

***THE***  
***ILLESTRATED***  
***ALBUM***

*Interaktive, audiovisuelle  
Ausstellung*

*Konzept von Gunther Schumann*



# INHALT

---

- 3** *Konzept*
- 6** *Ausstellungsskizzen*
- 9** *Malerei / Illustration*
- 17** *Auftrittsfotos Illustration*
- 20** *Künstlerischer Lebenslauf*  
*Gunther Schumann*

# KONZEPT

## Virtuelle Bands und die Pandemiezeit

Spätestens seit den Gorillaz sind virtuelle Bands ein fester Bestandteil der populären Musikkultur. Der Begriff bezeichnet eine audiovisuelle Performanceform, bei der Musiker\*innen nicht selbst auf der Bühne stehen, sondern durch digital animierte Avatare vertreten werden. Dank des technologischen Fortschritts reicht die Bandbreite der Umsetzung mittlerweile von handgezeichneter 2D-Animation bis hin zu interaktiven 3D-Charakteren, die mithilfe von VR-Brillen und Motion-Tracking zum Leben erweckt werden.

Besonders während der Pandemiezeit stieg die Nachfrage nach virtuellen Auftrittformen erheblich. Da Künstler\*innen und Publikum sich oft nicht im selben Raum aufhalten konnten, verlagerte sich das Live-Erlebnis zunehmend in den digitalen Raum. Virtuelle Ausstellungen und live übertragene Musikveranstaltungen wurden dank der weit verbreiteten Streaming-Technologien unkompliziert und zeitgleich einem globalen Publikum zugänglich. Dennoch verschwanden viele dieser Konzepte nach dem Ende der Pandemie wieder aus dem Veranstaltungsbetrieb. Es wurde deutlich: Die physisch geteilte Erfahrung ist ein menschliches Urbedürfnis und kann mit der aktuellen Technik nur bedingt ersetzt werden.

Trotzdem bietet die fortschreitende Entwicklung mobiler Endgeräte sowie die zunehmende Verschmelzung von digitaler und analoger Erfahrungswelt spannende Möglichkeiten, virtuelle Bands weiterzuentwickeln und neue kreative Wege zu erschließen.

## *Zusammenfassung des Projekts*

Im Rahmen dieses künstlerischen Projekts werden 14 Bilder digital animiert und in eine raumgreifende audiovisuelle Installation integriert.

Ein reaktiver 2D- oder 3D-Charakter kommt sowohl in Live-Performances als auch im Ausstellungskontext zum Einsatz.

## *Hintergrund und Motivation*

Die Verbindung von Musik und Video fasziniert mich, seit ich denken kann. Da ich seit rund zehn Jahren selbst Musik produziere, zeichne und gestalte, war es für mich naheliegend, diese künstlerischen Disziplinen miteinander zu verknüpfen.

Mit meinem aktuellen Album *Richtige Kunst* von meinem Hip-Hop-Alter Ego Illestrator bin ich diesen Weg konsequent weitergegangen: Zu jedem Musikstück habe ich eine Malerei angefertigt. Dieses Vorhaben erstreckt sich bereits über zwei Jahre und wird bald abgeschlossen sein.

Nun geht es darum, diese Bilder zu animieren und für Live- sowie Ausstellungssituationen aufzubereiten.



