

Portfolio 2020

Simon Lüscher

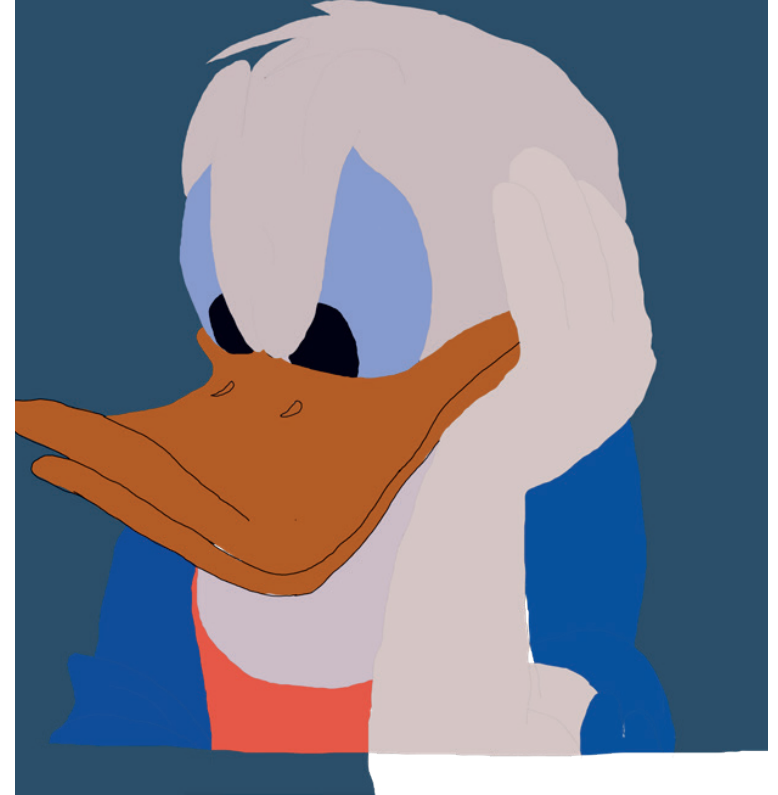
Comics, 2019, fortlaufend Vorlagen und dazugehörige digitale Zeichnungen

In dieser Serie kopiere ich Fotografien und Zeichnungen bekannter Charaktere, indem ich sie frei Hand, digital, abzeichne. Während ich versuche, das Original möglichst detailgetreu zu kopieren, hoffe ich gleichzeitig, dass die Kopie durch unbedachte Ausführung vom Original abweicht.

Mich interessiert an dieser fortlaufenden Arbeit, wie sich die Charaktere dieser allseits bekannten Figuren verändern und wie sich die Kopien zu den Originalen verhalten. Zudem interessiert mich das Verhältnis von Aufwand und Ertrag. Es dauert teilweise Stunden, ein einzelnes Still eines Filmes oder ein einzelnes Bild eines Comics ungenau und fehlerhaft zu kopieren.

