

DAMIAN SHEPHERD

Ausgewählte Arbeiten

2017 - 2020



Persona (2020)
Simulation einer interaktiven
Videoinstallation





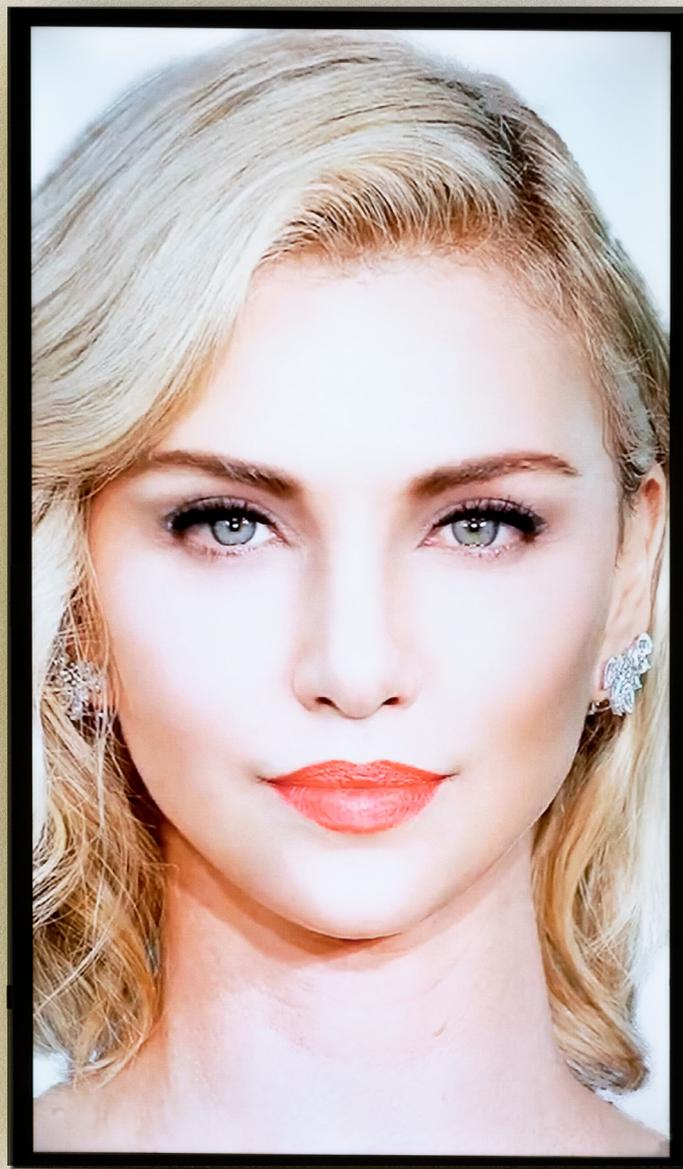


Persona (2020)

Bei dieser für die Diplomausstellung geplanten Arbeit, handelt es sich um eine interaktive Videoinstallation mit zwei Bildschirmen, an denen jeweils eine Webcam montiert ist. In unterschiedlichen Räumen werden dafür die Bildschirme so platziert, dass es für zwei Personen möglich wird, über die Bildschirme miteinander zu kommunizieren. Dabei übernimmt der Avatar auf dem Bildschirm jeweils die Mimik des Gegenübers, das im anderen Raum in die Webcam spricht.

