Kunstwerk darstellen, welches nicht in die Realität umgesetzt wurde, doch innerhalb der Fotografie ihre Bedeutung findet. Dabei brauchte ich verschiedene Werkzeuge, um eine authentische Montage zu kreieren, darunter das freie Transformieren, um die Figuren der Perspektive und der Orientierung des Hintergrundes anzupassen. Zum Teil verwendete ich Vergröberungsfilter oder vergrößerte die Transparenz, um der Figur die Beschaffenheit des



Hintergrundes zu verleihen und um es mehr ins Bild einzubinden.

Fotomontagen ermöglichen auch von der festen Idee eines mehr oder weniger verwirklichbaren Street Art Gemäldes wegzukommen. Da ich nicht mit der Einstellung mein Werk im urbanen Raum zu realisieren arbeitete, sondern mich allein den Gestaltungsmöglichkeiten der Fotografien und Figuren auf der digitalen Ebene widmete, ergab sich die Option auch Schattenprojektionen in meine Fotografien zu montieren. Dabei entstanden spannende Schattenspiele, die teilweise realistisch aussehen, doch beim näheren Betrachten gar nicht so möglich wären.

Da ich mit meinen Werken verschiedene Themenbereiche der virtuellen Gesellschaft anspreche, sortierte ich sie in Kapitel, die je eine gewisse Problematik ansprechen. Das Bedeutungsspektrum der einzelnen Werke reduziert sich jedoch nicht nur auf die Problematik der einzelnen Kapitel, sondern es kann auch Überschneidungen der Bedeutungen mit anderen Kapiteln geben. Die Kapitel dienen ausschliesslich einem groben Überblick und einem Gedankenanstoss. Denn dadurch kann man mein küstlerisches Projekt als Sammlung und nicht als einzelne Fotomontagen sehen, vobei die Bilder der Sammlung miteinander wirken.
Da ich die Bedeutung hinter jedem meiner Werke nicht im Detail erklären und nicht direkt auf einzelne Aspekte in den Montagen eingehen wollte, entschied ich mich zu jedem Kapitel einen einleitenden Text zu verfassen. Dieser Text entspricht weder der Bedeutung meiner Kunst, noch ist er direkt auf die einzelnen Werke bezogen. Er soll lediglich als Gedankenanstoss fungieren.
Die Beschreibung jedes einzelnen Bildes war nicht meine Art mein künstlerisches Projekt zu präsentieren, da meiner Meinung nach die Bedeutung von Kunst nicht beschrieben werden sollte. Es stiehlt der Kunst ihre Sprache, da genau sie fähig ist etwas ohne Sprache auszusagen. Die Betrachter müssen diese Bedeutung selber interpretieren und auf ihren eigenen Schluss kommen. Nur zur Orientierungshilfe kann ein einleitender Text hilfreich sein.

SOCIETY
SOCIETY

Die heutige Gesellschaft verliert sich in der virtuellen Welt. Das Smartphone begleitet den Menschen in jeder erdenklichen Situation. Steht man morgens am Bahnhof oder sitzt im Zug, sind alle Blicke auf die Bildschirme gerichtet, und in jeder freien Minute wird das Smartphone erneut gezückt und auf neue Nachrichten abgecheckt. Man hat verlernt, sich in einer Situation, in der man nichts Konkretes zu tun hat, sich anders zu beschäftigen, als in die virtuelle Welt zu entfliehen. Das beginnt beim Warten an der Tramstation oder wenn ein unangenehmes Schweigen entsteht, nach dem man sich alles gesagt hat, was man sich zu sagen hatte. Es wird als unangenehm empfunden, in der Öffentlichkeit ohne Beschäftigung dazustehen. Da greift man lieber zum Smartphone.

Die Aktivität in den Sozialen Medien wird oft als Pause oder als Flucht vom Sozialleben und dessen Druck betrachtet, obwohl man in der virtuellen Welt genauso einen sozialen Druck verspürt, der jedoch durch die Distanz von der realen zur virtuellen Ebene nicht direkt aber durch das Ausmass an Daten

grossflächiger wirkt. Dabei verbringt man immer mehr Zeit in der virtuellen Welt, auch während man sich eigentlich in der realen Welt befindet. Es wird immer schwieriger sich dem Druck der Gesellschaft entgegenzusetzen und auf das virtuelle soziale Netzwerk zu verzichten.
Es verschieben sich viele gesellschaftlichen Aspekte in die virtuelle Ebene. So verleihen Soziale Medien dem Menschen eine weitere Identität. Das sogenannte Social-Me soll eine Persönlichkeit auf der virtuellen Ebene repräsentieren, doch es entspricht dabei nicht immer der realen Identität. Dabei ist neben dem Erscheinungsbild in der realen Welt das virtuelle Erscheinungsbild für den Menschen fast genauso wichtig geworden. So definiert sich die Gesellschaft immer mehr auch durch ihr virtuelles Erscheinungsbild. Dadurch verliert die Individualität der unterschiedlichen Persönlichkeiten an Bedeutung, da alle über ihr Social-Me beurteilt werden. Immer öfters findet die erste Begegnung mit einer Person übers Internet statt, was zu einer oberflächlicheren Wahrnehmung führt

