



„Beyond the door“ ist eine interaktive Installation mit Projektion und Kinect - Interface.

„It is possible that each of my films where crime is represented is a virtual murder for me. If so, I'm happy to practice a profession through which all these crimes are committed solely intended to entertain.“

Als Inspiration für diese Arbeit steht dieses Zitat des Regisseurs Fritz Lang von 1947, in dem er über die virtuellen Morde spricht, die in seinen Filmen begangen werden. Eine Zeit, in der Existentialismus und freud'sche Psychologie im Film Noir Ausdruck fanden.

Noir lebt inhaltlich von deterministischen Schicksalen, von Ausweglosigkeit, von Gewalt, vom bitteren Geschmack einer verrohten Gesellschaft. Formal wird eine dunkle, urbane, anonyme Welt in traumartiger Inszenierung gezeigt.

In dieser Arbeit versuche ich, Parallelen zwischen First Person Shooter – Videospielen, Film Noir und Malerei aufzuzeigen.

Die urbanen Reglements machen es dem Menschen heute unmöglich, aggressive Triebe in artgemäß vorgesehenen Ausmaß abzureagieren. Frieden ist die erste Bürgerpflicht.

Um diese aufquellende Aggression umzuorientieren sind Kunstwerke mit grausamen Darstellungen von Bedeutung, um eine Identifizierung mit Täter/Opferrollen zu ermöglichen. Gewalt, Mord und Zerstörung ziehen an. Bereits in der neapolitanischen Malerei finden sich grausame Darstellungen.

Steigende Interaktion: Malerei – Film – Game

Ein dreidimensionaler Raum wird mithilfe einer Spiele-Engine begehbar gemacht. Durch Gesten und Bewegung im Realraum kann der User einen schematisierten Avatar steuern. Jeder der drei Medien (Film, Malerei, Videospiel) wird durch eine Tür „begehbar“ gemacht.

