

13.
Juni
2012

DIPLOM- AUSSTELLUNGEN

–

Perikles Monioudis

OB SER VA TIO VIII/ VIII

Er stellte sich eine Tontaube vor. Die kleine, tönernerne Scheibe schimmerte im Sonnenlicht matt. In Gedanken drehte und wendete er sie in der Hand, liess die Reflexion der Sonne auf der Oberfläche kreisen, langsam zunächst, dann etwas schneller, als ob die Scheibe erst noch lernen müsste, sich in die Luft zu schrauben, oder also ob sie selber ausholen könnte, oder als ob sie ein letztes Mal torkeln dürfte, oder als ob in Bodennähe die Elemente anderen Gesetzen folgten als in der Höhe. Orangefarben, ähnelte die Scheibe einem Untersatz für Blumentöpfe, erzeugt, um am immergleichen Ort eine Last zu tragen – sie war dazu bestimmt, in die Luft geschleudert und in schnell fallende Stücke gerissen zu werden. Jetzt schoss sie aus der Maschine und gewann schnell an Höhe, ihre Bahn elliptisch. Sie kehrte nicht zurück. Er dachte nicht daran. Er liess sie in Luft aufgehen, jemand hatte die Flinte die längste Zeit im Anschlag, vielleicht er selbst; nein. Das Mädchen mit der blauen Jacke piffte durch die Zähne. «Noch ein Mal», sagte sie leise, «nochma, nochma».

Sie wollte damit nicht eine weitere Tontaube auffliegen sehen. Sie deutete mit ihrem ausgestreckten Arm auf die Displays in den Fluren der ZHdK, die Vitrinen, Monitore, Plakate, allerlei Objekte. Er öffnete die Augen. Vor ihm tat sich eine Welt der Imagination auf, aus der die Studierenden mit Beute zurückgekehrt waren. In der Vertiefung Interaction Design fiel ihm eine unter einer Vielzahl inspirierter Arbeiten auf, sie bestand im Wesentlichen aus zwei mit dunklem Schaumstoff belegten kleinen roten Schalenkoffern, die mehrere Handgeräte bargen; im Populärtechnik-Design der 50er Jahre gehalten, lagen ein Epilierer, Teile eines Stetoskops, ein Art Massagestab und eine Hörmuschel mit einheitlichen Kabeln sowie, im zweiten Köfferchen, zwei Plastikgehäuse, mit Schaltern und Buchsen versehen. Eine grafische Anleitung klärte auf: Es handelte sich um ein elektrisches Set, mit dessen Hilfe die elektromagnetische Strahlung eines Gegenstands in sichtbare (LED), hörbare (Ton) und fühlbare (Vibration) Signale umgewandelt werden konnte («Wavekit»). Dabei, so der Student Riccardo Lardi, interessiere ihn vor allem die Reaktion der Leute – wo legen sie die Messgeräte an (ein kleiner Ventilator, ein Wecker und ein Föhn stehen zum Erfassen bereit), was geschieht in ihnen, wie interagieren sie mit den Dingen?

Bachelor-Diplomarbeiten wurden auch an anderen Orten in der Nähe der Ausstellungsstrasse gezeigt. Nadine Wintsch, Studierende in der Vertiefung Bildende Kunst, stellte klein- und grossformatige Gemälde aus; Porträts, bei denen sie das Augenmerk auf den Blick legte, den Blick der Porträtierten. Ihr abgeklärtes Verständnis von Farbe und Strich fiel auf. Auch ihm, der das kleine Mädchen in der blauen Jacke im Ideengestöber verloren hatte. Er vermutete sie bei den Videospiele. Sie stand bei einem für Kinder; mehrere Arbeiten in der Vertiefung Game Design hatten, verblüffend genug, Industriestandard.

Das galt auch für die Videos und Videowebsites in der Vertiefung Cast/Audiovisuelle Medien. Mitch Bekk präsentierte ein interaktives Musikvideo («Tell Me What You See»), bei dem der Betrachter auswählen konnte, womit ein Gefesselter beworfen wird (wahlweise mit einem Ei, einem Fisch, Federn, einer Krake u.a.). Ironisch gebrochen, hatte diese reife Arbeit nichts Menschenverachtendes.

Er fand den Ausgang des Gebäudes. Draussen schien die Sonne. Wieder stellte er sich jene Tontaube vor. Er drehte und wendete sie in der Hand, als ob die Scheibe erst noch lernen müsste, sich in die Luft zu schrauben, oder also ob sie selber ausholen könnte, oder als ob sie ein letztes Mal torkeln dürfte, oder als ob in Bodennähe die Elemente anderen Gesetzen folgten als in der Höhe.

**Im Juni zeigten
über 300 Diplomandinnen
und Diplomanden der
Zürcher Hochschule der
Künste ZHdK aus den
Bereichen Design,
Fine Arts, Art Education und
Transdisziplinarität
ihre Abschlussprojekte.**

Besuch am 13. Juni 2012.