



ALLTAGSWUNDER

MARTIN BÖTTCHER

ALLTAGSWUNDER

MARTIN BÖTTCHER

ALLTAGSWUNDER

MARTIN BÖTTCHER

Martin Böttcher wurde 1972 in Aurich geboren. Seine schöpferische Neugier und künstlerische Vielseitigkeit spiegeln sich in der Bandbreite seiner Ausdrucksmittel wieder: Keramik, Skulptur, Fotografie, Film, Licht-, Klang- und Rauminstallationen bis hin zu 3D-Videomappings und Kunst im öffentlichen Raum.

Thematisch stehen Licht und Schatten, das Phänomen Zeit, Perspektiven menschlicher Wahrnehmung und die Faszination für scheinbar Alltägliches im Zentrum seiner Arbeit. Diese kleinen Alltagswunder werden durch Martin Böttchers künstlerische Erforschung und Bearbeitung zugänglich und greifbar und ermöglichen den Besucher:innen einen veränderten Blick auf die Welt.

Seit seiner ersten Einzelausstellung in der Frankfurter Part Galerie 1993 hat er internationale Projekte und Ausstellungen u.a. in der Schweiz, Spanien, Italien und in New York City realisiert.

Martin Böttcher ist kein Einzelkämpfer. Viele Arbeiten entstehen interdisziplinär in Kooperation mit anderen Künstler:innen, allen voran mit seiner Frau Corinna Zürcher. Er lebt und arbeitet als freischaffender Künstler und Architekt in Frankfurt am Main.

Der Katalog erscheint zur Ausstellung ALLTAGSWUNDER in der Galerie Nassauer Hof 2024 und zeigt aktuelle Arbeiten im Kontext ausgewählter Werke aus den vergangenen 25 Jahren.

ALLTAGSWUNDER

MARTIN BÖTTCHER

INHALT

LICHT & SCHATTEN

DOPPELSCHATTENOBJEKTE	06
SCHATTENSPIELE	10
LUZ Y SOMBRA	12
LICHTGESCHWINDIGKEIT	14
SCHATTENRELIEFS	20

3D VIDEOMAPPING

TRANQUILIGHT - SCHWEIZERISCHE BOTSCHAFT, BERLIN	22
PHANTASTONAUT - NEUES RATHAUS, NÜRNBERG	24
MARMORPHOSIS - MARX KIRCHE, LAAS, ITALIEN	26
FISHBONE - VIDEOMAPPING SCULPTURE	28
LOOK@THE WORLD THROUGH MY EYES	32

WEITERE WERKE, PROJEKTE, INSTALLATIONEN

LICHTEINFALL	34
LICHTLAUB	36
MOMENTUM	38
MEDITATION DER ELEMENTE	40
TRAUM_STATT_VENEDIG	42
1DAY 1SECOND 1MINUTE	44
POINT OF VIEW	46
REFLEX MONO	48