*Big Sand / Virtuelle Liveperformance / 2023*



*Gorillaz / Liveperformance / 2010*

### *Künstlerischen Umsetzung*

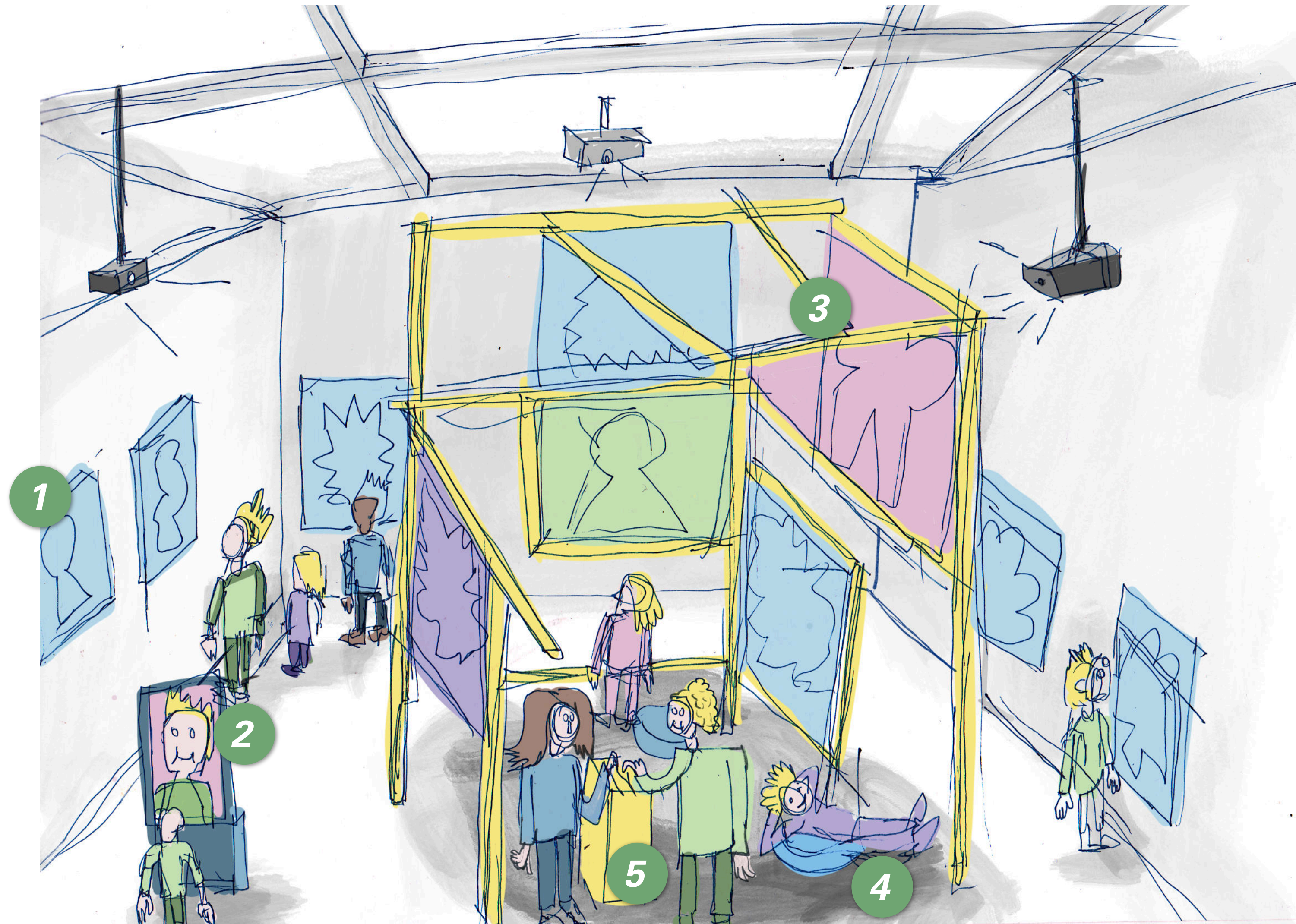
Konkret sollen 14 Malereien und Illustrationen mithilfe von 2D- und 3D-Software animiert und für Live- und Ausstellungssituationen aufbereitet werden.

Parallel dazu entwickle ich ein interaktives Konzept, das es Besucher\*innen ermöglicht, die Animationen in Ausstellungssituationen selbst zu steuern. Erste Erfahrungen auf diesem Gebiet konnte ich bereits 2021 und 2022 mit meinem City-Loop Machine-Projekt (siehe Portfolio) sammeln.

Zusätzlich arbeite ich an einem virtuellen Charakter, der in Live-Situationen mit dem Publikum interagieren kann. Hierfür gibt es verschiedene technische Ansätze – von Adobe Character Animator bis hin zu 3D-Lösungen mit VR-Brillen und Motion-Tracking. Im Rahmen des Projekts werde ich diese Möglichkeiten weiter erforschen und erproben.