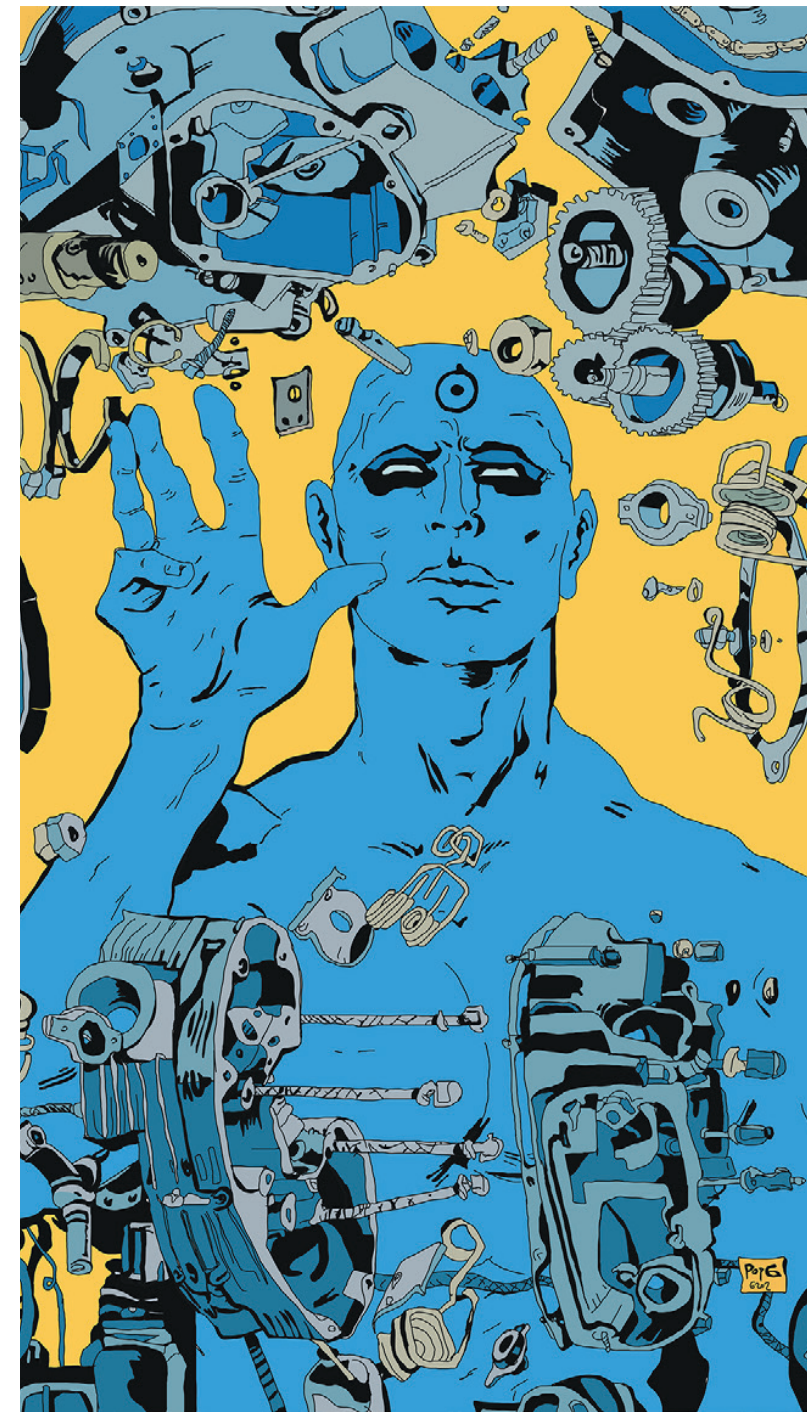
Rechts: **Goofy Nr. 4** und Vorlage
Seite 4: **Donald wütend** und Vorlage
Seite 5: **Schneewitchen** und Vorlage
Seite 6: **Pluto im Schnee** und Vorlage
Seite 7: **Rebirth** und Vorlage
Seite 8: **Batman** und Vorlage
Seite 9: **Superman traurig mit Abfall**
und Vorlage