21 – 34
FFET EXPRESS

Helsana
Regisol
NIKE

RENAISSANCE

OBSESSION

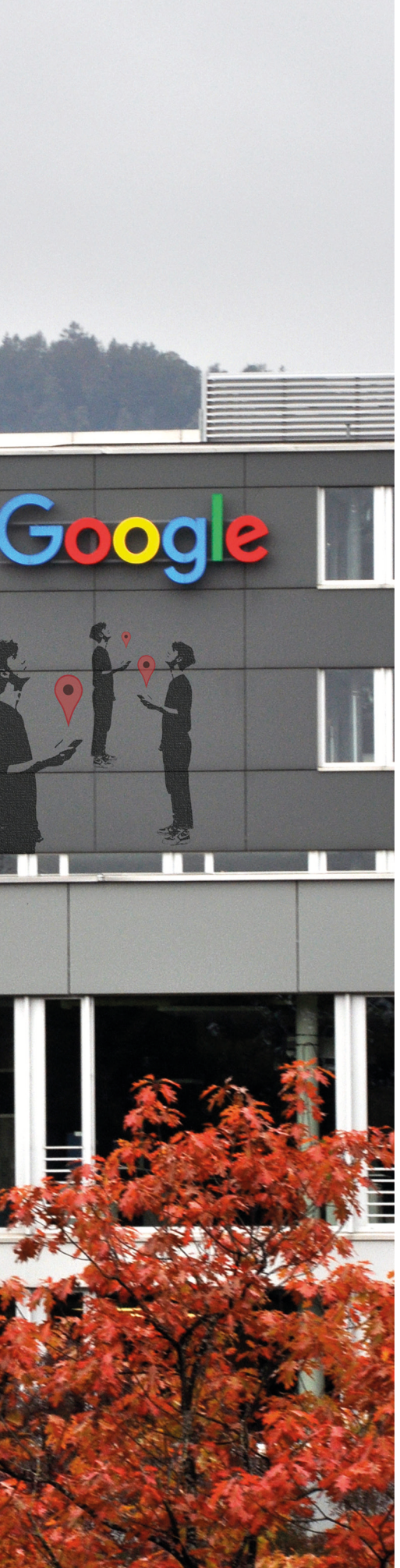
Die Abhängigkeit des Menschen vom Smartphone steigt. Es vereinfacht uns den Alltag und hilft uns in jeder erdenklichen Situation, sodass man gewisse Sachen ohne die Unterstützung des Smartphones gar nicht mehr machen kann.
Es ist nicht mehr üblich jemanden nach dem Weg zu fragen. Wenn man wissen will, wo es langgeht, berechnet man kurzerhand die Route. Dabei gibt man sich nicht einmal mehr die Mühe sich zu orientieren, sondern läuft mit dem Blick auf den Bildschirm in die Richtung, in die der Pfeil zeigt. Kartenlesen muss man dafür nicht mehr können, und die meisten können es auch nicht mehr. Auch der Fahrplan kann nachgeschaut werden. Während man früher an der Tramhaltestelle stand, bis irgendwann ein Tram kam und die Fahrt bis ans Ziel so lang dauerte, wie sie eben dauert, kann man heute all das auf die Minute genau verfolgen. Durch diesen genaueren Zeitplan und die ständige Bemühung der Optimierung seiner Zeit entsteht Stress.
Google ist dein Freund und Helfer, denn Google weiß alles. Es bringt dir viele

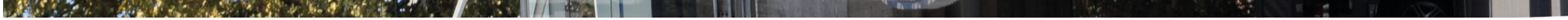
Möglichkeiten, Informationen zu beschaffen und minimiert dabei die dafür verwendete Zeit und den dafür investierten Aufwand. Dabei beachte man aber die Zuverlässigkeit der Internetquellen. Da oft das Ausmaß an Informationen riesig ist, besteht die Schwierigkeit darin, das Gesuchte in diesen Unmengen an Daten zu finden. Dafür braucht man oft auch mehr Aufwand und Zeit, als wenn man kurz jemanden fragt, der die Antwort bereits weiß. Durch diese Möglichkeit der schnellen Informationsbeschaffung ist es zum Teil gar nicht mehr nötig gewisse Dinge selbst zu wissen, da man ja Google dafür hat. Das führt jedoch zu einer passiven Gesellschaft und zu einem intellektuellen Verlust.

Ohne Internetverbindung ist man aufgeschmissen. Hat man sich einmal an die Hilfe des Smartphones gewöhnt, wird es schwierig, ohne damit auszukommen. Da heute fast alle virtuellen Funktionen eine Internetverbindung benötigen, wird dessen Verlust oft mit der komplette Lahmlegung des sozialen Kontaktes und der Verbindung zum Rest der Welt gleichgesetzt.

