

KÜHLER/FEUERSALAMANDER

2. PREIS

Eingeladener Kunstwettbewerb für das 6. OG im Jacob-und-Wilhelm-Grimm-Zentrum der Humboldt-Universität zu Berlin

Ausgangspunkt meiner Überlegungen für das Jacob-und-Wilhelm-Grimm-Zentrum in Berlin war der Gedanke einer Konfrontation von Fiktion und Gegenwart, von Projektion und Dystopie. Als Vorlage dafür galt mir das Buch *Fahrenheit 451* von Ray Bradbury aus dem Jahr 1953 und insbesondere die filmische Umsetzung von Francois Truffaut von 1966.

Bradbury skizziert in seinem Buch eine Welt, die das Interesse am Lesen verloren hat und alle Bücher für überflüssig und schädlich erklärt. Da mittlerweile alle Häuser aus unbrennbaren Materialien bestehen hat die Feuerwehr ihre Aufgabe verloren und wird nun mit der Vernichtung aller Bücher beauftragt. Der Feuerwehrwagen wird mit einer Kerosinspritze ausgestattet und sämtliche aufgespürten Bücher werden verbrannt. Zeitgleich werden alle Wohnungen mit Bildwänden ausgestattet, und die Cousins und Cousinen der Fernsehwelt unterhalten die Menschen mit interaktiven Spielshows.

Kühler/ Feuersalamander ist eine Interpretation und eine Adaption des so genannten „Salamanders“, des Einsatzwagens der Feuerwehr in *Fahrenheit 451*. Es ist das Element bzw. Symbol das auf unterschiedliche Weise immer wieder in Erscheinung tritt und pars pro toto die Dystopie versinnbildlicht. In den meisten Szenen taucht der Salamander als zweidimensionales Emblem der Feuerwehr auf, in einigen Szenen aber ist er als dreidimensionale Kühlerfigur zu erkennen.

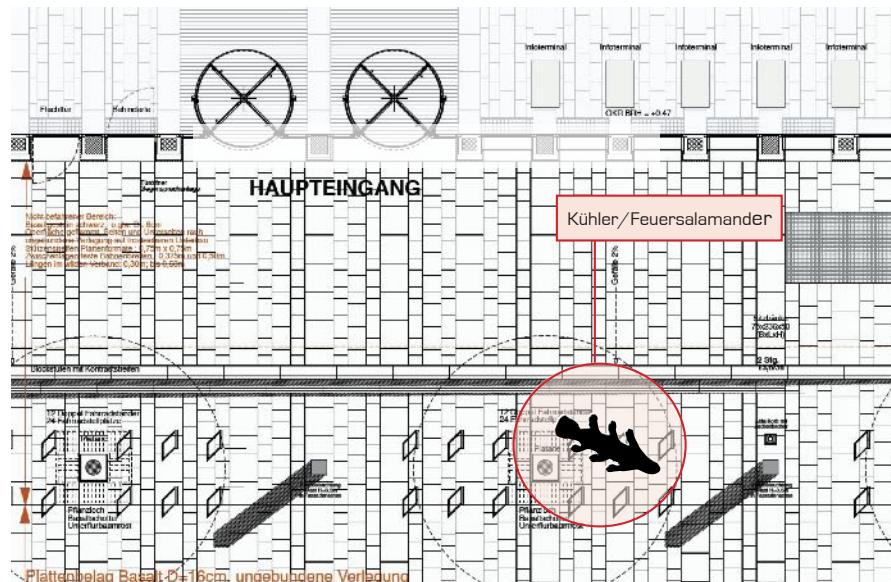
MILDREDS VISION (Onkel/ Tante/ Cousine)

Mildreds Vision bezieht sich wie Kühler/Feuersalamander auf den Film *Fahrenheit 451* von Francois Truffaut. In der Geschichte wird der Gegenspieler des Buchs - das Fernsehen - in Form von Bildschirmwänden visualisiert. Diese übertragen neben allgemeiner Propaganda vor allem endlose interaktive Soap-Operas, die von kaleidoskopartigen Bildern unterbrochen werden. Diese Kaleidoskope nehme ich mit meiner Arbeit auf, strukturiere und interpretiere sie neu.