BIOGRAFIE / PUBLIKATIONEN	50
---------------------------	----

AUSSTELLUNGEN / PROJEKTE / PREISE (AUSWAHL)	51
---	----

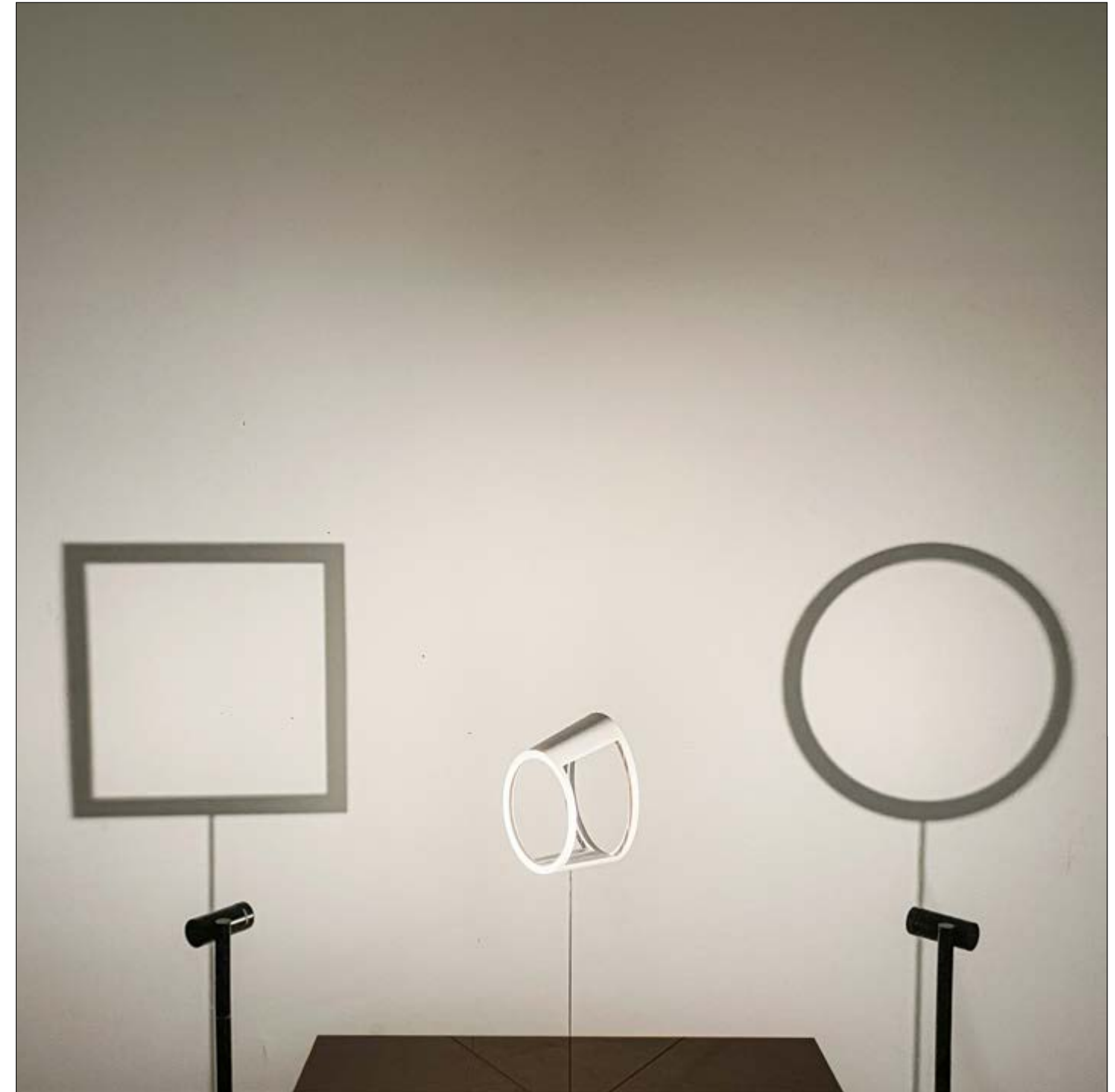
DOPPELSCHATTENOBJEKTE

JAHR: 2024
ART: SKULPTUREN
MATERIAL: BRONZEGUSS (Prototyp: KUNSTSTOFF), LICHT
DIMENSION: CA. 20X20CM, PODEST: 60X60X107CM
AUFLAGE: UNIKATE (7 EXPL + 1 AP)

Angelehnt an das berühmte Höhlengleichnis des antiken Philosophen Platon zeigen die DOPPELSCHATTENOBJEKTE von Martin Böttcher die Limitierung menschlicher Urteilsfähigkeit auf. Ein und dasselbe Objekt wirft je nach Einfallswinkel des Lichts unterschiedliche Schatten. Die Schatten sind so angelegt, dass sie sich in ihrer Aussage widersprechen. Sie vollführen damit die sprichwörtliche Quadratur des Kreises. Der einzelne Schatten ist mit seiner eindeutigen Form das Ergebnis einer Vereinfachung, der Reduktion von drei auf zwei Dimensionen.

Die Objekte können als Sinnbild für die Erkenntnis interpretiert werden, dass Gegensätze und Widersprüche oft auf ganz natürliche Art und Weise koexistieren.

CREDITS: Besonderer Dank gilt Denis Bender, der maßgeblich zur Umsetzung des Projektes beigetragen hat.



DOPPELSCHATTENOBJEKTE

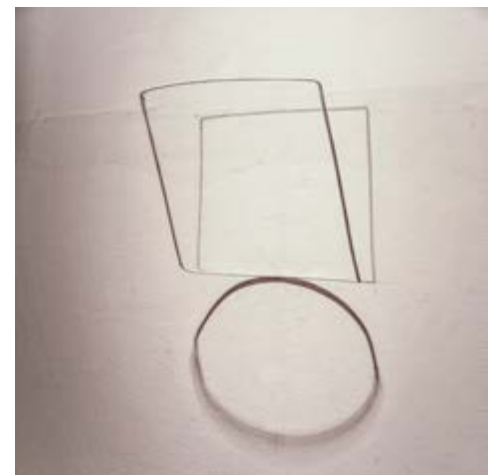
Jahr: 2024
Art: SKULPTUREN
Material: BRONZEGUSS (Prototyp: KUNSTSTOFF), LICHT
Dimension: CA. 20X20CM, PODEST: 60X60X107CM
Auflage: UNIKATE (7 EXPL + 1 AP)