5201.120
Bleicherweg
Paradeplatz

Google


Google



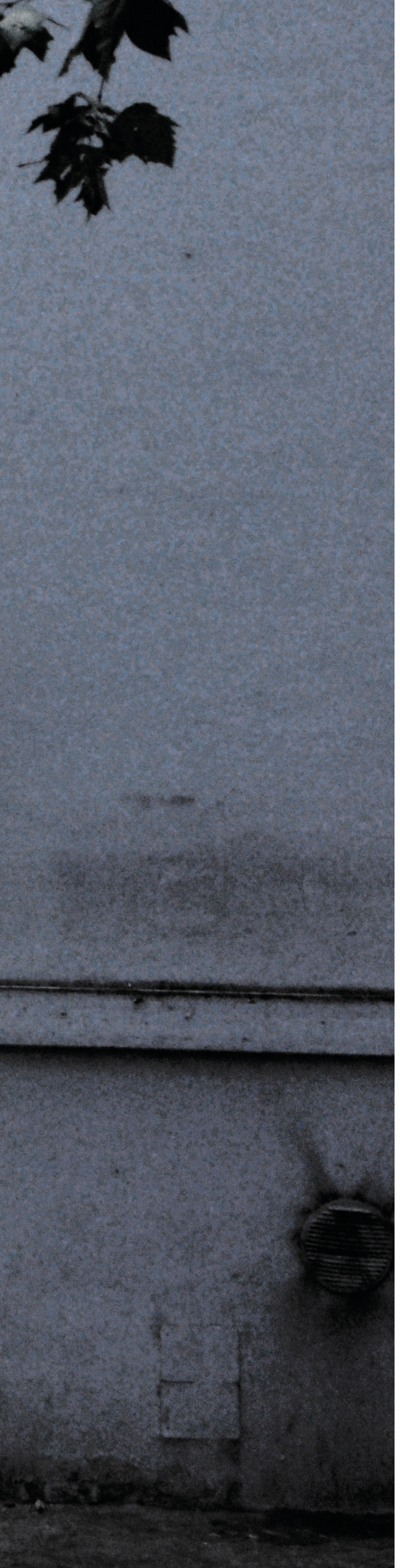
Western Union
WC

FAME

Viele streben nach der Berühmtheit und nach Ansehen. In der Gesellschaft erreicht man dies mit Vermögen und Erfolg. Doch mit den Möglichkeiten, die die Soziale Medien bieten, kann dieses Ansehen auch durch Likes und Follower erreicht werden. Früher bewunderte man bekannte Popstars, die die Menschen mit ihrem Können faszinierten und heute bestaunt man sogenannte Influenzer, die durch Soziale Medien ein unglaublich großes Publikum erreichen. Was auch gut ist, da es jedem den Traum von Ansehen in der Gesellschaft ermöglicht, anders als beim Ansehen, das man im heutigen kapitalistischen System oft durch eine Abstammung aus einer höheren Schicht erlangt.
Jedoch bringt dieses Bestreben nach Ansehen einen Druck mit sich – ähnlich wie beim Kapitalismus – sich zu fügen und auch an dieser Jagd nach Likes teilzunehmen. Das führt dazu sich auf Sozialen Medien präsentieren zu wollen. Dabei zeigt man sich nicht von der schlechten Seite, sondern nur das, von dem man denkt, dass es von anderen bewundert werde.
Virtuelles Ansehen stärk das Selbst-

bewusstsein, denn man fühlt sich akzeptiert und bewundert. Dieses Gefühl der Bestätigung ist der Grund für den Suchtfaktor von Sozialen Medien. Man will immer mehr, und sieht man die Möglichkeit anhand des größeren Ansehens einer anderen Person, strebt man danach. Dabei herrscht ein ständiger Konkurrenzkampf.
Um eine große Masse anzusprechen, um deren Bewunderung zu bekommen, muss man sich an die Trends halten, da sie aussagen auf was die meisten Leute stehen. Diese Trends entsprechen aber nicht immer dem Geschmack der Person, die durch ihn an Ansehen gewinnt. Das bedeutet, die Person lässt sich auf etwas ein, das sie eigentlich gar nicht mag, nur um diese größenwahnsinnige Bestätigung zu bekommen, die einem angeblich glücklich machen sollte, es aber meistens nicht macht.
Dabei wird oft der Faktor vergessen, dass ein großes Ansehen auf Sozialen Medien nicht bedeutet, dass die Personen, die deine Aktivität verfolgen, für einen freundschaftlich beistehen. Auch mit großem Ansehen kann man allein sein.

WELLENBERG
HOTEL
Brunn - G



DESTRUCTION

DESTRUCTION

Cyber Mobbing ist heutzutage ein alltäglicher Begriff, der nicht nur Jugendliche betrifft. Dabei sind es die Sozialen Medien, die diese Art von Ausgrenzung und Verletzung von Personen ermöglicht. Beleidigungen und Drohungen auf verbaler Ebene können traumatisieren, was lange andauern kann. Doch durch die Direktheit, die durch die Präsenz des Gegenübers entsteht, besteht bei verbaler Verletzung noch eine Art Filter, welcher Überschreitung einer Grenze teilweise verhindert, da der Mensch bei der Konfrontation immer noch Hemmungen besitzt. Durch die Anonymität, die Soziale Medien bietet, gehen diese Hemmungen verloren und es kommt häufiger zu grenzüberschreitenden Kommentaren und Reaktionen, die zu psychischen Schäden bei der angegriffenen Person führen können. Während man sein Gegenüber bei einer verbalen Konfrontation meistens kennt oder wenigstens durch seine Mimik noch einschätzen kann, bleibt der persönliche Bezug und damit die Absicht hinter der Verletzung bei einer virtuellen Konfrontation verborgen, was zu Unsicherheit und Verwirrung führen kann. Durch die

größere Reichweite im Internet ist jede Person angreifbar. Dazu kommt, dass es Personen gibt, die grundlose Attacken ohne Kontext vollführen und sich durch ihre Anonymität in Sicherheit wägen und durch die fehlenden Konsequenzen auch keine Reue verspüren. Mit dem Aufstieg der Sozialen Medien und ihrer Festsetzung im Alltag sind die Menschen virtuell viel angreifbarer. Das wirkt sich auf den psychischen Zustand aus. Die Fälle von Depressionen und psychisch instabilem Zustand sind vor allem bei Jugendlichen in den letzten Jahren stetig gestiegen.
Menschen brauchen Bestätigung und Soziale Medien ermöglichen dies auf virtueller Ebene. Das verleitet die Menschen, abgesehen von der Bestätigung, die sie in der realen Welt von Freunden und Bekannten erhalten, sich zusätzliche Bestätigung in den Sozialen Medien zu suchen, bis diese virtuelle Bestätigung für die psychische Gesundheit der Menschen genauso erforderlich ist. Unter Bestätigung verstehe ich die Anerkennung durch andere Personen, die einen unterstützen, bewundern und akzeptieren.