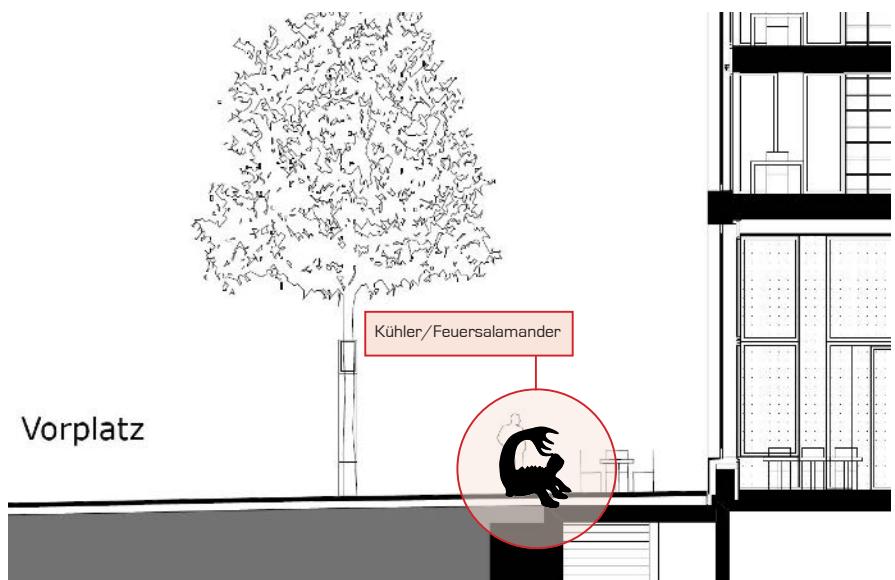
Die drei Kaleidoskop-Bilder (Onkel/ Tante/ Cousine) erinnern in Format und Textur an Bildschirmbilder.

In ihrer bunten, selbstreferenziellen Art evozieren sie zudem Bezüge zu Glasmalerei und Ornament. Darüber hinaus erinnern die Motive an den Blick durch ein Kaleidoskop für Kinder. Das kindlich-naive Spiel wird hier überhöht durch Dimension und Größe, so dass der propagandistische und zugleich unerhaltende Charakter zum Ausdruck kommt. Mildred, die Frau des Protagonisten Montag, verkörpert in der Geschichte genau jene Welt, die durch ununterbrochenes Bild-Wand-Sehen geprägt ist.

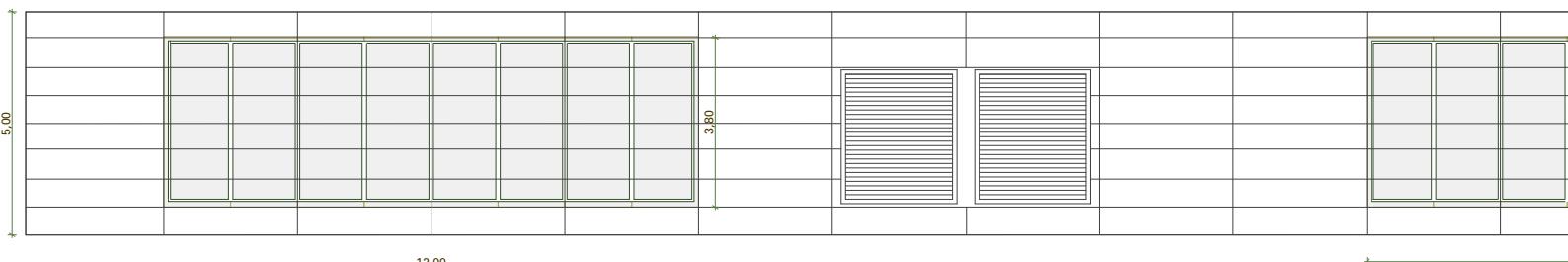
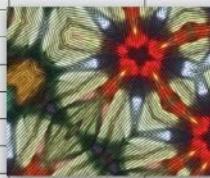
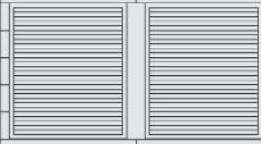