# AUSSTELLUNGS SKIZZEN

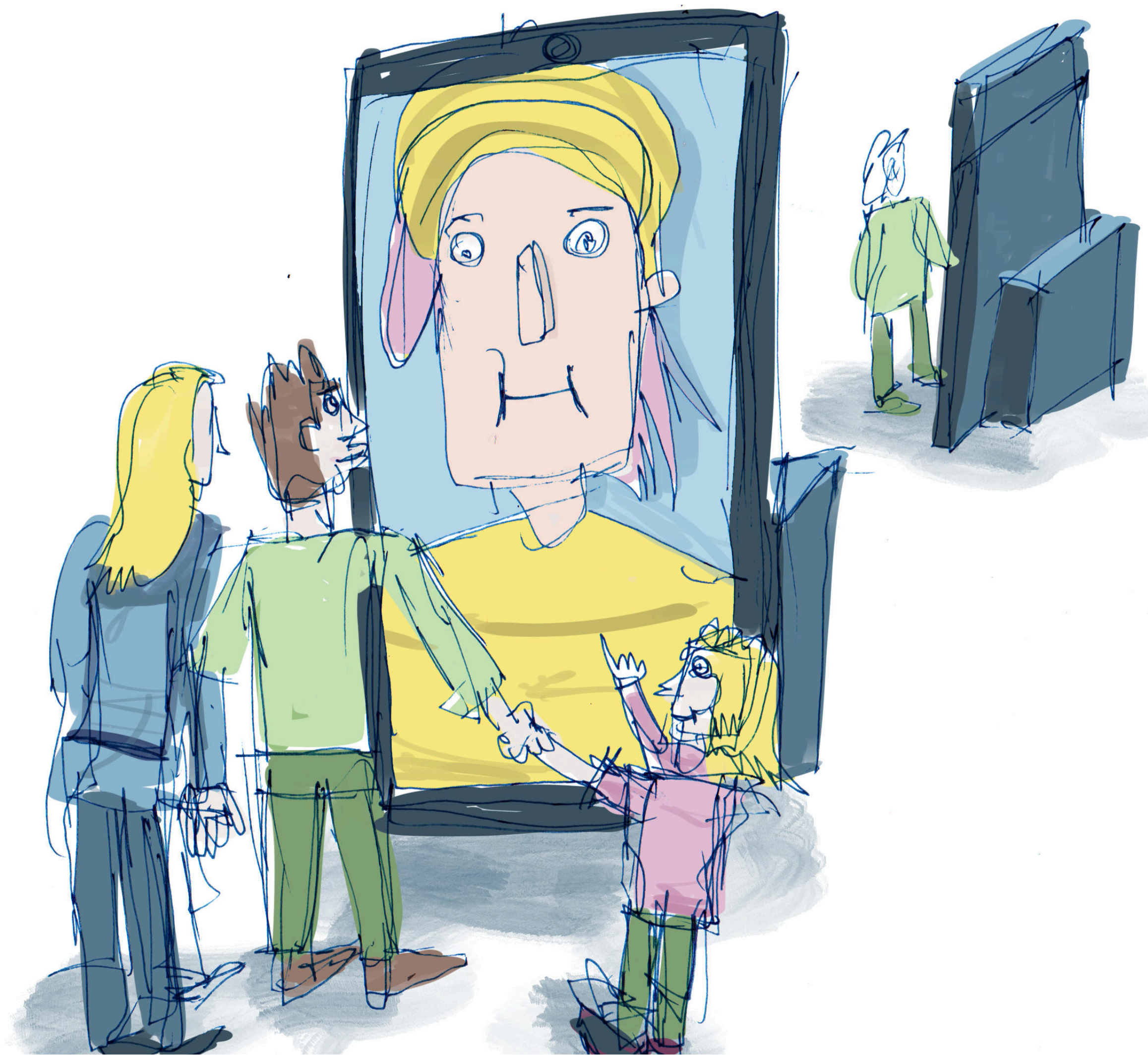
- 1 14 Illustrationen / Malerein werden im Ausstellungsraum ausgestellt
- 2 Digitaler Spiegel (siehe nächste Seite)
- 3 Installation mit animierten Bildern wird zentral im Raum gezeigt. Sie wird von ca. 3 Beamern bestrahlt
- 4 In der Installation sind verschiedene Sitzkissen verteilt, um die Kunst in Ruhe zu betrachten
- 5 Über einen Midicontroller können einzelne Animationen und Musikclips angesteuert werden



### *Digitaler Spiegel*

Der digitale Spiegel zeigt verschiedene Charaktere, die auf die Mimik und Gestik der Besucher\*innen reagieren. Dieses Exponat präsentiert die Live-Charaktere der virtuellen Band auf eindrucksvolle Weise.