ZONE
30
AREGGER
Der sichere Partner. 90 JAHRE
AREGGER
Neu
159

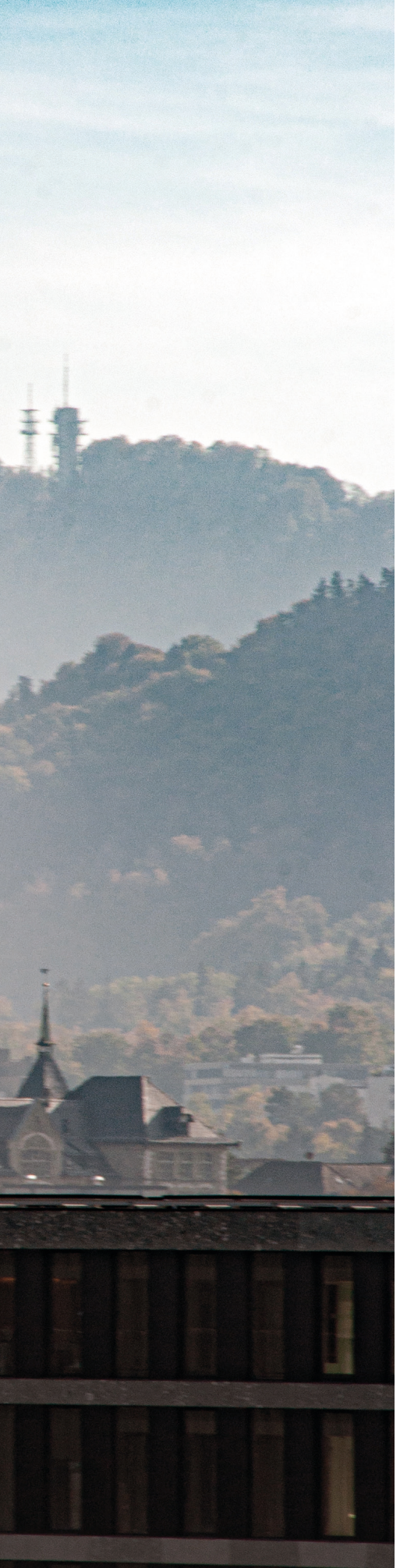
RESPECT

Bei den meisten Jugendlichen spielt die Bekanntheit auf Sozialen Medien eine große Rolle. Auch wenn nicht direkt die Likes und Followers verglichen werden, gibt es Menschen, die alle über die sozialen Medien kennen, bei denen man das Gefühl hat, sie sind immer präsent und zu denen man auch aufschaut. Auch wenn diese Wahrnehmung meistens nicht der Wahrheit entspricht, löst dies bei manchen Druck aus. Man fühlt sich diesen Personen nicht gewachsen. Dieser erste Eindruck, der nun nicht durch das erste Kennenlernen gebildet wird, sondern durch das Bild, das diese Person von sich selbst auf Sozialen Medien malte, schüchtert ein.

Dieser Respekt und diese Bewunderung, die man durch Soziale Medien für gewisse virtuelle vertretene Persönlichkeiten ausbildet, lösen bei manchen den Wunsch aus, auch so zu werden, weil man glaub, dass diese Persönlichkeiten, zu denen man aufschaut, so seien. Dieses Bestreben nach einem Vorbild, das einen inspiriert, ist in eigener Sache etwas Gutes und bring einen im Leben weiter. Doch wird dieses Ausmaß an Inspiration und Bewunderung

immer grösser, so steigt auch der Wunsch nach mehr. So kann sich auch schnell eine Inspiration in einen Selbstzwang zur Selbstverwirklichung entwickeln. Denn je grösser der Wunsch der Selbstverbesserung ist, desto grösser wird automatisch die Unzufriedenheit mit sich selbst, da man für sich selbst ein eigenes Idealbild zeichnet, das man selbst erreichen will und von dem man glaubt, es selbst noch nicht zu sein. Dieses Ideal kann durch körperliche, intellektuelle, kreative oder auch andere Aspekte definiert sein.
Soziale Medien tragen insofern zu dieser Entwicklung bei, als sie jedem Zugang zu unendlich vielen Daten, dessen Inhalt als Zwang sich selbst zu verwirklichen wirkt, ermöglicht. Dazu kommt, dass Personen meistens nur das öffentlich preisgeben, was Bewunderung in anderen auslösen könnte, mit dem arroganten Gedanken, etwas besser zu können als andere, um auf sie hinabzuschauen und sich so bestätigt fühlen. Dabei basiert dies meistens nicht auf einer arroganten Absicht, sondern fördert einfach das Selbstbewusstsein.

