

Begeisterte Kunst ist faszinierend

Ich nehme Begeisterung einfach wörtlich: Geist kommt zum Leben dazu. Begeisterte Kunst schafft geistige Fakten durch Arbeitsmethoden, die der Inspiration Raum lassen. Die Wirksamkeit der Kunstwerke geht über das materielle Kunstobjekt weit hinaus. Am deutlichsten ist das in der Musik erkennbar. Wenn die Seele des Musikers, der Geist der Musik und die Sehnsucht des Zuhörers zusammentreffen, passiert richtig viel. Die Begeisterung selbst, das Kribbeln und die Energie werden zur Substanz der Kunst. Dann bahnen sich auch die passenden Töne, die eigentlich nur das Thema vorgeben, wie von selbst ihren Weg.

Im Prozess der Handarbeit kann Geist ins Werk fließen, der beim Werk dabei bleiben kann, um andere zu begeistern, die die Kunst konsumieren bzw. den Kunstwerken in ihrer Umgebung einen Lebensraum geben. Den kleinen Seelen meiner Glückszwerge und Glücksfeen ergibt sich oft ein Lebensraum auf allerlei Fensterbänken, Regalen oder in Gärten, wo die Menschen nicht weit sind. Meine Tonpfeifen nehmen meine Begeisterung mit in die Welt, obwohl ich nicht mal weiß, wo diese überhaupt herkommt. Irgendwie packt mich immer wieder die Begeisterung bei der künstlerischen Arbeit, sie entsteht in der Wechselwirkung von meinen arbeitstechnischen Bemühungen und den unerwartet lebendigen und oft überraschenden Ergebnissen. Diese Begeisterung treibt mich immer weiter, bis sich die Neugier für ein neues Projekt bei mir durchsetzt.

Mit der Malerei weiterzumachen und selber Softwarewerkzeuge zu bauen, die meine malerischen Möglichkeiten erweitern sollen, lauert bei meiner aktuellen Töpferarbeit im Hintergrund. Die Möglichkeiten des Visuellen sind noch lange nicht ausgereizt. Bewegte Bilder mit der Qualität von guten Gemälden stehen noch aus. Ohne Computertechnik kommt man da nicht so weit. Diese muss inspirationsfähig gestaltet und eingesetzt werden.

Im Film oder in Computerspielen sehe ich viel Potential. Aber das muss alles noch viel schöner und vor allem lebendiger aussehen. So faszinierend wie Gemälde sein können oder wie die Natur selbst, wenn man sie wachsen lässt. Phantasiewelten als Kunsthandwerk der Computertechnik, fremde Planeten, die denkbar sein können, die als Computerspiel so faszinierend sind, dass man da nur wandern braucht, ohne Ballelei.

Die Sehnsucht nach fremden Welten und nach denkbaren menschlichen Geschichten, die interessant zu erzählen oder sogar zu leben wären, sind ein starker Antrieb, aktiv zu werden. Geist, der zu Leben wird, schon indem er erzählt wird. Neue Geschichten mit kosmischen Perspektiven, die dem Leben möglich wären. Auch da sehe ich Potential für gute erzählende Kunst. Es ist noch gar nicht viel erzählt worden, wir stehen noch am Anfang der Auseinandersetzung mit dem Spiel des Lebens. (T.J.)