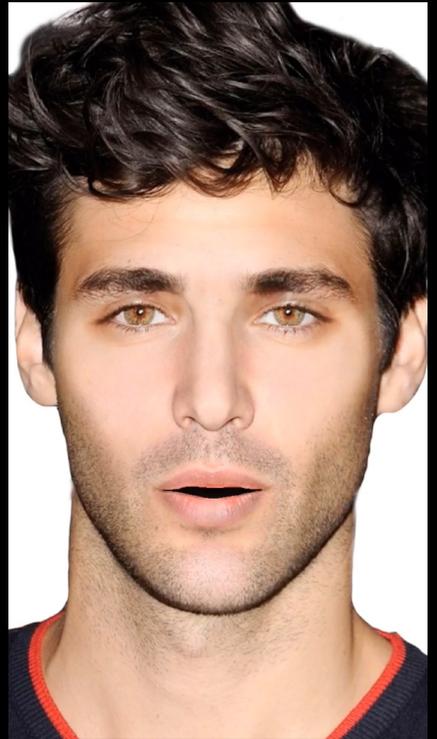
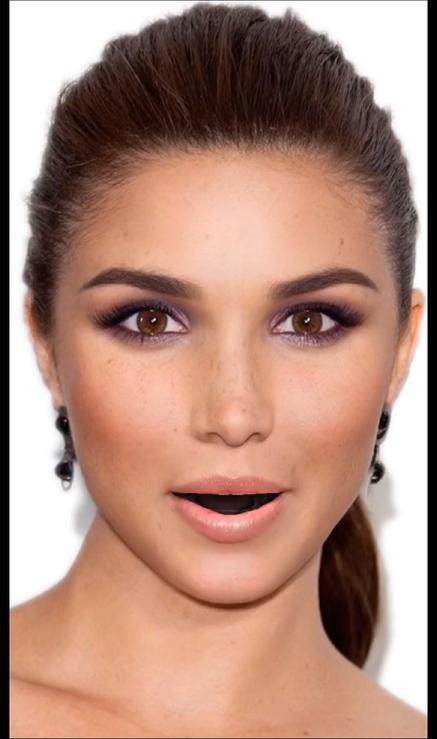
Dazu verwende ich ein Tool, das in der Zeichentricksoftware (Character Animator) integriert ist. Dieses Tool ermöglicht es, die Bewegung realer Gesichtszüge auf eine selbst erstellte Zeichentrickfigur zu übertragen. Diese Funktion ist meines Wissens vor allem deshalb im Programm vorhanden, weil sie damit den Animationsprozess effizienter gestaltet.

Vor dem Hintergrund meiner Erfahrung mit der Arbeit «Inspirational Quotes» fragte ich mich, welche Charaktere ich als Avatare repräsentativ auswählen könnte, damit das Publikum über sie kommunizieren kann. Ich wurde dann auf die Tatsache aufmerksam, dass im 3D-Programm (DAZ Studio) Standardcharaktere zur Auswahl stehen, die sozusagen als «neutrale» Vorlage dem/der Anwender*in zur Verfügung stehen. Dies führte mich zur Frage, was denn eine standardisierte, persönliche Identität sei, und weckte mein Interesse für die Auseinandersetzung mit Masken, Fassaden und anderen Arten der Selbstinszenierung. Da sich durch Vordefinieren der Gesichtsmimik (Aller Vokale und Konsonanten) die Bewegung überzeugend animieren lässt, gelingt es, dem Publikum eine Interaktion via standardisiertem Avatar zu ermöglichen – diese Anwendung der Maske auf das Publikum selbst scheint mir ein konsequenter Schritt zu sein, um die Diskrepanz zwischen inszenierter «Normalität» und der Individualität der Interagierenden ins Spiel zu bringen.



Inspirational Quotes (2019)
Installationsansicht
Videoloop, 7:29 min





Inspirational Quotes (2019)

Ausgehend vom Interesse am Phänomen des goldenen Schnitts, suchte ich nach Material, in dem der goldene Schnitt bildlich erfahrbar wird. Bei meiner Recherche fand ich heraus, dass dieses Prinzip auf menschliche Gesichter angewendet werden kann. Diese Gesetzmässigkeit suggeriert, dass wir Gesichter, deren Proportionen dem Goldenen Schnitt nahekommen, meistens als besonders attraktiv empfinden. Da dieses Prinzip immer zur selben Symmetrie im Gesicht führt, gibt es proportional betrachtet keine Variationen in der Formgebung eines solchen Gesichtes.