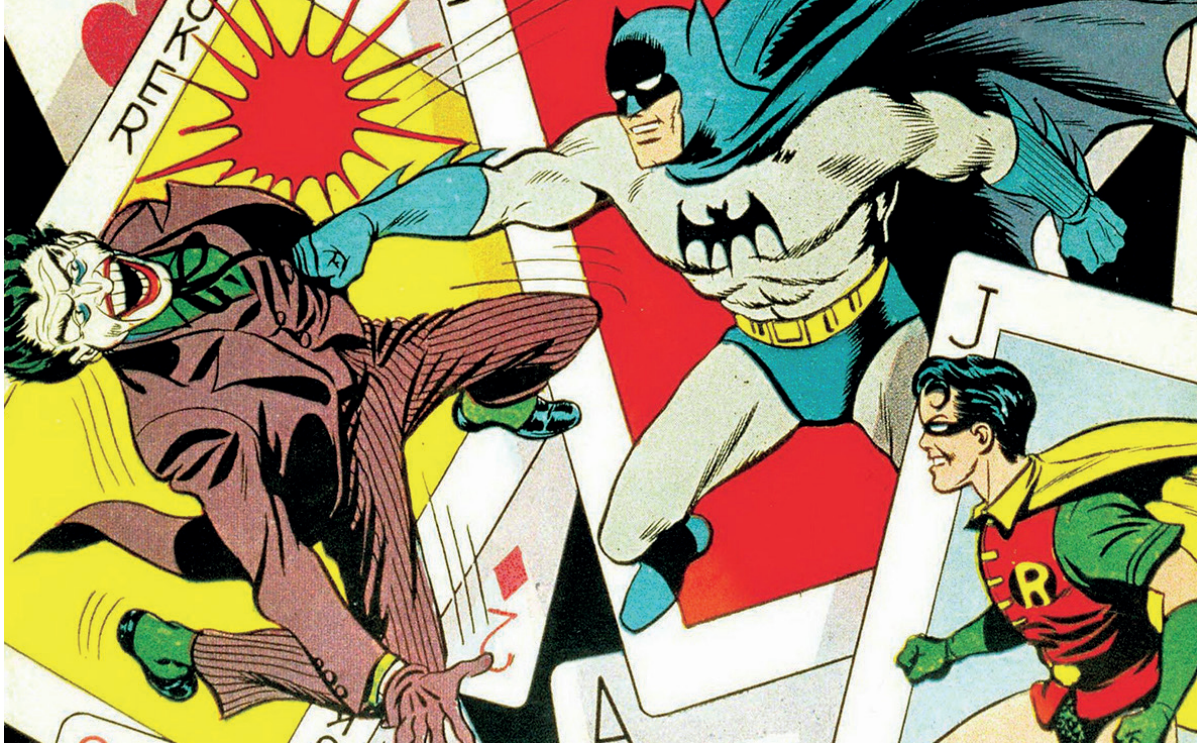


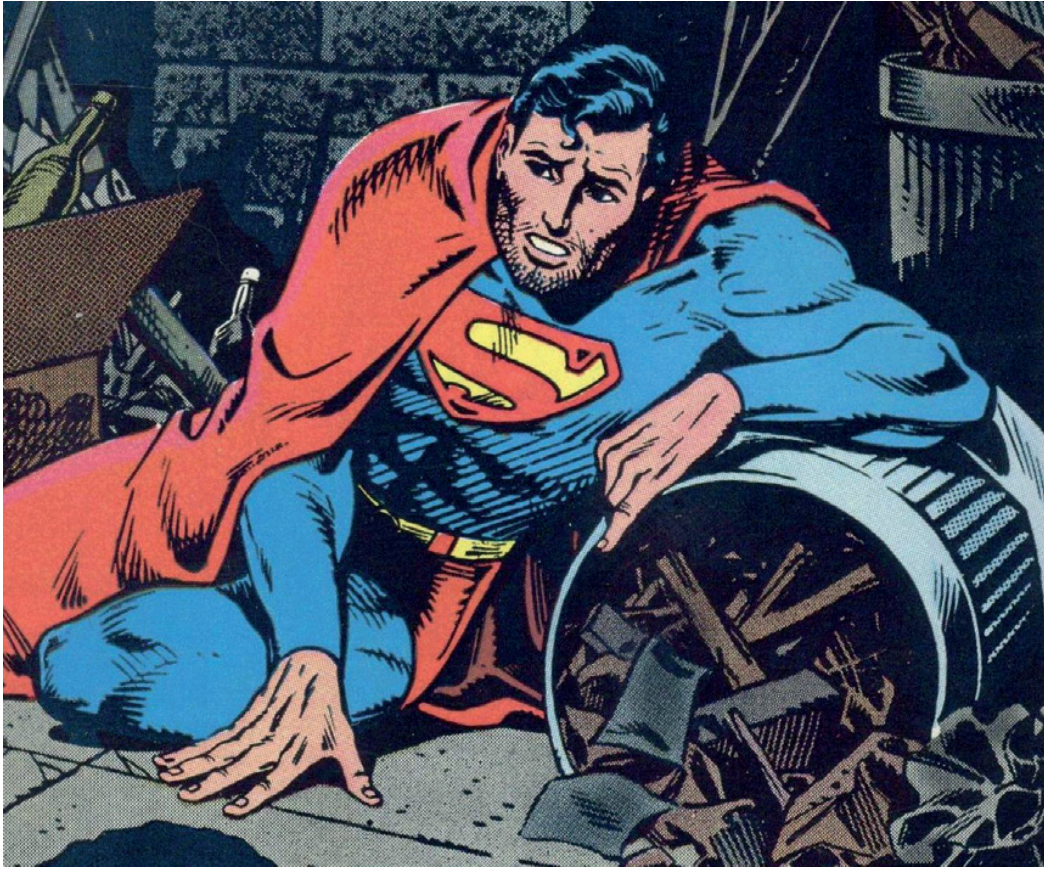












Folge, 2018 Partizipative Performance

Folge ist eine partizipative Performance, in welcher die Teilnehmenden strikt eine Anleitung befolgen, welche neben banalen, alltäglichen Tätigkeiten auch triviale Meinungen, Erinnerungen und Gefühle vorschreibt. Die Teilnehmenden sollen diese für die Dauer der Performance übernehmen. Da dies eine Performance ohne Zuschauer ist, geht es zu keinem Zeitpunkt darum, dass authentisch gespielt wird, es muss niemand von der Glaubwürdigkeit des Auftritts überzeugt werden. Wichtig ist nur, in welchem Zustand sich die teilnehmende Person befindet, während sie diese unwichtige, fast inhaltslose Rolle einnimmt. Es ist wie Theater spielen mit irrelevanter Handlung und ohne Zuschauer.

Das Feedback der acht Teilnehmenden war durchgehend gleich, es sei überraschend befreiend, Kontrolle und Verantwortung über scheinbar nichtige Entscheidungen abzugeben.

Rechts: Scans einer gebrauchten Anleitung

Für die folgenden zwanzig Minuten spielen wir ein Spiel. Gleichzeitig, aber jeder für sich.

Jede Person zieht einen Text. Dieser fordert die Person dazu auf, sich in den Charakter hineinzuversetzen, der beschrieben ist und die folgenden Anweisungen Schritt für Schritt zu befolgen. In dieser Performance geht es nicht darum, nach aussen authentisch zu wirken oder von aussen wie der beschriebene Charakter zu wirken. Ziel ist es, sich so bewusst wie möglich in die beschriebene Person hineinzuversetzen. Die Wirkung für Aussenstehende ist unwichtig. Wichtig ist das eigene Erfahren.

Regeln:

- Ab „Anweisungen“ darf die Person immer nur bis zum Ende des Absatzes lesen. Sie darf erst weiterlesen, wenn sie die Anweisung befolgt hat, oder sich weigert, diese zu befolgen.