Doppelschattenobjekt „male/female“



Doppelschattenobjekt „true/fake“

rechts: Quadratur des Kreises, frühe Studie ca. 2014

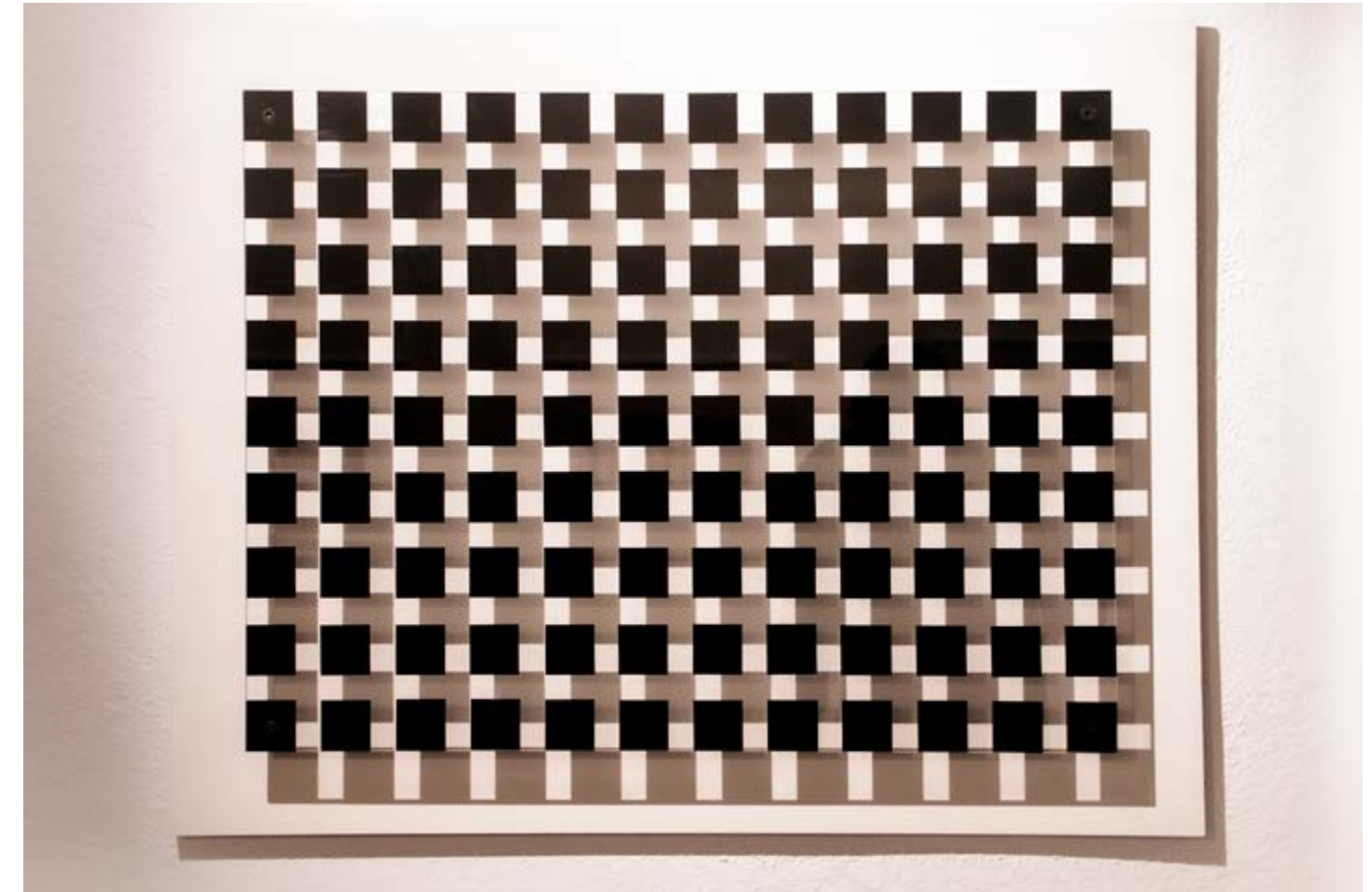


SCHATTENSPIELE

JAHR: 1999-2005
ART: WANDOBJEKTE
MATERIAL: GLAS (SIEBRUCK BEDRUCKT/BEKLEBT) MIT ABSTAND VOR HINTERGRUNDPLATTE MONTIERT
AUFLAGE: UNIKATE (7 EXPL + 1 AP)

In den Jahren 1999-2005 sind eine Vielzahl von Schattenspielen entstanden, die mit den Phänomenen von Licht und Schatten experimentieren. Der Aufbau ist immer ähnlich: Eine Glasscheibe mit strengen, grafischen Mustern wird mit einigem Abstand vor eine Rückwand montiert. Sobald die Schattenspiele mit Licht angestrahlt werden, entsteht auf der Rückwand ein „Schattenzwilling“ des Vordergrundmusters. Ändert der Betrachter seinen Blickwinkel, verschieben sich diese Ebenen gegeneinander. Dabei kommt es zu optischen Täuschungen und irritierenden grafischen Phänomenen, welche die Prinzipien der Op-Art der 1960er Jahre aufgreifen.

Teilweise wurden Glasscheiben auch mit transparenten Farben bedruckt, die wiederum farbige Schatten werfen. Es gibt auch Varianten, bei denen die Hintergründe mit farbigen Streifen bedruckt wurden, die sich dann wiederum mit den farbigen Schatten überlagern und Mischfarben ergeben.



LUZ Y SOMBRA

JAHR: 2004
ART: SKULPTUR - KUNST IM ÖFFENTLICHEN RAUM
ORT: ST. PERPETUA DE MOGODA, BARCELONA, SPANIEN
MATERIAL: STAHL, BETON, EINGEFÄRBTER ESTRICH
DIMENSION: B/T/H: 500/500/450CM, GEWICHT: CA. 30 TONNEN

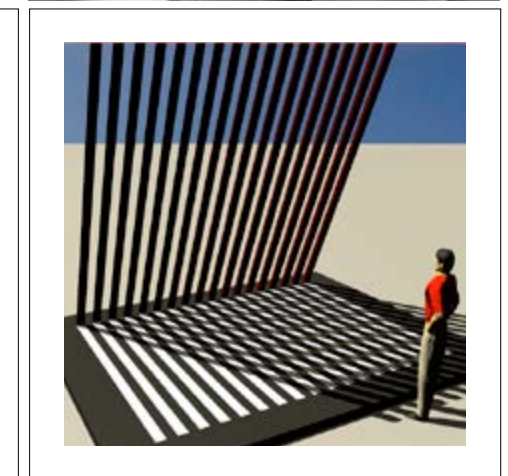
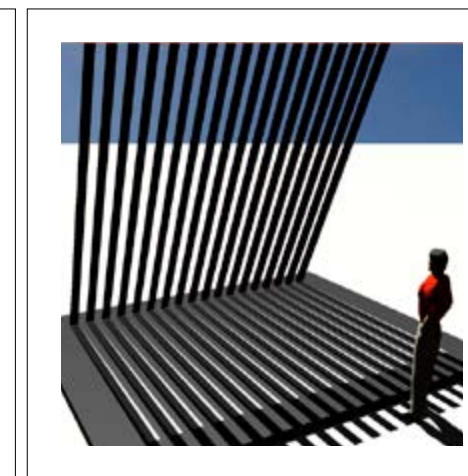
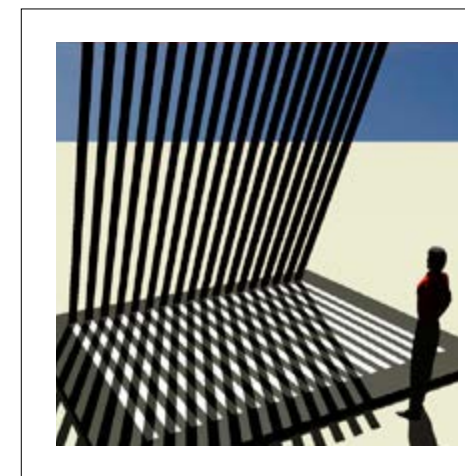
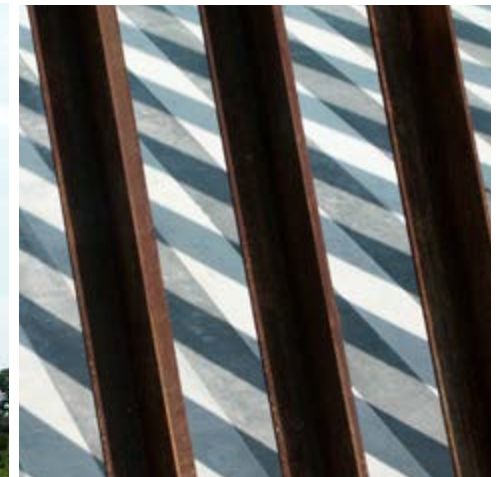
Die Schattenskulptur LUZ Y SOMBRA erhielt den ersten Preis eines Skulpturenwettbewerbs und wurde 2004 am Eingang des Parc Europa in St. Perpetua de Mogoda, Barcelona realisiert. Die Skulptur ist in Ost-West-Richtung ausgerichtet. Aus der schwarz-weiß gestreiften Plattform ragen 18 korrodierte Stahlstelen, die sich 30° nach Norden neigen und damit dem Prinzip einer Sonnenuhr folgen.