Ein großformatiger Bildschirm mit integrierter Kamera und Motion-Tracking-System wechselt in bestimmten Zeitintervallen zwischen verschiedenen Charakteren.



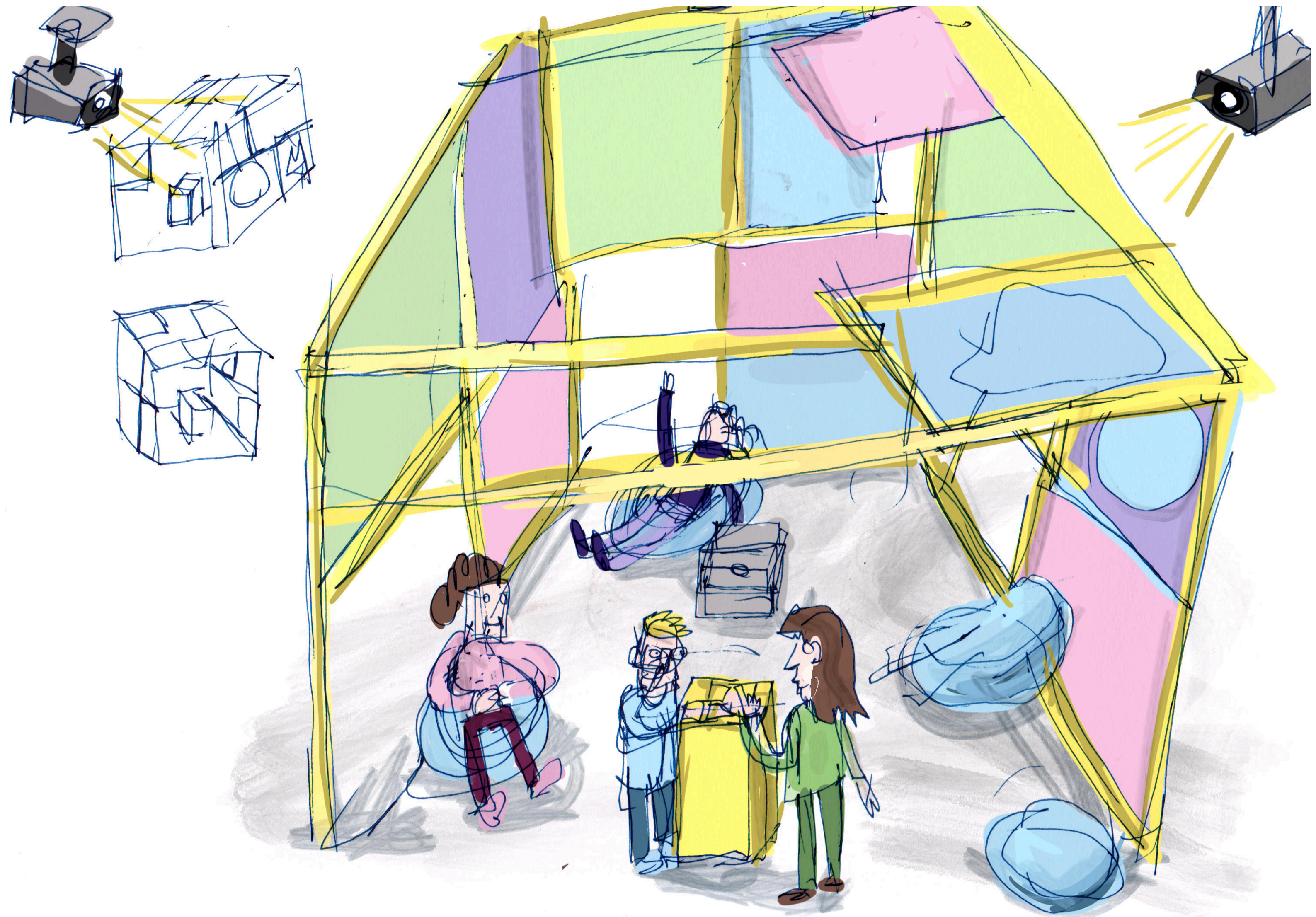
### *Interaktive Audio-/Video-Installation*

Die Installation besteht aus einem Gerüst aus lackierten Holz- oder Stahlstreben sowie einem Controlpad.