- Die Person soll immer den gesamten Absatz lesen, bevor sie sich an die Ausführung macht.
- Wenn die Dauer für die Anweisung nicht beschrieben ist, soll die Person selbst entscheiden, wie lange sie sich dafür Zeit nehmen will.
- Um _____ soll sich die Person spätestens auf den Weg machen zu unserem Schulzimmer (7K10).
- Nimm deine ZHdK-Karte mit, die Zimmertüre wird geschlossen sein.

Begib dich in die Eingangshalle des Tonis und setz dich auf eine freistehende Bank in dem Holzgebilde.

Du bist Psychologiestudent/in an der ZHAW im Toni-Areal. Du befindest dich momentan im vierten Semester und bist ganz zufrieden mit deiner Studienwahl. Vor kurzem hast du deinen dreissigsten Geburtstag gefeiert.

Du hast dich für einen Yogakurs angemeldet, welcher im Toni stattfindet und vom ASVZ veranstaltet wird. Als Student bist du dort sowieso Mitglied. Heute ist der erste Termin.

Du hast bemerkt, dass du aus Versehen zu früh an die Schule gekommen bist und dir bleiben jetzt noch etwa zwanzig Minuten bis zum Lektionstart. Du weißt nicht so richtig, wie du diese Zeit nutzen sollst.

Da du endlich einmal Zeit dafür hast, begibst du dich in den Designshop und schaust dir das Angebot genau an. Du weißt, dass du dir jetzt nichts kaufen wirst, aber du suchst dir den Gegenstand aus, den du am Liebsten mitnehmen würdest.

Du verlässt den Shop wieder und begibst dich mit dem nächsten Lift in den fünften Stock. Dort nimmst du die Wendeltreppe und schaust dir oben einmal genau die Wandmalerei von Sol Lewitt an.

Da du noch Zeit hast, beschliesst du durch die Gänge des Musikproberäume zu gehen (6E01-6E40). Du achtest dich auf die verschiedenen Instrumente und Melodien die du hörst.

Nun gehst du zum Raum 7K10, wo die Yogalektion stattfinden wird. Du entscheidest selbst welchen Weg du nehmen wirst, um dorthin zu gelangen.