Sobald die Sonne aufgeht, erzeugen die Schatten der Stelen auf der Plattform Rautenmuster, die ihre Form mit dem Lauf der Sonne stetig verändern. Gegen Mittag löst sich das Muster kurz auf, wobei für einen Moment die Schatten exakt auf die weißen Streifen fallen und die Plattform fast monochrom erscheinen lassen. Wer eine Zeitlang vor der Skulptur verweilt, kann das langsame Wandern des Sonnenlichts und die Veränderung des Musters beobachten.

Sonnenlicht ist ein wesentliches Gestaltungselement, das jedoch aufgrund seiner permanenten Anwesenheit kaum bewusst wahrgenommen wird. Martin Böttcher nutzt diese natürliche Ressource bei LUZ Y SOMBRA um die Sinne für scheinbar alltägliche Phänomene zu schärfen.

CREDITS

Andreas Kaul hat an der baulichen Umsetzung der Skulptur maßgeblich mitgewirkt.



LICHTGESCHWINDIGKEIT

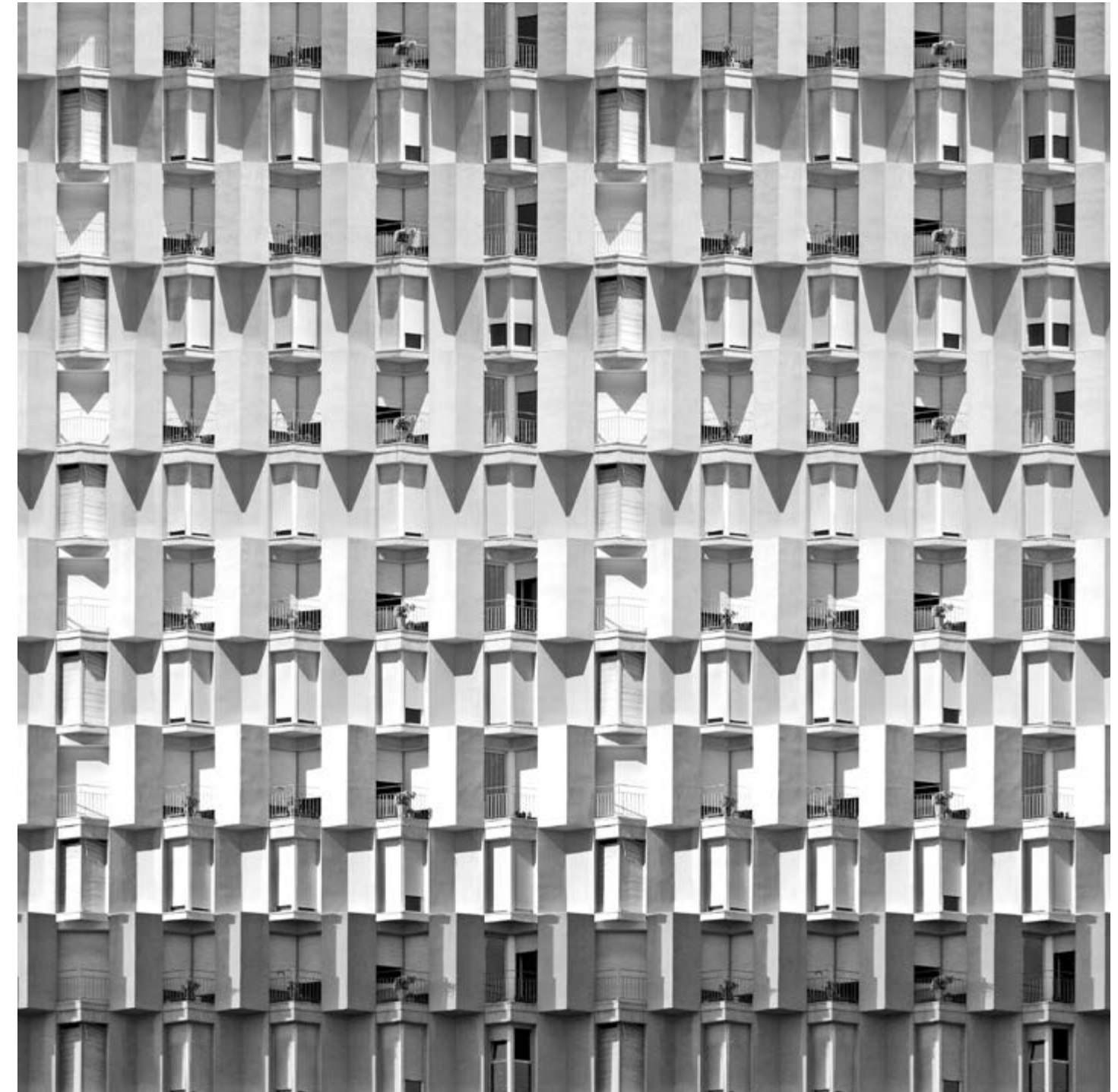
JAHR: 2003 BIS HEUTE
ART: SCHATTENSTUDIEN VON GEBÄUDEFASSADEN
FOTOGRAFIE - FOTOMONTAGEN - ZEITRAFFERFILME
ORTE: BARCELONA, FRANKFURT