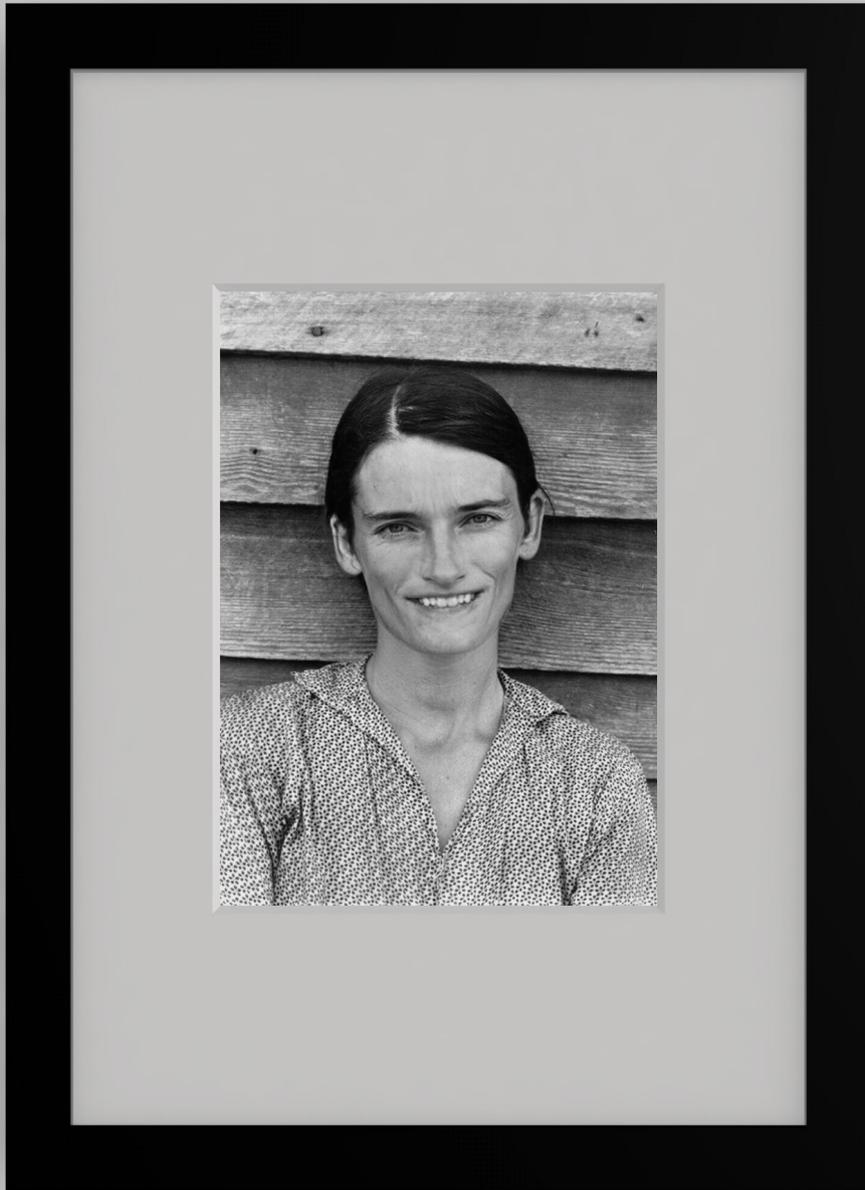
Im weiteren Verlauf meiner Recherchen entdeckte ich einen YouTube-Kanal, in dem untersucht wird, ob die Gesichter berühmter Persönlichkeiten mit dem goldenen Schnitt übereinstimmen. Dementsprechend manipuliert der Youtuber (PhotoshopSurgeon) mithilfe von Photoshop die Bilder, bis sie proportional genau im goldenen Schnitt sind, was dazu führt, dass diese Personen alle ähnlich aussehende Gesichtszüge erhalten. Einzig die Haut, Augenfarbe und Frisur können noch als Unterscheidungsmerkmale betrachtet werden. Ausgehend von diesem Bildmaterial experimentierte ich mit einer Software namens MugFace, die es mir ermöglichte, meine eigene Mimik mit einer Smartphone Kamera auf diese «Idealgesichter» zu übertragen. Die so entstandenen Figuren liess ich, indem ich ihnen meine Mimik verlieh, diverse Sätze sprechen. Diese Sätze widerspiegeln für mich die Substanzlosigkeit, die ich beim Betrachten dieser «Idealgesichter» empfinde.