Eisgasse

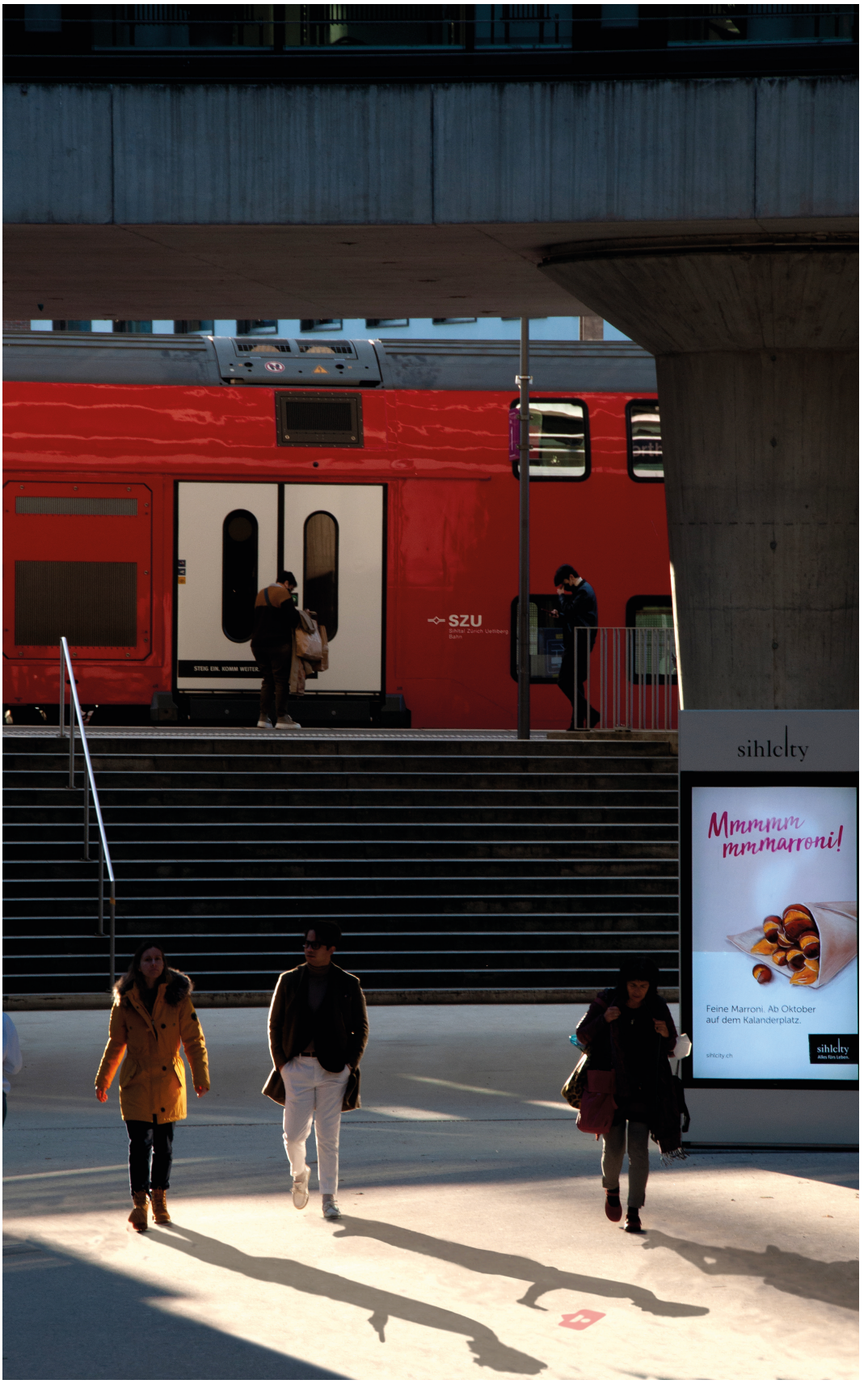


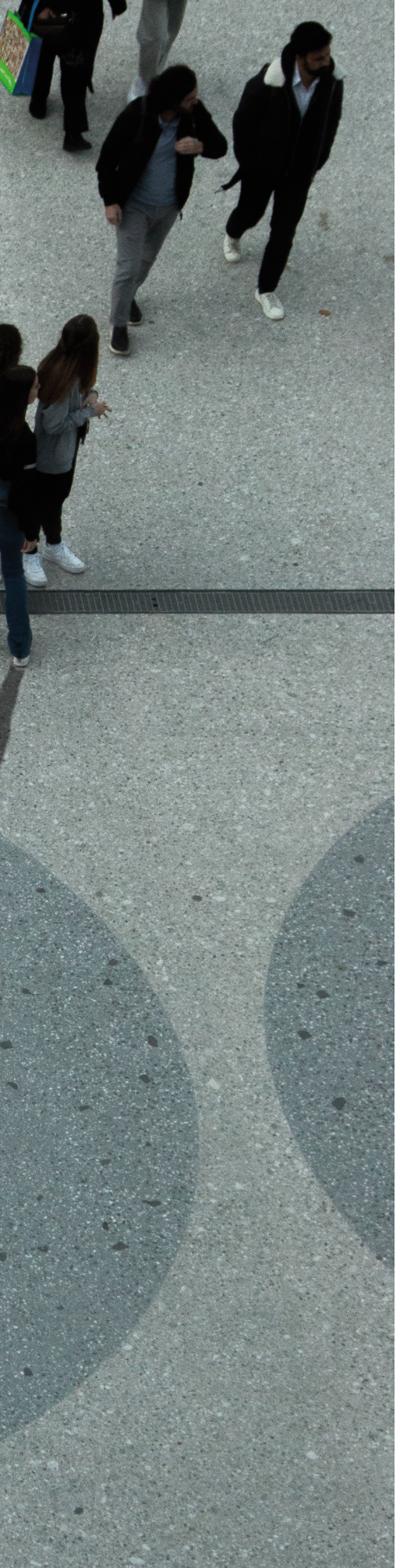
RELATION

Soziale Medien verschieben viele soziale Aspekte in die virtuelle Ebene. Die Kommunikation zwischen Individuen verlagert sich immer mehr auf die Sozialen Medien und geschieht nicht mehr Mund zu Mund. Es gibt Whatsapp, Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter und noch viele weitere Anbieter von virtueller Kommunikation per Text- und Bildnachrichten oder Sprachanrufe. Das führt zu mehr Spontanität und Flexibilität, da man überall und zu jeder Zeit Kontakt mit ziemlich allen möglichen Gesprächspartnern aufnehmen kann. Es führt jedoch auch zu der Möglichkeit sein Sozialleben und die Kommunikation mit anderen Individuen vollständig in die virtuelle Ebene zu verlegen. Da Soziale Medien jedoch das Sozialleben nicht komplett ersetzen können, weil viele soziale Aspekte und Formalitäten in der virtuellen Ebene verloren gehen, führt dies zum Verlust von Sozialkompetenz.

Nur schon Tinder ist ein super Beispiel für die heutigen Beziehungen zwischen Menschen. Während man sich früher immer direkt kennenlernte, gibt es heutzutage Anbieter, die einen an

mögliche Interessent vermitteln. Dabei kann man sein Profil, das den anderen Nutzer angezeigt wird, selbst gestalten, was auch die Möglichkeit bietet, die Wahrheit zu verbiegen oder zu verschweigen oder sich eine ganz neue Individualität anzueignen, was auch zu einem Missbrauch der eigentlichen Absichten führt. Diese Umwälzung im Dating-Leben verschiebt auch den Fokus des ersten Eindruckes auf das Aussehen einer Person und weniger auf ihre Persönlichkeit, was wiederum zu einem verstärkten fast schon krankhaften Schönheitsideal führt. Man klickt sich durch die verschiedenen Profile und verwirft die Personen, dessen Profil keinen genügend guten ersten Eindruck hinterlassen.
Um unangenehme Situationen zu vermeiden, wird auch oft lieber über Soziale Medien kommuniziert, da es so eine gewisse komfortable Distanz gibt. Man kann Nachrichten löschen, das Gegenüber einfach ignorieren oder blockieren, wobei man dies in einem realen Gespräch eher nicht machen kann, da es sonst zu unangenehmen Situationen kommt.


SZU
Sihltal Zürich Uetliberg Bahn
STEG EIN. KOMM WEITER.
sihlcity
Mmmmm mmmarroni!
Feine Marroni. Ab Oktober auf dem Kalanderplatz.
sihlcity.ch
sihlcity
Alles fürs Leben.