Insgesamt 14 Musiktracks werden durch ebenso viele Animationen zum Leben erweckt, die von den Besucher\*innen über das Controlpad gesteuert werden.

Die Streben sind mit halbtransparenter Projektionsfolie bespannt, sodass die Videoprojektionen von beiden Seiten sichtbar sind.

Bequeme Sitzkissen laden dazu ein, länger zu verweilen und die Animationen in Ruhe zu betrachten.





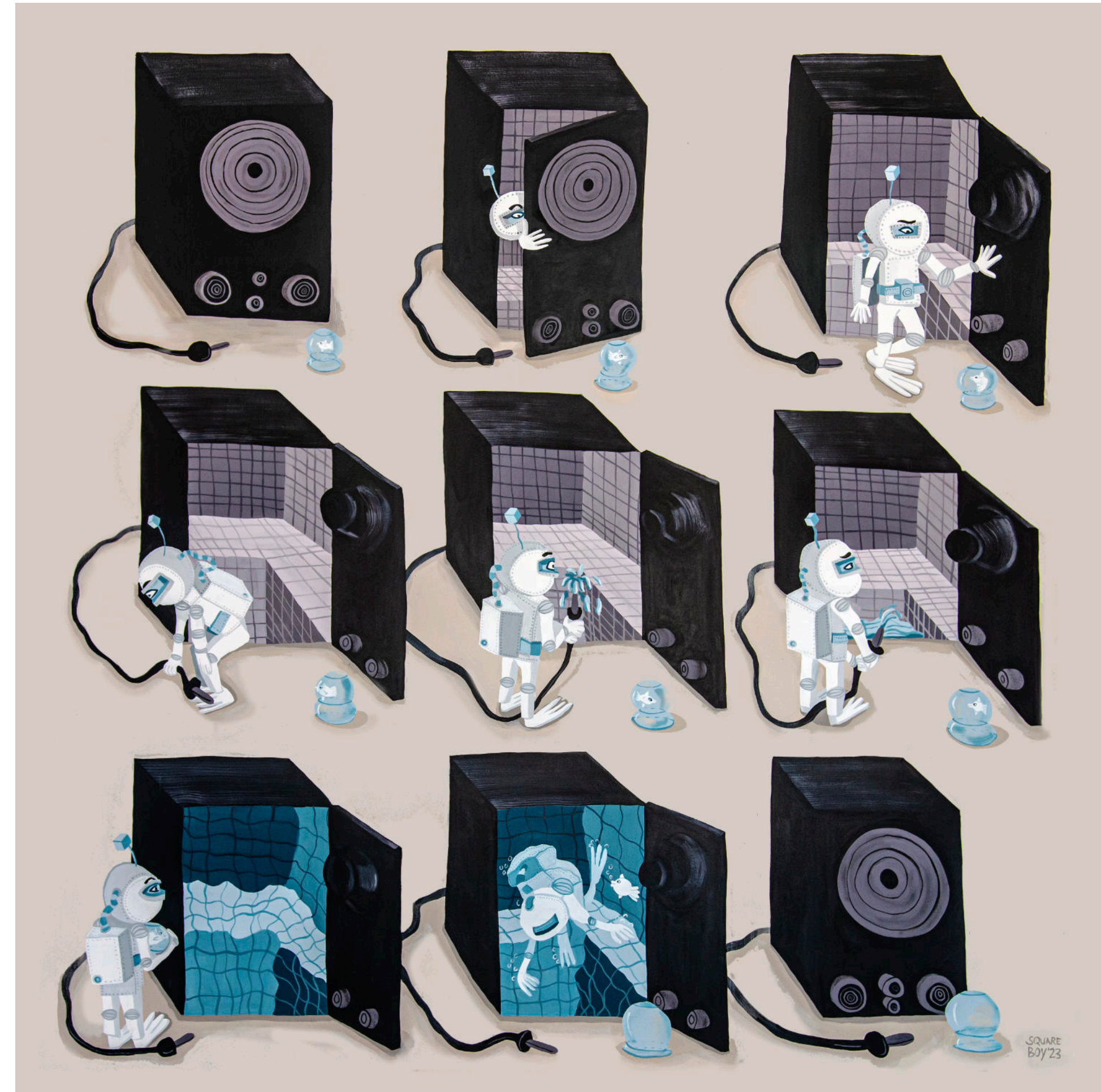
*MALEREI*

---





1 *Keine Märchen*  
100cm x 100cm  
Acrylfarbe auf Holz



2 *Flucht*  
150cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



3 *Verschlossene Tür*  
150cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