Wenn du merkst, dass du noch fünf Minuten oder länger Zeit hast bis zum Unterrichtsbeginn, schaust du den BalletttänzerInnen zu. Du achtest dich vor allem auf ihre Mimik. Wenn du keine fünf Minuten mehr hast, begib dich ins Zimmer und setze dich auf eine leerstehende Yogamatte.

Du bist überrascht, dass gerade hier AC/DC läuft. Das Lied erinnert dich an früher, du und deine Freunde wolltet doch eine Bandgründen und Rockmusiker werden? Du legst dich auf den Rücken und denkst zurück an diese Zeit, an deine Freunde von damals und was sie wohl genau in diesem Moment machen. Von dort aus lässt du deinen Gedanken freien Lauf und wartest, bis die Yogalektion beginnen wird.

denken, machen, denken, 2016
3x Inkjet Prints auf Alu-Dibond,
150 x 90 cm

Nutzt man die Google-Bildersuche bei schwacher Internetverbindung mit einem Smartphone, werden im ersten Moment stellvertretend für die Suchresultate Farbflächen angezeigt. Durch das Festhalten dieser Kompositionen durch Screenshots erhält man abstrakte Bilder. Die Google-Bildersuche kann dadurch als Übersetzer dienen, jede beliebige Eingabe wird in ein abstraktes Bild übersetzt.

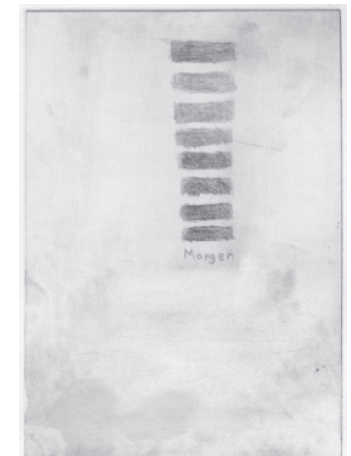
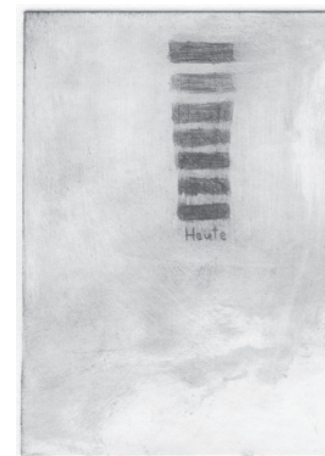
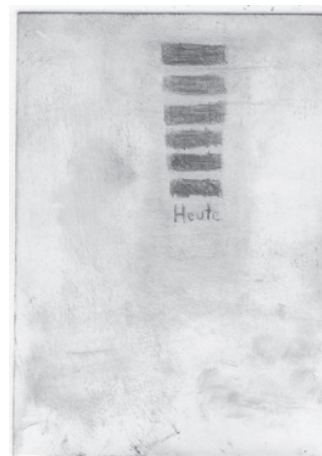
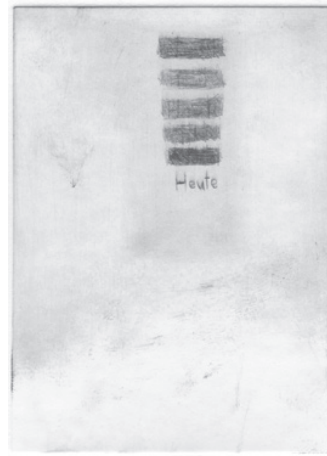
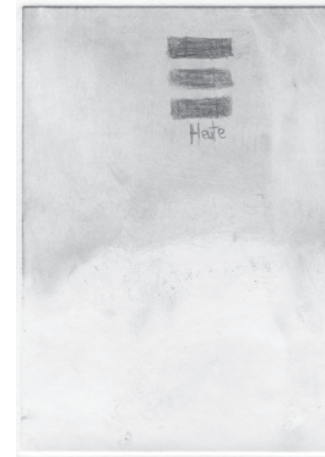
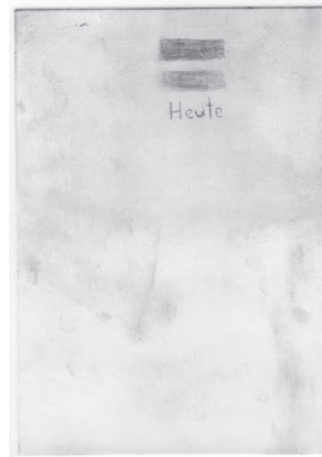
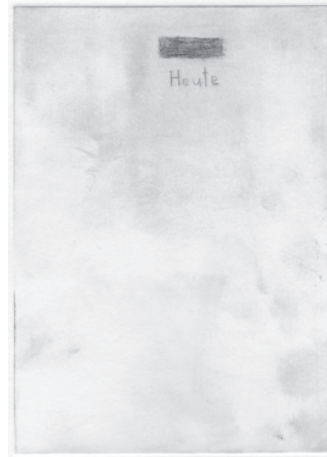