NORMS

Die Gesellschaft richtet sich nach Normen. Diese werden zum Teil durch das Gesetz vorgegeben oder sind kulturell verankert. Normen sind in einer Gesellschaft nötig, um Ordnung zu bewahren. Dies wird nur erreicht, wenn sich der Großteil der Gesellschaft nach diesen Normen richtet. Die Polizei, Hinweisschilder, Ampeln, Absperrungen und so weiter verkörpern dabei das Gesetz im öffentlichen Raum und somit die Normen, an die man sich hält. Man gehtnicht bei Rot, weil das gesellschaftlich so verankert und es gesetzlich so vorgegeben ist. Wer gegen solche Normen verstößt, bricht ein Tabu und wird teilweise vom Rest der Gesellschaft abschätzend betrachtet.
Soziale Medien sind so fest in der heutigen Gesellschaft verankert, dass man sie als neue Norm ansehen kann. Dabei wird wieder jeder, der Soziale Medien boykottiert, distanziert betrachtet. Die gesellschaftlichen Normen verändern sich ständig und während sich Soziale Medien bei den Jugendlichen bereits festgesetzt haben, sind sie von den älteren Generationen noch nicht vollständig übernommen, obwohl es sich

mit der Zeit jedoch sehr wahrscheinlich immer weiter in diese Richtung entwickeln wird.
Nun stellt sich die Frage, ob Soziale Medien als Norm der Gesellschaft dienen oder schaden. Überwiegt der Vorteil der unendlichen Möglichkeiten und der Vernetzung die Nachteile der Sucht und der psychischen Belastung? Und was würden wir machen, wenn unsere Freiheiten in den Sozialen Medien wieder mehr eingeschränkt würden, wie man es zum Teil in China sieht, wo eine Überwachung aller virtuellen sozialen Aktivitäten praktiziert wird, die die Privatsphäre und die Meinungsfreiheit der Menschen verletzt. Oder ist eine Überwachung der Tätigkeiten zur Sicherheit, zum Schutz und zur Prävention teilweise nötig? Wie und wer bekämpft kriminelle Aktivitäten, die das Internet leider auch ermöglicht? Es gibt auch immer noch Personen, die sich nicht an die Norm, in den Sozialen Medien aktiv zu sein, halten. Werden diese irgendwann nicht mehr in unserer Gesellschaft akzeptiert? Zum Teil erleiden Personen bereits jetzt schon Nachteile, da vieles übers Internet läuft.

iway.ch
INTERNET · TV · TELEFON
TRY & BUY:
1 Monat gratis testen
+ 2 Monate geschenkt!
INTERNET
iway.ch
INTERNET · TV · TELEFON
TRY & BUY:
1 Monat gratis testen
+ 2 Monate geschenkt!
INTERNET

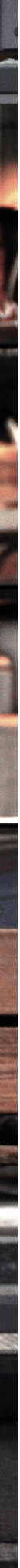
Zürich schaut hin
ZH 544 446
Polizei
Polizei
www.stadtpolizei.ch

REVEALING

Soziale Medien ermöglichen eine öffentliche Dokumentation des eigenen Privatlebens. Was so formuliert bizarr tönt, ist Realität. Menschen lassen die Öffentlichkeit gerne an ihrem Privatleben teilhaben oder besser gesagt, an dem Teil ihres Lebens, den sie von sich preisgeben, unabhängig davon, ob dies der Tatsächlichkeit entspricht. Egal, was schlussendlich in den Sozialen Medien landet, der Mensch tendiert immer mehr dazu, alles dokumentieren zu wollen. Während man früher mit einer Kamera genau überlegen musste, was und wie man fotografiert, da ein Film für 36 Fotos 10 Franken kostete, oder erstmal eine Schallplatte kaufen musste, um überhaupt Musik zu hören, kann man heute tausende Fotos und Songs ganz einfach auf dem Smartphone speichern. Dadurch wird jeder Moment mit der Handykamera („dass man sich später noch daran erinnern kann") festgehalten. Snapchat verfügt sogar über eine Fotomediathek, die „Memories" (auf Deutsch „Erinnerungen") genannt wird.
Das Smartphone ersetzt langsam unser Gedächtnis. Es zählt nicht mehr das

Erlebnis, sondern das Beweisfoto, das zeigt, was man erlebt hat. Wenn auch noch so banal, muss alles festgehalten werden, da man die Möglichkeit und den Drang hat, alles aus seinem Leben zeigen zu können. Sei es zum Beispiel ein Produkt in einem Shop, eine lustige Situation, eine Begegnung mit einer gewissen Person oder einen Sonnenaufgang.
Vermehrt wird unter Jugendlichen ein Erlebnis nicht mehr erzählt, sondern einfach das Smartphone mit einem Bild oder einem Video gezeigt und dabei wird kein Wort gewechselt. Wenn man eine solche Situation betrachtet, wirkt es meistens von außen betrachtet bemitleidenswert. Und doch machen es viele.
Dabei kann diese Funktion des Smartphones auch für wichtige Zwecke verwendet werden. Gerade bei der Unterdrückung einer gesellschaftlichen Gruppe, kann mit einem Videobeweisstück Gerechtigkeit gefordert werden, die sonst eiskalt ignoriert werden würde, wie man an der Polizeigewalt gegen Dunkelhäutige vor allem in den Vereinigten Staaten sehen kann.

Clear Channel



REFLEXION

Wenn ich an den Anfang meiner Maturitätsarbeit denke, fällt mir auf wie unterschiedlich die ersten Ideen vom schlussendlichen künstlerischen Projekts sind. Meine ganze Arbeit war eine Weiterentwicklung von einer Idee. Dabei änderte ich mehrmals fast das ganze Konzept und konzentrierte mich auf Optimierungsmöglichkeiten. Schlussendlich bin ich sehr zufrieden mit dem Endprodukt und ich denke diese ständigen Weiterentwicklungen und die Konzeptänderungen sind der richtige Weg um eine solche künstlerische Arbeit anzugehen. Klar können Frustrationen entstehen, wenn man einen Grossteil der Arbeit verwerfen soll, doch bei mir war das eigentlich nie der Fall.