4 *Liebes Leben*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



5 *Richtige Kunst*  
160cm x 120cm  
Acrylfarbe auf Holz



6 *Tango*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



7 *Große Jungs*  
150cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



8 *Schwarzer Hund*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



9 *Saurer Regen*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



10 *Jeder Für Sich Selbst*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



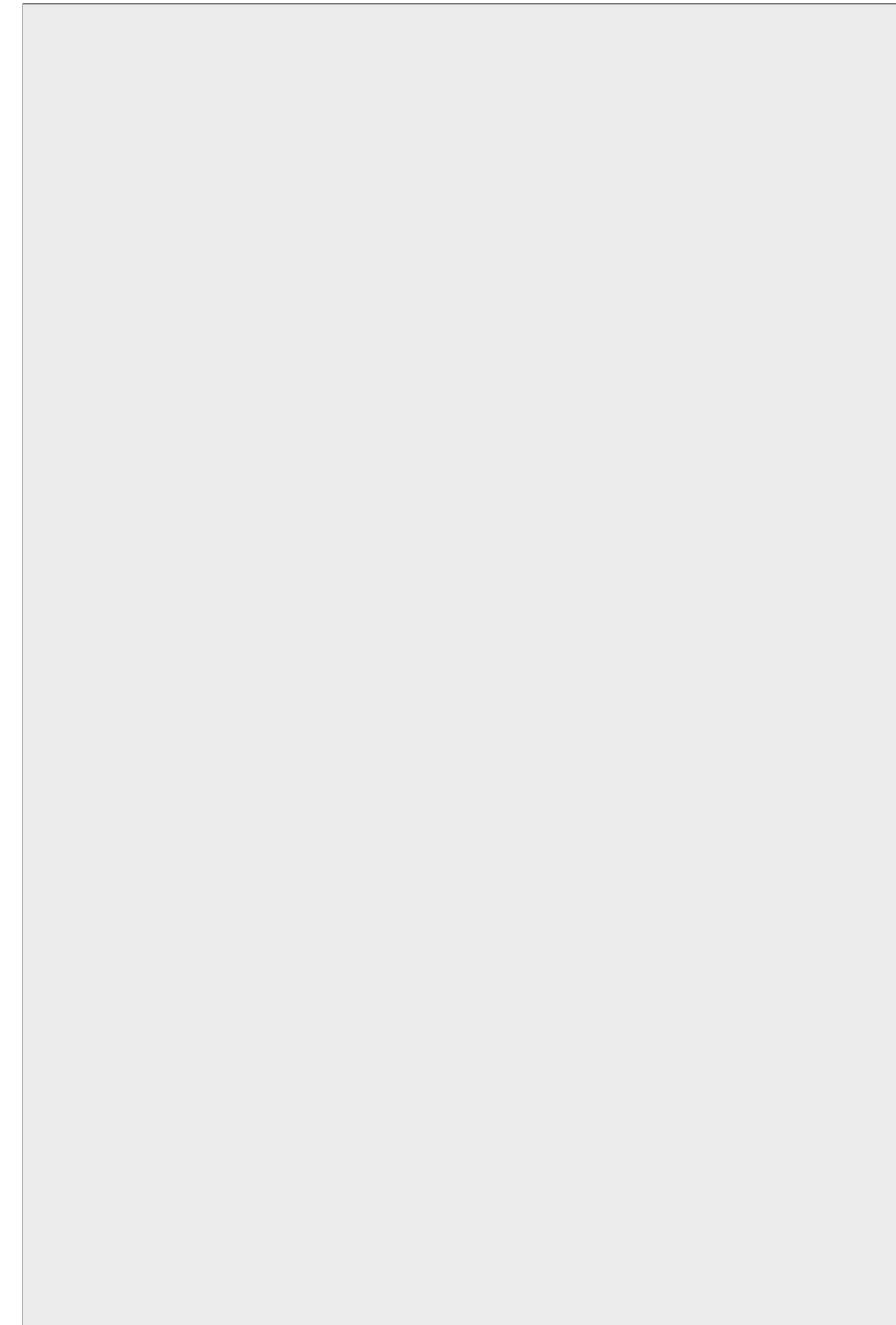
11 Zeiger  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