Rechts: Ausstellungsansicht Berner
Kantonalbank, Bern

Heute, 2015

8x Kupferstich, je 19 x 13,8 cm

Diese Kupferstichserie visualisiert eine immer wiederkehrende Selbstlüge – nämlich die, sich eine Aufgabe jeden Tag vorzunehmen, ohne sie auszuführen und dadurch jeden Tag zu versagen. Die aggressive Technik des Einritzens mit einer Metallspitze in eine Kupferplatte unterstreicht die Verbissenheit des Protagonisten/der Protagonistin, diese lästige Aufgabe zu erledigen. Er/sie sagt sich an sieben Tagen es «Heute» zu tun, ohne die Aufgabe zu erledigen, bis er/sie zu dem Entschluss kommt, sich «Morgen» darum zu kümmern.



Rechts: 8x Kupferstich,
je 19 x 13,8 cm

Auswahl an Zeichnungen und Malereien, 2014–2016

Die beiden für mich aktuellen Themen, welche ich im Artist Statment erwähne – wie Fiktion Realität schafft und die Thematik des Scheiterns, finde ich rückblickend in diesen frühen Werken wieder. Letzteres ist in den beiden Malereien auf den Seiten 15 und 16 zu sehen, wie auch in *Heute* auf Seite 12 und in *Ping Pong* auf Seite 17.

Das Thema Fiktion sehe ich in den Zeichnungen, welche durch Einfachheit und Abstraktion Spielraum für Geschichten lassen.

Mitte: **ohne Titel**, 2015, Filzstift auf Papier, 15 x 10,5 cm

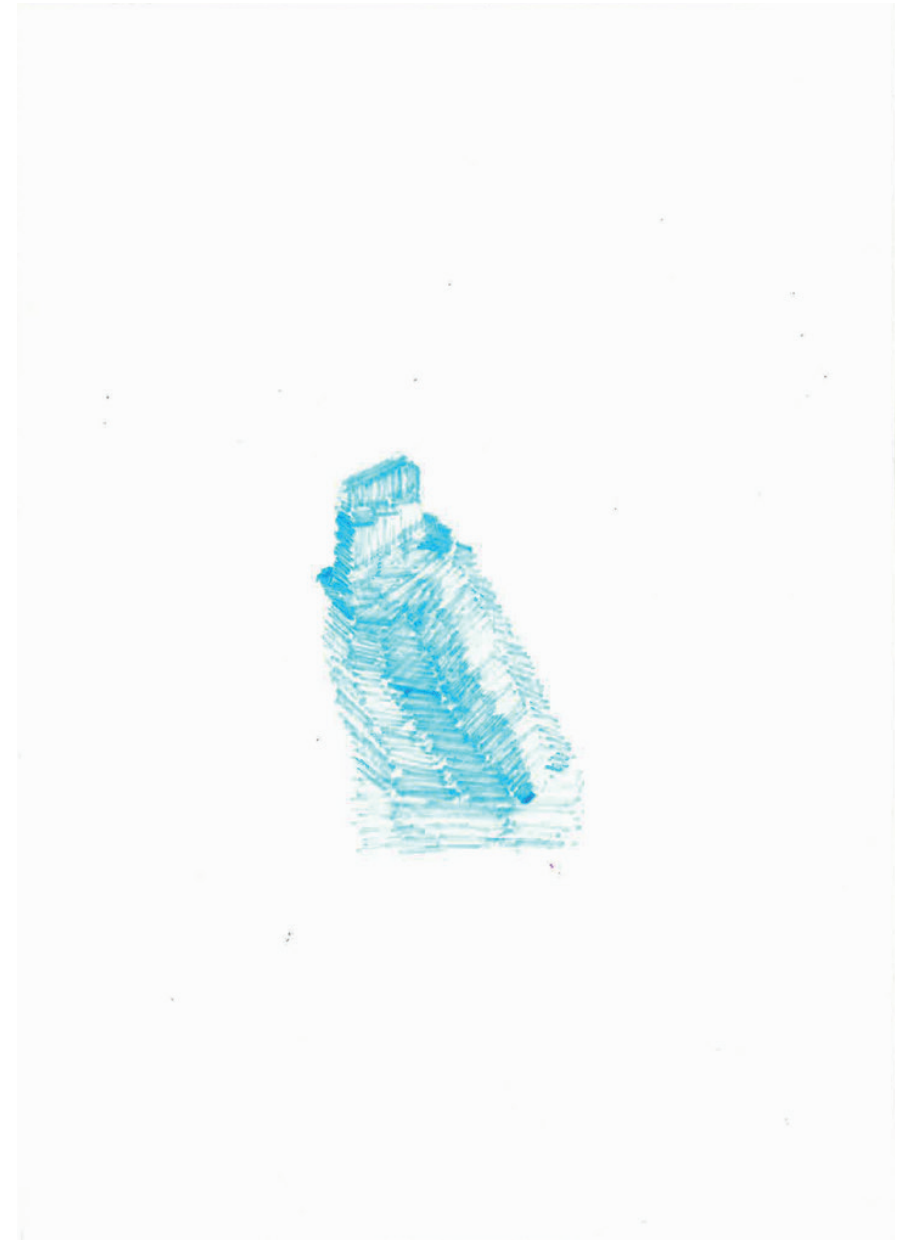
Rechts: **ohne Titel**, 2014, Filzstift auf Papier, 29,5 x 21 cm