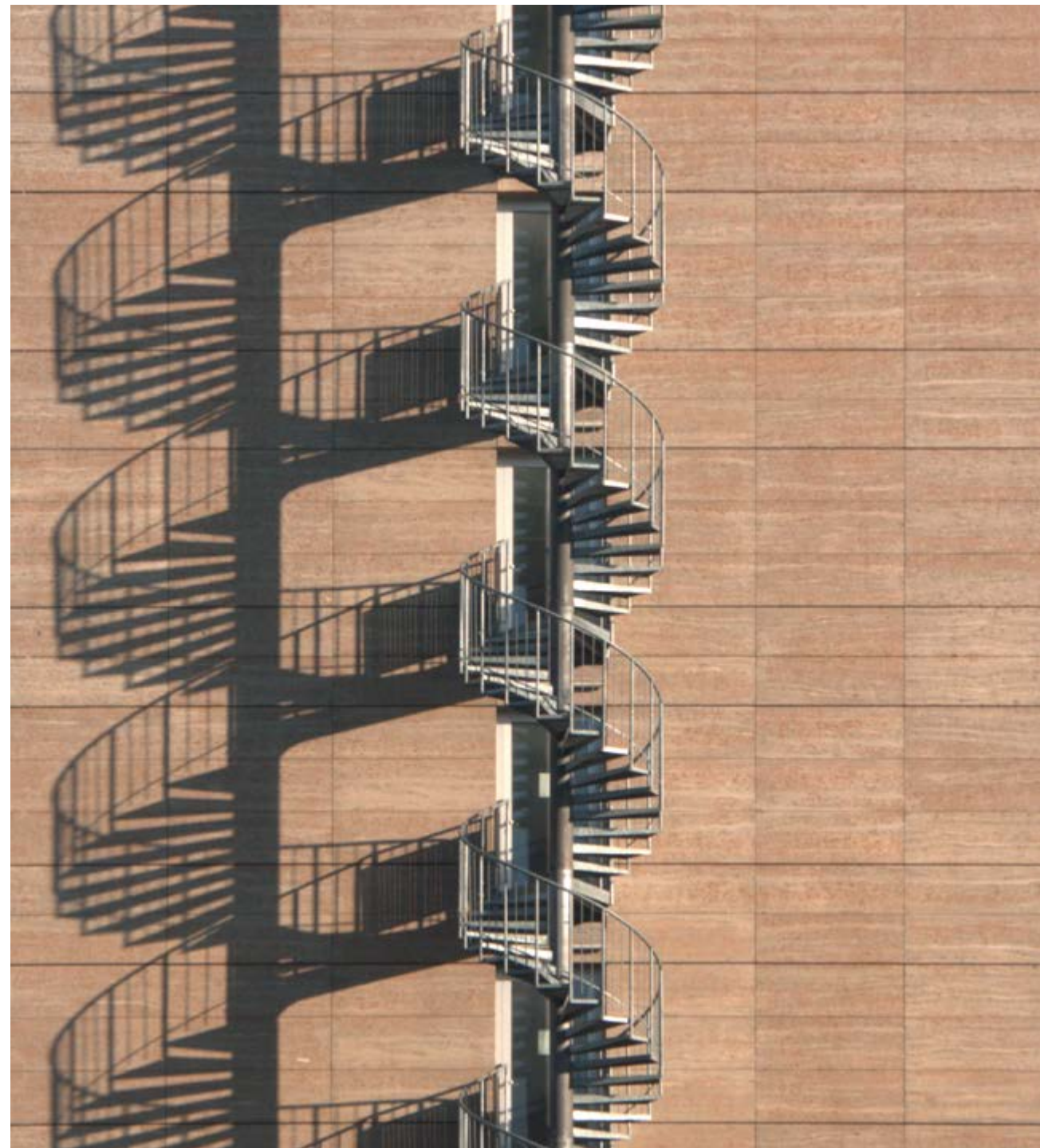
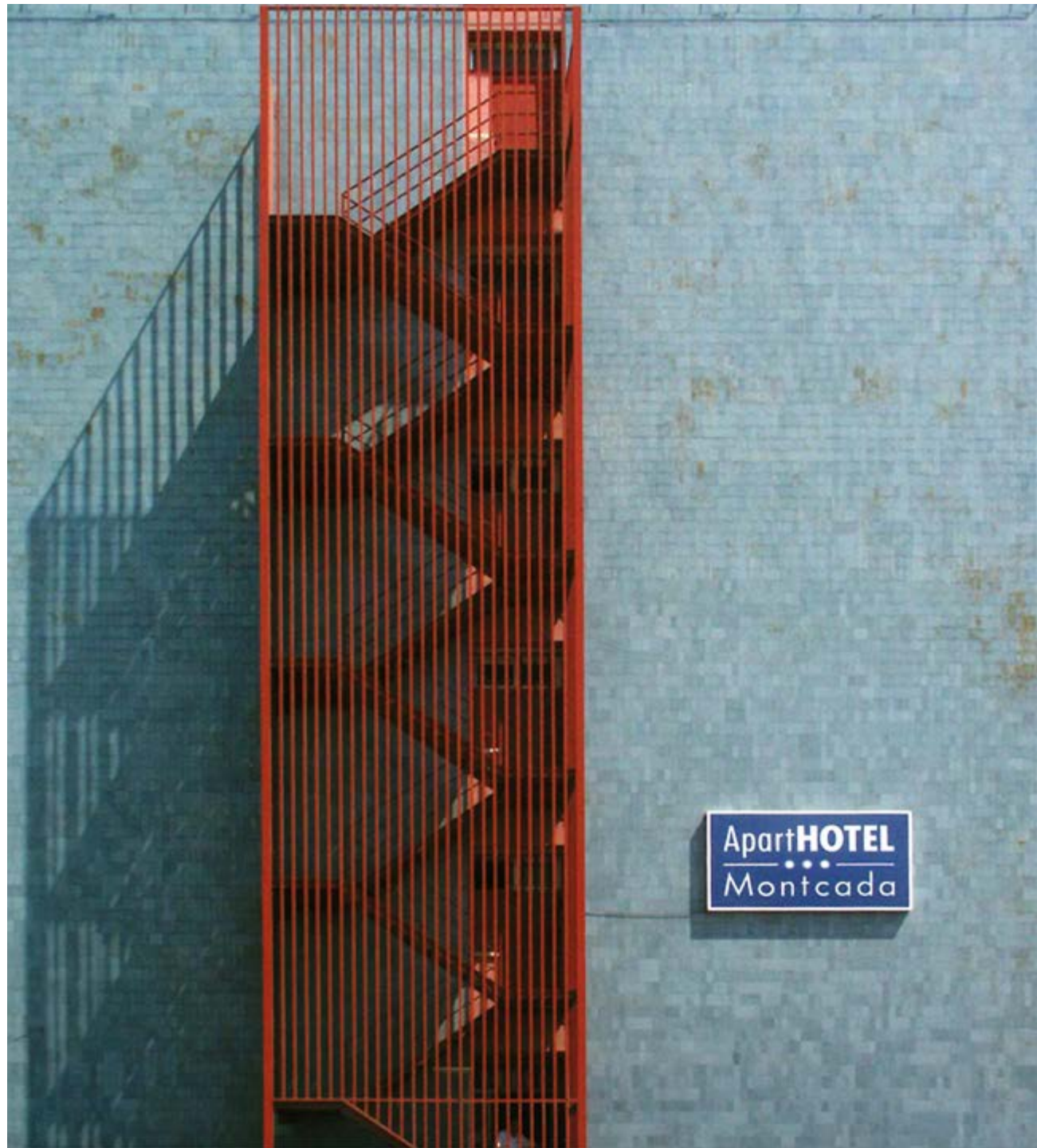
Der Werkkomplex „Lichtgeschwindigkeit“ setzt sich mit dem bewussten oder unbewussten Gestaltungspotenzial von Licht und Schatten in der Architektur auseinander. Das Sonnenlicht dient hierbei als natürliche Ressource. Da sich die Sonne und die von ihr erzeugten Schatten für das menschliche Auge zu langsam bewegen, werden von Martin Böttcher Mittel wie Zeitraffer oder Photomontage eingesetzt.