Das Thema, das ich ansprechen wollte, fand ich ziemlich schnell. Soziale Medien sind ein sehr aktuelles Thema, das mich und meinen Freundeskreis, jedoch sicher auch meine ganze Generation, sehr zentral betrifft.

Dass ich von der anfänglichen Idee ein Street Art Projekt zu realisieren auf Fotomontagen gekommen bin, war nicht geplant. Doch da von Anfang an noch nicht alle Aspekte klar waren, war das voraussehbar.

Als es an der Zeit war konkretere Ideen zu suchen und Skizzen zu fertigen, kam ich lange Zeit nicht gross weiter. Ich bin kein riesen Fan von Skizzen und arbeite am liebsten direkt am Endprojekt sobald ich eine gute Idee habe. Ich kümmerte mich mehrere Wochen nicht mehr gross um meine Arbeit, da mir auch zum Teil die Motivation fehlte mich hinzusetzen und darauf los zu skizzieren ohne eine wirkliche Idee zu haben. Ich fertigte schlussendlich trotzdem ein paar Skizzen und bin jetzt auch froh darüber, da es mir die Möglichkeit gab meine Ideen grob zu veranschaulichen und dadurch einen Überblick zu gewinnen.

In dem Moment als ich meine erste Skizze, die mir gefiel, auszuführen begann, hatte ich noch wenig Ahnung von digitalen Gestaltungsprogrammen, wie Photoshop, Illustrator und InDesign. Alleine Gimp, das ich auch benutzte, um die Stencils meiner ersten Idee zu kreieren, war mir flüchtig bekannt. Darum fertigte ich eine Filzstiftzeichnung, die ich später einscannte.

Nun kann ich jedoch mit Stolz sagen, dass ich mich mehr oder weniger damit auskenne und es mir sehr Spass macht mit diesen Programmen zu arbeiten. Ich liess mir die Basics erklären und viele Funktionen lernte ich auch selber kennen. Dabei brauchte ich zu diesem Zeitpunkt vor allem Illustrator und Photoshop um die Stencils meiner Person als Vektorgrafik zu kreieren. Mein Arbeitstempo mit diesen Programmen verschnellerte sich mit der Zeit, da ich, sobald gewisse Funktionen klar waren,

weniger Zeit brauchte um die Photografien in Stencils umzuwandeln.
Als es zur Realisierung des eigenen Projektes ging, stieg meine Motivation wieder. Die Idee für mein Endprodukt kam langsam zusammen. Ich hatte schon Vorfreude auf das geplante Plakatieren, aus dem ja schlussendlich dann doch nichts geworden ist. Doch darüber bin ich eher froh, als traurig. Das Gestalten der Fotomontagen bereitete mir extrem viel Spass und brachte mir mehr Gestaltungsmöglichkeiten und viele neue Kentnisse über die Gestaltungsprogramme. Fotografieren mochte ich schon immer, also bereiteten mir die Fotos auch keine grossen Schwierigkeiten.
Das Verfassen des schriftlichen Teils und das Gestalten des Layouts des Buches beanspruchte mehr Zeit, als ich erwartet hatte. Jedoch setzte ich mich gerne hinter den Laptop und arbeitete fast jeden Tag ein wenig weiter. Eine weitere Schwierigkeit war, die Texte in der richtigen länge hinzubekommen, so dass sie gut ins Layout passen. Daher verbrachte ich auch viel Zeit damit Texte nochmals zu kürzen oder zu verlängern.
Die Anforderungen der Buchdruckerei beanspruchte auch nochmals ein bisschen unerwartet Zeit, da ich alle Bilder in den richtigen Farbraum konventieren musste und die Grösse der Datei inklusive Beschnitt stimmen musste. Der Buckdeckel musste auch auf einer seperaten Datei gestaltet werde. Doch all diese Änderungen, die ich noch vornehmen musste, waren ebenfalls lehrreich und nun weiss ich, dass man für einen professionellen Druck noch viel mehr beachten muss, als wenn man kurz Zuhause was ausdruckt.

Im Grossen und Ganzen bin ich mit meiner Arbeit zufrieden. Ich hätte mir vielleicht am Anfang mehr Zeit nehmen sollen, um noch mehr Skizzen zu fertigen. Doch die Idee, auf der mein Werk basiert, gefällt mir sehr. Um direkt die digitalen Gestaltungsprogramme nutzen zu können, hätte ich früher zu meiner Betreung gehen sollen, um von ihr die Basics erklärt zu bekommen. Was ich ein bisschen schade finde, ist, dass ich zu wenig fotografieren gegangen bin. Mit der Qualität und vor allem dem Ausschnitt und dem Moment bin ich nicht bei allen Fotos zufrieden und vielleicht hätte ich ein, zwei Tage mehr dafür investieren sollen.
Jedoch gefallen mir alle Fotomontagen sehr und meiner Meinung nach kommt meine Mitteilung beim Betrachter an. Meine zwei Lieblingsbilder sind Society IV und Destruction II, da in diesen Montagen vor allem die Farbbalance stimmt . Auch der Ausschnitt ist super gelungen. Den perfekten Moment erwischte ich bei Destruction I. Als ich den Mann in der orangen Weste an diesem Graffiti schruppen sah, hatte ich schon das Endresultat vor meinen Augen.
Ich habe meiner Meinung nach auch genug früh angefangen und kam nie wirklich in einen Zeitstress.
Der Schriftliche Teil beinhaltet alle meine Gedanken, die ich für meine Arbeit als wichtig empfinde. Zum Teil gibt es Widerholungen. Diese zu vermeiden war eine Schwierigkeit, da die Kategorien, zu denen ich einleitende Texte verfasste, zum Teil ineinander übergehen.

Ich bin stolz dieses Projekt abgeschlossen zu haben und werde vielleicht in Zukunft wieder ein Projekt dieser Art angehen.

DANK

Ich bedanke mich bei folgenden Personen für die tatkräftige Unterstützung bei der Erarbeitung meiner Maturitätsarbeit.

Ein grosses Dankeschön gilt meiner Betreuerin, Daniela Wettstein. Die Inputs und Verbesserungsvorschläge waren immer wertvoll und haben mich stets inspiriert und angespornt. Danke für das zur Verfügung Stellen der Gestaltungprogramme von Adobe und deren Einführung.