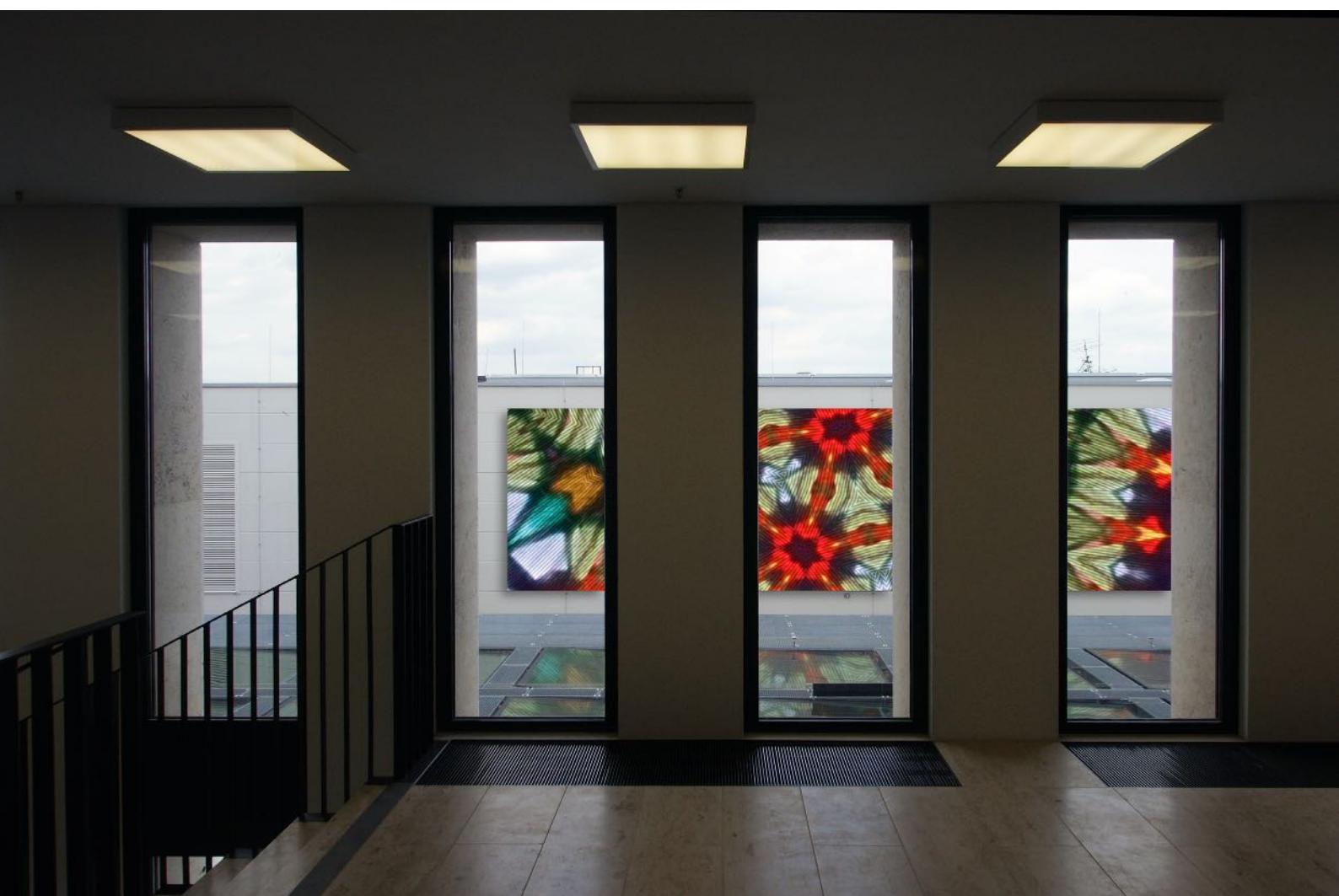
Meine Intention bei der Erstellung des Modells war es, aus diesen kurzen filmischen Sequenzen eine Rückübertragung in eine neue plastische Qualität durchzuführen.