PRESSESTIMME:

Dem flüchtigen Betrachter bleiben die Motive des multimedial geschulten Beobachters freilich verborgen. Es braucht Zeit, um der Geschwindigkeit des Lichts folgen zu können. Martin Böttcher hetzt nicht Lichtquanten hinterher. Er definiert Lichtgeschwindigkeit viel naheliegender, viel greifbarer. „Lichtgeschwindigkeit ist für mich die Geschwindigkeit, mit der das Sonnenlicht Tag für Tag unsere Umwelt durchwandert“. Und damit verändert. Denn das Sonnenlicht erschafft in seiner Bewegung Schatten und lässt sie wieder verschwinden. Licht modelliert Räume, Körper, Landschaften. „Dieser Moment der permanenten Veränderung gehört für mich zu den faszinierendsten Aspekten der Architektur“, sagt Böttcher. Dokumentiert hat er dieses Spiel von Licht und Schatten, diese Dynamik in Zeitrafferfilmen. Böttcher beschleunigt das Licht und macht damit Lichtgeschwindigkeit „sichtbar“. Die Veränderung einer Gebäudefassade im Laufe eines (Sonnen-)Tages wird erkennbar. Quelle: Hattersheimer Stadtanzeiger

Abbildungen rechts und auf den nächsten Seiten: „Carrer de Trelawny“ (Barcelona)
„Carrer Beat Oriol“ (Montcada) • „Hahnstraße“ (FFM) • „Carrer de Londres“ (Barcelona)







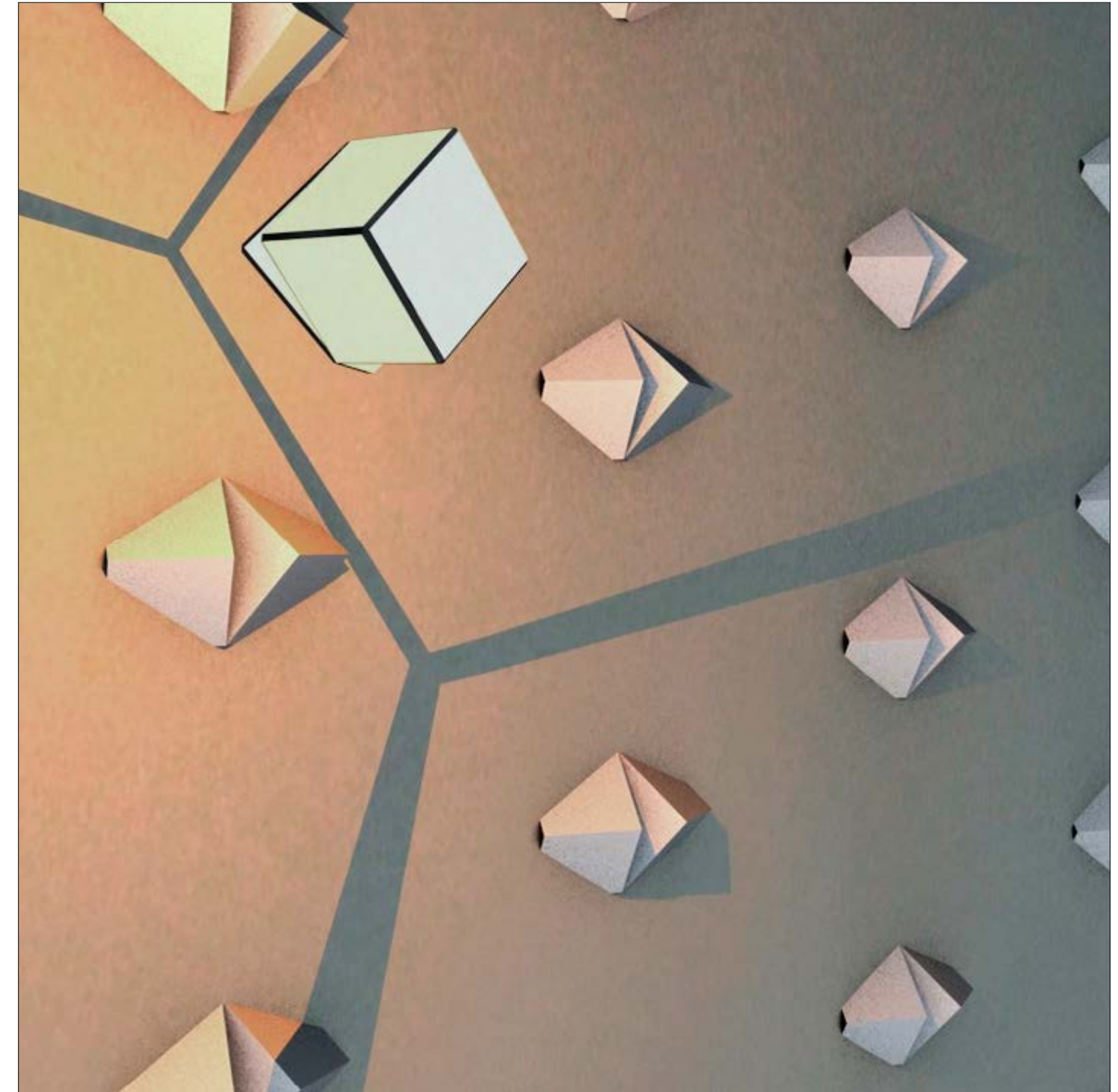
SCHATTENRELIEFS

JAHR: 2014 BIS HEUTE
ART: WANDOBJEKTE / WANDRELIEFS MIT PASSGENAUER VIDEOPROJEKTION
MATERIAL: PROJEKTABHÄNGIG
DIMENSION: PROJEKTABHÄNGIG