> [Link zum Video](#)



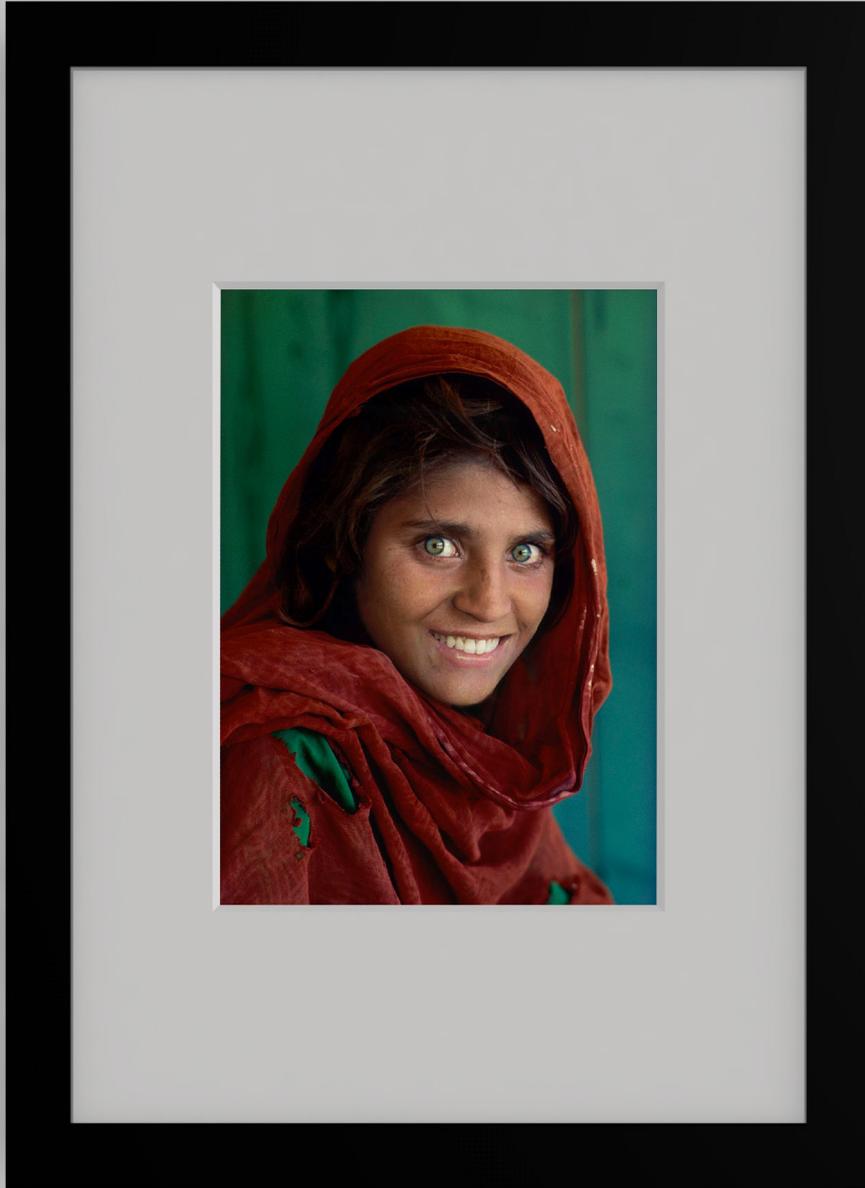
Smile (2018)

Visualisierung einer Installation



Smile (2018)

Rahmen, 23,5 x 32,5 cm



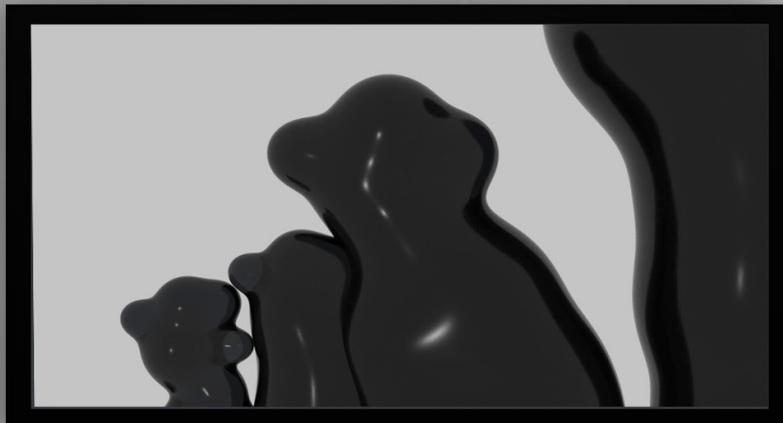
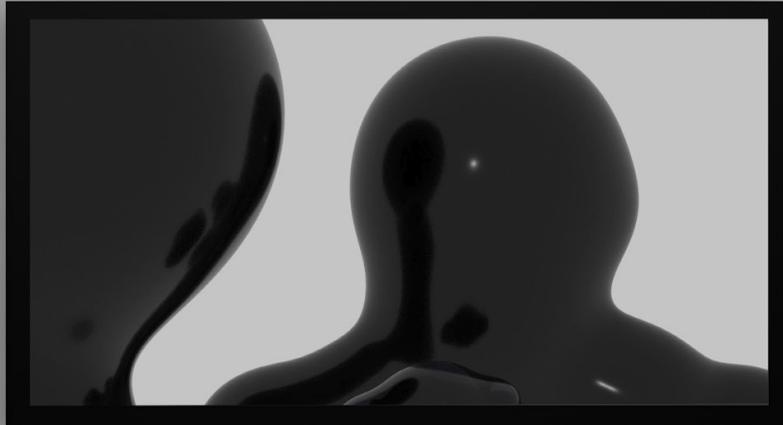