12 Malibu Adschool (in Arbeit)  
150cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



13 *Heiligenschein*  
100cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



14 *Couch im Kopf (in Arbeit)*  
150cm x 150cm  
Acrylfarbe auf Holz



*FOTOS*

---

*AUFTRITT*

---





*Auftritt Illestrator*  
*Pierre Grasse (Halle Saale)*  
30.10.2023  
Fotograf: Tom Wesse



Band: Constantin Maas, Akbrecht Schumann,  
Benjamin Körber, Toni Eckelmann



*Auftritt Illestrator  
Pierre Grasse (Halle Saale)  
30.10.2023  
Fotograf: Tom Wesse*



Band: Constantin Maas, Akbrecht Schumann,  
Benjamin Körber, Toni Eckelmann



*Auftritt Illestrator  
Pierre Grasse (Halle Saale)  
30.10.2023  
Fotograf: Tom Wesse*



Band: Constantin Maas, Akbrecht Schumann,  
Benjamin Körber, Toni Eckelmann



Geb. 01.12.1987 in Berlin,  
Seit 2009 als freischaffender Künstler und Gestalter in Leipzig

*Der Schwerpunkt der künstlerischen Arbeit von Gunther Schumann liegt auf der narrativen Zeichnung und auf urbaner Kunst. Viele seiner kreativen Projekte zeichnen sich durch einen interdisziplinären Ansatz aus. Dabei beschäftigt er sich seit seinem Masterabschluss mit dem Thema der Nicht-Orte.*

## Ausbildung

HAW-Hamburg (MA Abschluss, Illustration)	2018 – 2020
Burg Giebichenstein KH, Halle (BA Abschluss, KD)	2009 – 2015
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Istanbul	2012 – 2013
Alexander-von-Humboldt Gymnasium, Berlin	Abitur 2008

## Stipendien

VG-Bild Kunst, Neustart Kultur, offenes Projektvorhaben	09/2021
Arbeitsstipendium, Kunststiftung des Landes Sachsen-Anhalt	09/2020
Art-Residency, Goethe-Institut Salvador de Bahia, Brasilien	06/2017
Arbeitsstipendium, Kunststiftung des Landes Sachsen-Anhalt	02/2016
Graphic Novel Projekt/Residency: Goethe-Institut Istanbul, Türkei	10/2015

## Ausstellungen (Auszug)

Büro Für, Gruppenausstellung Tropical Heins, Halle	09/2023
Kunsthalle Ost, Merzbau #2, Einzelausstellung, Leipzig	08/2023
Kunststiftung Sachsen-Anhalt, Gruppenausstellung	05/2023
Galerie Goethe 45, Gruppenausstellung, Bremerhaven	04/2023
Kulturkiosk Blohmstraße, Hamburg, Einzelausstellung, Hamburg	09/2022
Nasty Alice, Gruppenausstellung, Eindhoven, Niederlande	09/2022
Rubug, Kunstfestival für urbane Kunst, Gelsenkirchen	06/2022
Reykjavik Independent Film Festival, Island	02/2022
Kunstkiosk Herr Fleischer, City-Loop Machine, Halle	12/2021
Prague International Film Awards, Prag	10/2021
Prague Music Video Awards Awards, Prag	09/2021
Kunstmuseum Moritzburg, Let's Talk, Halle	09/2021
Künstlerhaus 188, MACH-Festival	07/2021
Room-Boom Festival, Schkeuditz	05/2021
LindeNow! Kunstfestival, Leipzig	10/2020
ibug, Street-Art Ausstellung, Zwickau	09/2020
Rosarium, Sangerhausen	07/2020
Urbane Pop-up Ausstellung, Hamburg	07/2020