Die Schattenreliefs sind eine Weiterentwicklung der Schattenspiele aus den Jahren 1999-2005. Auf diesen plastischen Wandobjekten emanzipieren sich Licht und Schatten erstmals. Möglich macht dies eine passgenaue Videoprojektion (3D-Mapping-Verfahren), die alle möglichen und unmöglichen Lichtquellen und deren Schatten auf die Objekte überträgt. Die Videoprojektion wird anhand eines 3D-Modells im Computer berechnet.

Eine interaktive Version ist ebenfalls in Planung: sie erfasst den Betrachter im Raum über ein motion-tracking-System. Aus seiner Position errechnet eine Realtime-3D-Software eine Lichtquelle und ihre Auswirkung auf das Wandobjekt. Der Betrachter sieht also die Reaktion des Wandobjekts auf sein eigenes „Licht“. Wenn er sich vor dem Wandobjekt bewegt, wandert das Licht stets mit...

Das Bild rechts zeigt ein Schattenrelief, das für die Firmenzentrale der Fa. Heraeus in Hanau entwickelt wurde (unrealisiert). Formgebend war hier der Platinkristall, dessen Erforschung den Grundstein des Erfolgs des heutigen Heraeus-Konzerns legte.



TRANQUILIGHT - FESTIVAL OF LIGHTS BERLIN

JAHRE: 2014
ART: 3D-VIDEOMAPPING / FASSADENPROJEKTION
ORT: SCHWEIZERISCHE BOTSCHAFT AM KANZLERAMT, BERLIN

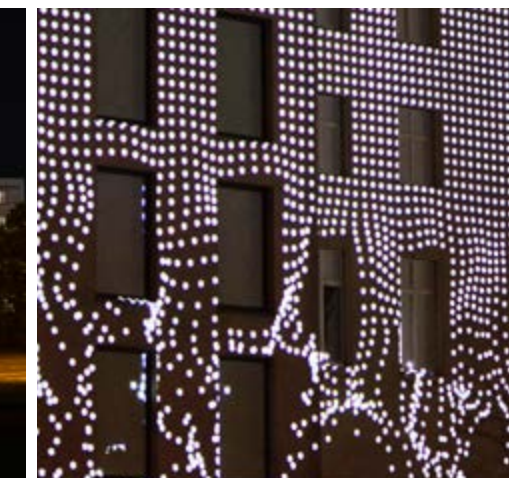
Gegenüber dem Berliner Hauptbahnhof in Sichtweite des Kanzleramtes lud das 3D-Videomapping TRANQUILIGHT auf der Fassade der Schweizerischen Botschaft zur Entschleunigung ein. Mitten im pulsierenden Zentrum der Hauptstadt entstand TRANQUILIGHT in Zusammenarbeit mit Corinna Zürcher als eine der Hauptinszenierungen für das Festival of Lights Berlin 2014. Die Arbeit versteht sich als bewusster Kontrapunkt zur allgegenwärtigen Hektik. Langsame, meditative Animationen, durch Zeitlupen strömende Strukturen und dahinschwebende Lichter - Eine wohltuende Abwechslung zu den sonst üblichen „Effektgewittern“ auf dem Festival.

PRESSESTIMMEN:

„Langsame Wellen durchpflügen die in Punkte aufgelöste Fassade, fliegende Lichtobjekte generieren meandernde Schattenfiguren, bewegte Ornamente wachsen den Betrachtern wie sich entfaltende Blüten entgegen. Entschleunigung, Langsamkeit, Innehalten – das sind die Leitmotive der 3D-Video-Mapping Großprojektionen des Frankfurter Künstlerpaares Martin Böttcher und Corinna Zürcher auf der Schweizerischen Botschaft. Direkt gegenüber des Hauptbahnhofs gelegen, erschafft die Installation „tranquilight“ damit ein spürbares Spannungsfeld zur Hektik und Geschwindigkeit der Großstadt.“

Das Magazin „Vice“ kühlte TRANQUILIGHT zu einem der schönsten Orte des Festival of Lights in Berlin.

CREDITS: Besonderer Dank gilt: Ilja Nikolas Knöpfler und Jörg Krebs von Schweiz Tourismus, Denis Bender, Andreas Malter, Stefan Altenhofen, Juliane Reichert vom „Festival of Lights“



PHANTASTONAUT

JAHR: 2013
ART: 3D-VIDEOMAPPING / FASSADENPROJEKTION
ORT: NEUES RATHAUS, HAUPTMARKT NÜRNBERG

Blaue Nacht Nürnberg, 4. Mai 2013: 140.000 Besucher sahen die Großprojektion PHANTASTONAUT auf der Fassade des Neuen Rathaus am Hauptmarkt in der Nürnberger Altstadt. Der PHANTASTONAUT ist eine Hommage an die kindliche Phantasie. Ein kleiner Junge führt uns als überlebensgroßer Protagonist durch die Geschichte. Er lässt uns mit seinen Augen auf die Welt blicken und setzt dabei die Naturgesetze außer Kraft. Mit seiner Phantasie erweckt er nicht nur die Rathausfassade zum Leben...

*PRESSESTIMMEN: „Auch in ihrer 14. Auflage zog die Blaue Nacht die Massen an und konnte auch wieder für neue Superlative sorgen: Die Lichtaktion am Hauptmarkt von Martin Böttcher werteten Beobachter als einen der absoluten Höhepunkte in der Geschichte der Blauen Nacht...“ (Nürnberger Zeitung)
„Die zwei Glanznummern im raren Gratisprogramm nimmt diese Menge gern an. Beifall schenkt sie dem Frankfurter Lichtkünstler Martin Böttcher für seine Animation der Rathausfassade. Zum ersten Mal in der Blauen Nacht wird damit die undankbare Steinwüste des Hauptmarkts wirklich schlüssig belebt, mit der nötigen Dosis an Dröhnung und Witz.“ (Nürnberger Nachrichten)*

Martin Böttcher und Corinna Zürcher haben darüber hinaus zusammen eine Vielzahl anspruchsvoller 3D-Videomappings umgesetzt, z.B. HISTORY am Kurhaus Baden (Schweiz) oder LICHTGESPINSTE auf der Burg Hayn (Dreieich).