Smile (2018)

In dieser Arbeit manipulierte ich mithilfe einer Applikation namens FaceApp Fotografien von bekannten Gesichtern, so dass diese ein Lächeln aufweisen. Diese Applikation ersetzt nicht nur den Mund mit einem lachenden, sie passt mithilfe von künstlicher Intelligenz auch die umliegenden Gesichtszüge entsprechend an. Die Gesichtsmimik der einzelnen Bilder wirkt aus Distanz sehr glaubhaft.

Bei der Auswahl der Referenzbilder suchte ich nach Beispielen, die bereits im kollektiven Gedächtnis des Publikums vorhanden sein könnten. Mir war es dennoch wichtig, nicht Motive zu wählen, die so allgegenwärtig sind, dass eine Veränderung auf Anhieb bemerkbar würde.

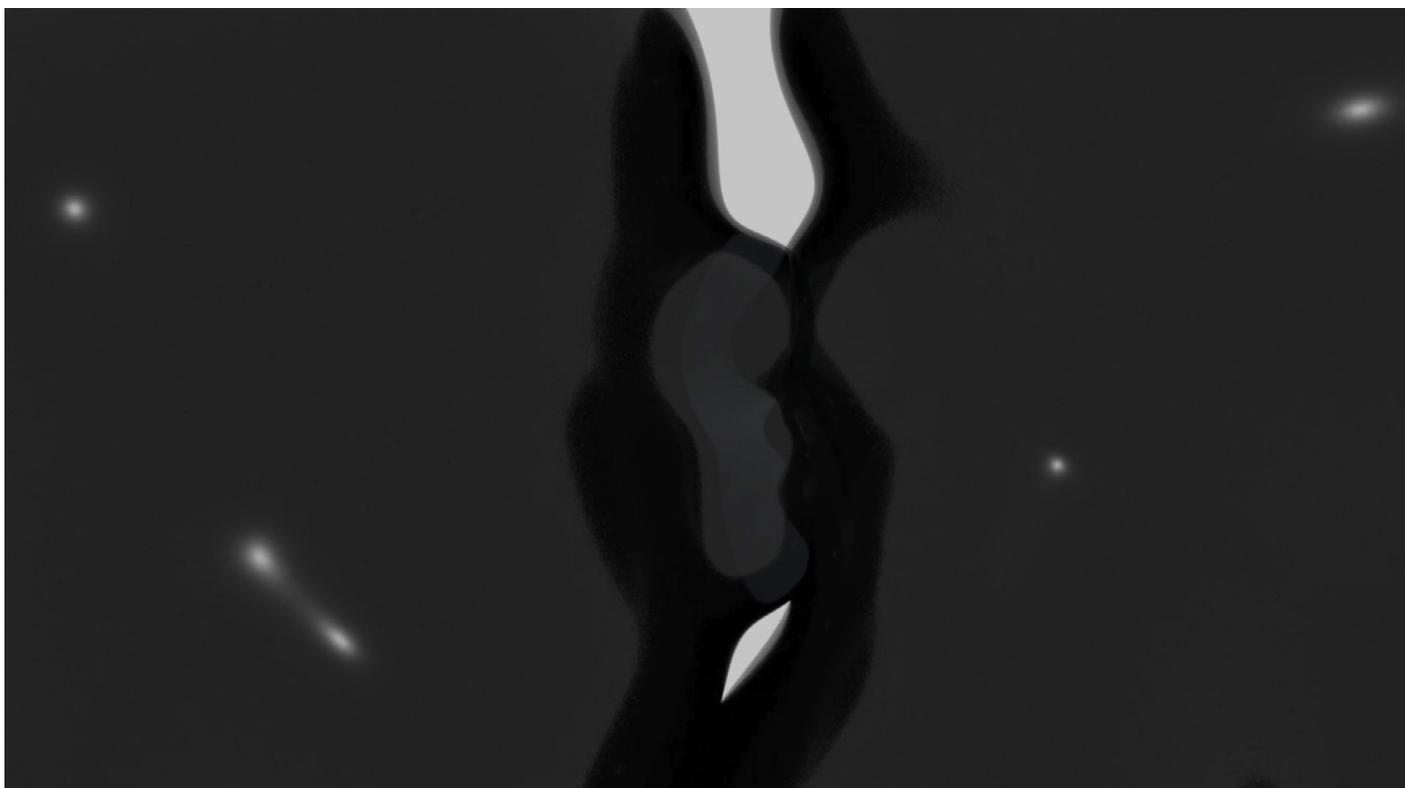
Mich interessierte dabei vor allem die Tatsache, dass die Manipulation nicht die Motive an sich, sondern nur deren Gesichtsausdruck verändert. Interessanterweise wurde die Arbeit von manchen Zuschauer*innen auch als reine Readymade-Arbeit wahrgenommen.