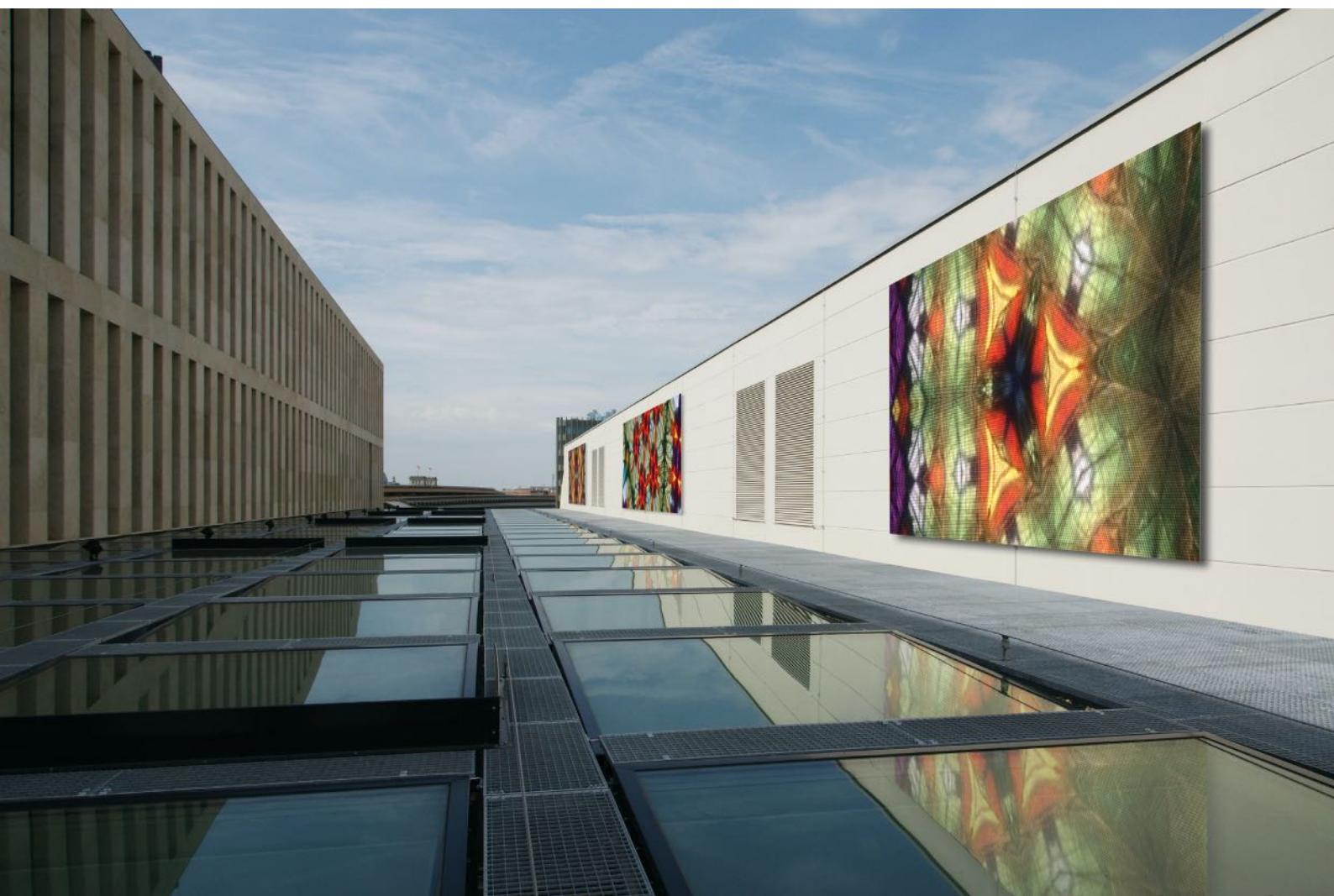
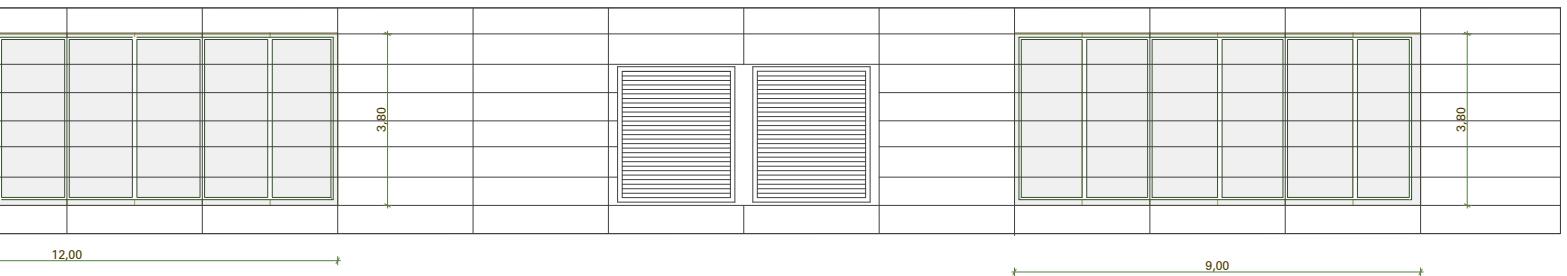
Der Salamander wird ein rot patinierter und sauber ziselerter Bronzeguss sein.
Die Plastik wird eine ungefähre Länge von 3 Metern haben. Sie ist 1.75 m hoch und 1,3 m breit.
Die Figur wird ein Gewicht von ca. 700 kg aufweisen und direkt auf das Vorplatzpflaster montiert werden.



Aluminiumrahmen-Unterkonstruktion aus 6 x 6 cm Hohlprofilen.



Die drei Sequenzen haben die Maße 3,8 x 12 m / 3,8 x 12 m / 3,8 x 9 m. Als Bildträger dienen einzelne direkt bedruckte Alu-Dibond-Tafeln in den Größen 3,8 x 1,5 m. Die verwendeten Materialien sind witterungs- und UV-beständig.



Optional kann auch direkt bedrucktes Glas angeboten werden. Die Tafeln werden auf eine Aluminiumrahmen-Unterkonstruktion aufgeschraubt, welche zuvor auf die bestehenden Betonwandelemente der Lüftungszentrale montiert wird.