Seite 14: **ohne Titel**, 2014, Gouache auf Papier mit Finger, 64,5 x 50 cm

Seite 15: **ohne Titel**, 2014, Acryl auf Papier mit Spachtel, 64,5 x 50 cm

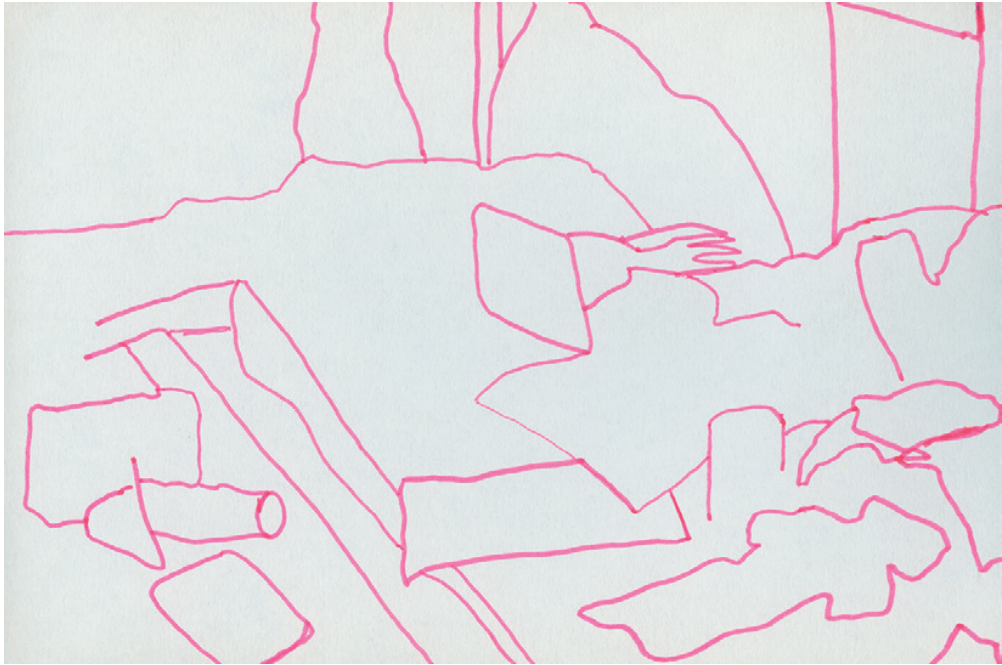
Seite 16: **ohne Titel**, 2016, Filzstift auf Papier, 14 x 20,8 cm, **Magic**, 2015, Filzstift auf Papier, 14 x 21 cm