Danke an meine Eltern, Andreas Birrer und Julika Kotai, für die moralische Unterstützung beim Verfassen und Realisieren meiner Maturitätsarbeit.

Vielen Dank auch an Zoë Nogier und an meine Mutter, Julika Kotai, fürs hilfreiche Kontrollieren meiner Texte und fürs konstruktive Feedback.

Abschliessend bedanke ich mich bei Nicolas Vogel für die Fotografien, die er von mir machte, für die hilfreichen Tipps und fürs konstruktive Feedback.

ABBILDUNGS-VERZEICHNIS

Abb. 1 : *Unbekannt, Smoking Mona Lisa, kein Jahr : https://www.redbubble.com/de/i/grußkarte/Mona-Lisa-Zigaretten-rauchen-von-Asap-pebble/39177047.5MT14 (S. 7)*

Abb. 2 : *iHeart, Follow for Follow, 2018 : https://www.pakocampo.com/follow-for-follow-by-iheart (S. 8)*

Abb. 3 : *Jenny Holzer, I see your body, 1999 : https://www.caviar20.com/products/jenny-holzer-i-see-your-body-photo-1999 (S. 10)*

Abb. 4 : *Gran Fury, Kissing does't kill, 1989 : https://www.vdb.org/artists/gran-fury (S. 10)*

Abb. 5 : *Shepard Fairy, Obey the Giant Kampagne, 1990 : https://ambushgallery.com/events/shepard-fairey/ (S. 11)*

Abb. 6 : *Konny Steding, Peace, 2017 : https://www.kooness.com/artists/konny-steding (S. 11)*

Abb. 7 : *Harald Nägeli, Strichmännlein-Skelett, 2020 : https://seniorweb.ch/2020/07/19/was-ist-kunst/ (S. 12)*

Abb. 8 : *Banksy, Graffity is a Crime, 2013 : https://www.europosters.ch/poster/banksy-grafitti-is-a-crime-v60315 (S. 13)*

Abb. 9 : *Tim Birrer, Ideenskizze einer Abbildung der virtuellen Gesellschaft, 2021 (S. 14)*

Abb. 10 : *René Magritte, Der Sohn des Mannes, 1964 : https://www.epuzzle.info/de/puzzle/spielen/andere/63040-rené-magritte (S. 15)*

Abb. 11 : *Tim Birrer,Stencilfiguren (1-2) als Selbstdarstellung, 2021 (S. 16)*

Abb. 12 : *Tim Birrer, Stencilfiguren (3-10) als Selbstdarstellung, 2021 (S. 17)*

Abb. 13 : *Tim Birrer, Stencilfiguren (11-18) als Selbstdarstellung, 2021 (S. 17)*

Abb. 14 : *Tim Birrer, Sozial Media Icons, 2021 (S. 18)*

Abb. 15 : *Tim Birrer, Komposition I / II , 2021 (S. 18)*

Abb. 16 : *Tim Birrer, Komposition III, 2021 (S. 19)*

Abb. 17 : *Tim Birrer, Society I, 2021 (S. 24)*

Abb. 18 : *Tim Birrer, Society II, 2021 (S. 25 - S. 26)*

Abb. 19 : *Tim Birrer, Society III, 2021 (S. 27 - S. 28)*

Abb. 20 : *Tim Birrer, Society IV, 2021 (S. 29)*

Abb. 21 : *Tim Birrer, Society V, 2021 (S. 30)*

Abb. 22 : *Tim Birrer, Society VI, 2021 (S. 31 - S. 32)*

Abb. 23 : *Tim Birrer, Obsession I, 2021 (S. 36)*

Abb. 24 : *Tim Birrer, Obsession II, 2021 (S. 37 - S. 38)*

Abb. 25 : *Tim Birrer, Obsession III, 2021 (S. 39 -S. 40)*

Abb. 26 : *Tim Birrer, Obsession IV, 2021 (S. 42)*

Abb. 27 : *Tim Birrer, Obsession V, 2021 (S. 43 - S. 44)*

Abb. 28 : *Tim Birrer, Fame I, 2021 (S. 48)*

Abb. 29 : *Tim Birrer, Fame II, 2021 (S. 49 - S. 50)*

Abb. 30 : *Tim Birrer, Fame III, 2021 (S. 51)*

Abb. 31 : *Tim Birrer, Fame IV, 2021 (S. 52)*

Abb. 32 : *Tim Birrer, Fame V, 2021 (S. 53)*

Abb. 33 : *Tim Birrer, Destruction I, 2021 (S. 58)*

Abb. 34 : *Tim Birrer, Destruction II, 2021 (S. 59)*

Abb. 35 : *Tim Birrer, Respect I, 2021 (S. 64)*

Abb. 36 : *Tim Birrer, Respect II, 2021 (S. 65)*

Abb. 37 : *Tim Birrer, Respect III, 2021 (S. 66)*

Abb. 38 : *Tim Birrer, Respect IV, 2021 (S. 68)*

Abb. 39 : *Tim Birrer, Respect V, 2021 (S. 69 - S. 70)*

Abb. 40 : *Tim Birrer, Relation I, 2021 (S. 74)*

Abb. 41 : *Tim Birrer, Relation II, 2021 (S. 75 - S. 76)*

Abb. 42 : *Tim Birrer, Relation III, 2021 (S. 77 - S. 78)*

Abb. 43 : *Tim Birrer, Norm I, 2021 (S. 82)*

Abb. 44 : *Tim Birrer, Norm II, 2021 (S. 83 - S. 84)*

Abb. 45 : *Tim Birrer, Revealing I, 2021 (S. 88)*

Abb. 46 : *Tim Birrer, Revealing II, 2021 (S. 89 - S. 90)*

Abb. 47 : *Tim Birrer, Revealing III, 2021 (S. 91)*

Maturitätsarbeit
Tim Birrer
MNG Rämibühl
Zürich 2021
Betreut durch Daniela Wettstein