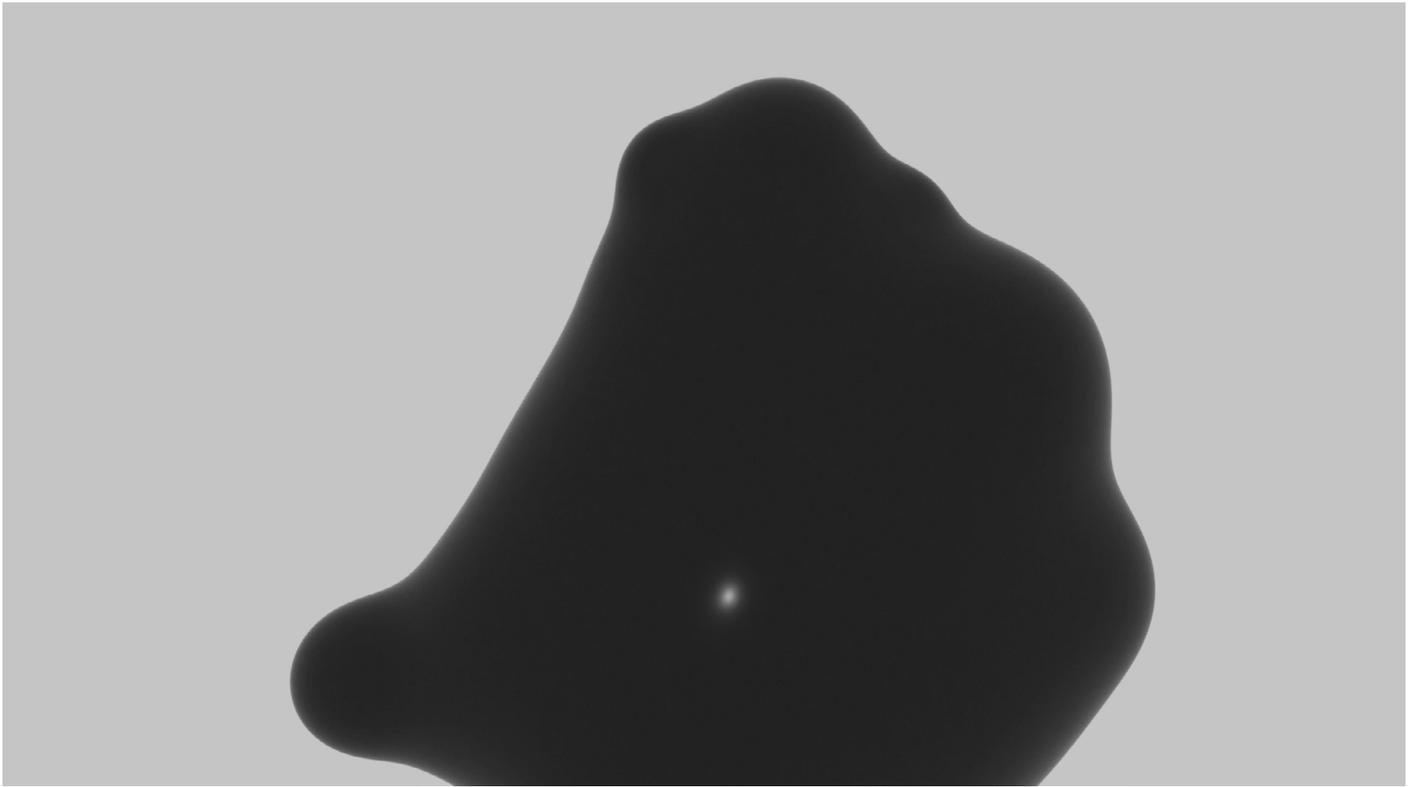
The wave is the ocean (2017)