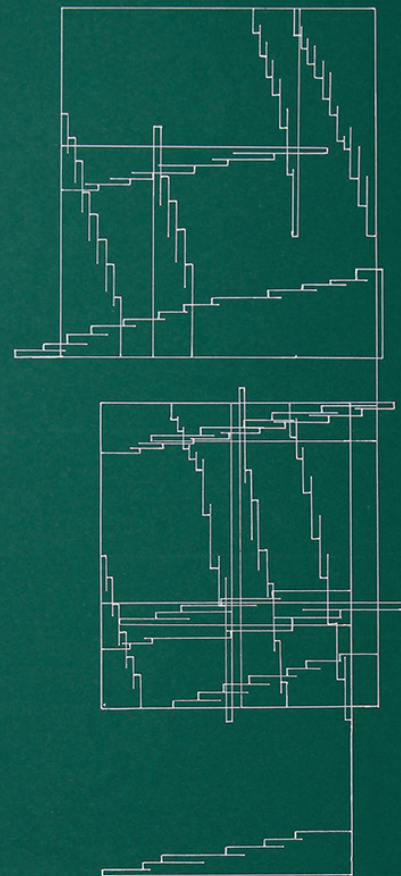
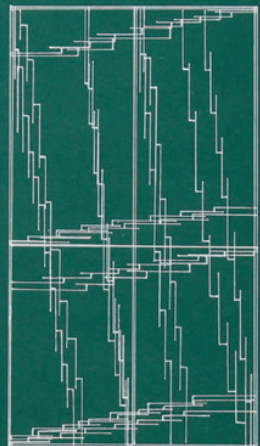
Seite 17: **Ping Pong**, 2014, 2 x Lackstift auf grünem Papier, 66 x 36,5 cm











Artist CV

Simon Lüscher (*1992)
Seebahnstrasse 227
8004 Zürich

simon_luescher@hotmail.com
+41 79 370 70 29

Ausbildung

02.2018–aktuell Bachelor Fine Arts, *Zürcher Hochschule der Künste*
09.2019–02.2020 Auslandsemester, *Madrid TAI University of Fine Arts*
09.2015–06.2016 Studium im Bachelor of Fine Arts, *Hochschule der Künste Bern*
08.2014–05.2015 Gestalterischer Vorkurs, *F+F Zürich*

Artist Statement

In meiner künstlerischen Praxis verfolge ich zwei Themen bewusst. Zum einen, wie Fiktion Realität schafft, zum anderen die Ästhetik des Scheiterns. Zu ersterem wurde ich vor allem durch das Theater inspiriert. Bevor ich mein Studium an der ZHdK begann, war ich Teil einer Theatergruppe, welche ich verliess, weil ihr Fokus darauf lag, die Wirklichkeit möglichst glaubhaft darzustellen, während es mich reizte die Beschränkungen des Theaters offenzulegen und die dadurch gewonnene Freiheit zu nutzen. Zentral dabei ist, wie Sprache Wirklichkeit schafft, was mir unter anderem in Polleschs *Hello, Mister MacGuffin!* (2018) am Schauspielhaus Zürich aufgezeigt wurde.

Meine partizipativ angelegte Arbeit *Folge* sieht vor, dass die Teilnehmenden schriftliche Anweisungen befolgen. Weil die Teilnehmenden diese fiktiven Gemütszustände und Meinungen bereitwillig annahmen, begann ich mich fürs Lügen zu interessieren und gelangte so zu den *Lügenspaziergängen*, Stadtführungen, in welchen ich anstelle von Fakten Lügen erzähle. Die Teilnehmenden sind darüber informiert, dass gelogen wird und dadurch wird der Anspruch an Glaubwürdigkeit aufgehoben. Ich verstehe bis anhin nicht weshalb, aber durch diese einvernehmliche Akzeptanz der Lüge erhält der Akt vom Lügen eine enorme Potenz. Dieses Potenzial versuche ich zu ergründen und mir anzueignen in meiner künstlerischen Arbeit.

Das Thema des Scheiterns finde ich vor allem in meinen Zeichnungen. Mich interessiert, wie man sich ein Ziel setzt und dieses nicht erreicht. Dadurch entsteht ein nicht geplantes Ergebnis. Beispielsweise in meiner Arbeit *Heute*.

In meiner fortlaufenden Arbeit *Comics*, in welcher ich mich mit dem fehlerhaften Abbilden fiktiver Figuren beschäftige, scheint mir, treffen sich die beiden Themen.