Visualisierung von drei Videoloops auf drei Bildschirmen.

20 sec | 34 sec | 33 sec



The wave is the ocean (2017)
Film stills



The Wave is the Ocean (2017)

In dieser Arbeit interessierte mich die Frage, wie viel von einem Inhalt transportiert wird, wenn eine ursprünglich detaillierte Filmsequenz auf wenige, visuell basale Parameter reduziert wird. Ich begründete meine Animationen auf Filmszenen aus verschiedenen, bekannten Hollywoodfilmen und ersetzte die Originalaufnahmen Bild für Bild mit schwarzen, dreidimensionalen Formen. Dies tat ich mithilfe der Software Cinema 4D so, dass nur noch die Positionen und die Geschwindigkeit der sich bewegenden Objekte erkennbar blieb.

> [Link zu den Videos](#)

Artist Statement

In meiner Arbeit gehe ich von Phänomenen aus, die in populären digitalen Medien (z.B. Instagram, Snapchat etc.) stattfinden. Mich interessiert, welchen Einfluss der Gebrauch solcher Medien auf unsere Ideale von Norm, Perfektion und Schönheit haben und was geschieht, wenn ich diese Ideale in überspitzter Form als ästhetische Prinzipien für meine künstlerische Arbeit verwende.

Meine Videoarbeiten sind angetrieben von der Neugier, herauszufinden was entsteht, wenn ich mithilfe digitaler Verfremdungsverfahren scheinbar bekanntes (populäres) Material in Konstellationen überführe, deren Ausgang und Wirkung ich selbst nicht kontrollieren und bestimmen will. Durch das Zweckentfremden und Rekontextualisieren von Software suche ich nach Verschiebungen zum Originalmaterial, die irritieren, unterhalten und das Unheimliche im Normalgegläubten herausstellen.

Ein wesentlicher Bestandteil in all meinen Arbeiten ist es, das Material immer wieder neu wahrzunehmen und mit unterschiedlichen Spielarten und Rahmungen zu experimentieren. In diesem Prozess sind für mich die folgenden Fragen leitend: Was erzählt das Material von sich aus? Welche Verfremdung schärft mein Ursprungsinteresse am Material? Durch welche Inszenierung erhält es eine neue Bedeutungsdimension? Dabei ist es mir ein Anliegen, Anstöße zu geben in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich wirksamen Idealen: Was ist schön? Was ist wahr? Was bezeichnen wir als normal, und aus welchen Gründen tun wir dies?

Damian Shepherd, *1987 in Japan, lebt und arbeitet in Zürich
hello@damian-shepherd.com

2017–20 BFA Fine Arts, Zürcher Hochschule der Künste
2005–08 Grafikfachklasse, Schule für Gestaltung Biel
2004–05 Vorkurs, Schule für Gestaltung Biel

Ausstellungen und Performances

2020 The Road to Hell is Paved with Good Intentions
Gruppenausstellung
ZHdK, Zürich

GHS – Live
Konzert
Münstergasse 25, Zürich

2019 A Work of One's Own
Gruppenausstellung
ZHdK, Zürich

2018 we don't need another hero
Gruppenausstellung
ZHdK, Zürich

Leerstelle
Gruppenausstellung
ZHdK, Zürich

2017 because of the the princess
Gruppenausstellung
ZHdK, Zürich