CREDITS: Kooperation mit Corinna Zürcher, technische Umsetzung: das modular gmbh, Sounddesign: Thorsten Stier, Danke an alle mitwirkenden Laiendarsteller.



MARMORPHOSIS

JAHR: 2024
ART: 3D-VIDEOMAPPING / INDOOR
ORT: ST. MARX KIRCHE, LAAS, ITALIEN

Das 3D-Videomapping MARMORPHOSIS entstand im Rahmen des 1. internationalen Bildhauersymposiums „Vinschgau kristallin“ für die St. Marx Kirche in Laas, Südtirol, Italien. Das Symposiumsthema lautete „Verbindungen“, und eine wirklich erstaunliche Verbindung fanden Martin Böttcher und Corinna bei ihrer Recherche: der Ursprung des Marmors, der hier auf den höchsten Alpengipfeln zutage tritt, liegt eigentlich auf dem Meeresgrund. So erzählt MARMORPHOSIS die Geschichte der Entstehung des Marmors die vor 500 Millionen Jahren in einem subtropischen Flachwassermeer vor der afrikanischen Küste begann. Millionen und Abermillionen Muscheln, Krebse und Korallen bildeten das Sediment, das durch die Kontinentalverschiebungen großer Hitze und extremem Druck ausgesetzt wurde. Dabei verwandelte sich das Kalkgestein in zwei Metamorphosen zum härtesten und kristallinsten Marmor der Welt, der heute in Laas und Gölflan in den Vinschgauer Alpen abgebaut wird. Mit MARMORPHOSIS gelang Martin Böttcher und Corinna Zürcher die Vermittlung dieses eher „trockenen“ Themas und seiner unfassbaren zeitlichen Dimension auf einer sinnlichen Ebene, die selbst promovierte Geologen und Menschen, die ihr Leben lang mit Marmor zu tun hatten, emotional berühren konnte. Hierzu hat auch das Sounddesign von Johannes Kroecker maßgeblich beigetragen.



FISHBONE - VIDEOMAPPING SCULPTURE

JAHR: 2019
ART: WANDRELIEF / FALTSTRUKTUR MIT PASSGENAUER VIDEOPROJEKTION
MATERIAL: HOLZ, LEINWAND, VIDEOPROJEKTION (15 MIN. LOOP), SOUND
DIMENSION: 225 x 120cm ODER 155 x 85cm (KLEINVERSION IN PLANUNG)
AUFLAGE: UNIKAT (7 EXPL + 1 AP)

Die Videomapping Skulptur FISHBONE besteht aus einer dreidimensionalen Faltstruktur des Industriedesigners Timm Herok, die mit einer passgenauen Videoprojektion bespielt wird. Die Animationen wurden von Martin Böttcher und Corinna Zürcher anhand eines digitalen Modells der Faltstruktur mit spezieller 3D-Software erstellt. Die betonte Langsamkeit der Bewegungen erzeugt einen kontemplativen Sog, der durch die für FISHBONE komponierten Klangsphären von Bernhard Straub noch verstärkt wird. Der Minimalismus der Faltstruktur steht in deutlichem Gegensatz zur Vielfältigkeit der Verwandlungen, die durch die 3D-Animationen auf ihrer Oberfläche entstehen.

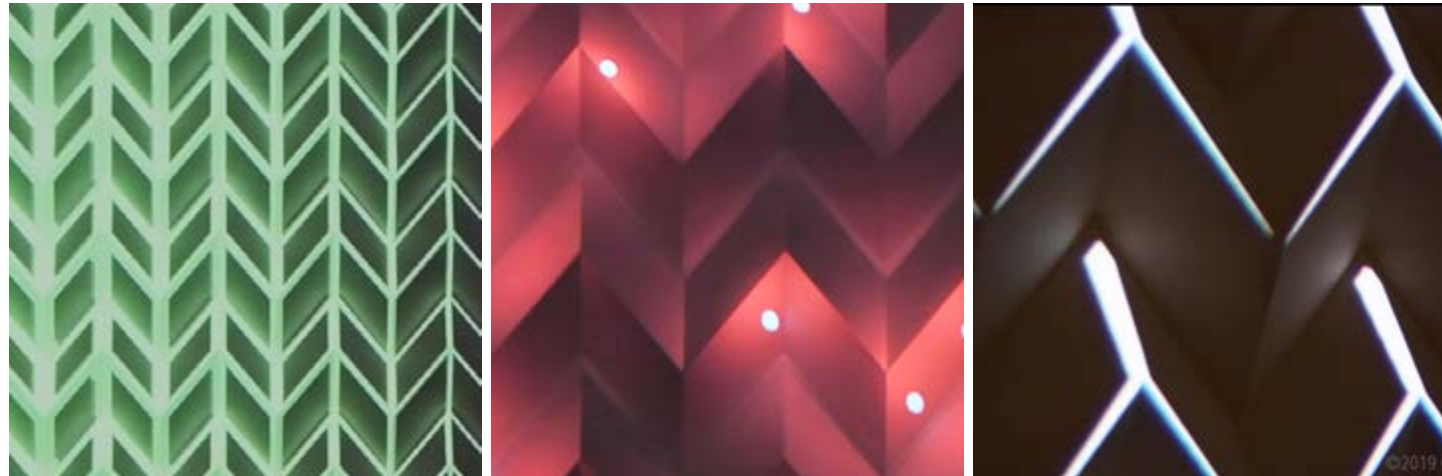
FISHBONE stellt eine Symbiose zwischen Martin Böttchers großformatigen 3D Videomappings und der reduzierten Leichtigkeit seiner frühen Schattenspiele dar.

CREDITS: 3D-Videoanimationen: Martin Böttcher & Corinna Zürcher
Faltstruktur: Timm Herok/foldtex • Komposition/Sounddesign: Bernhard Straub /zenbytes

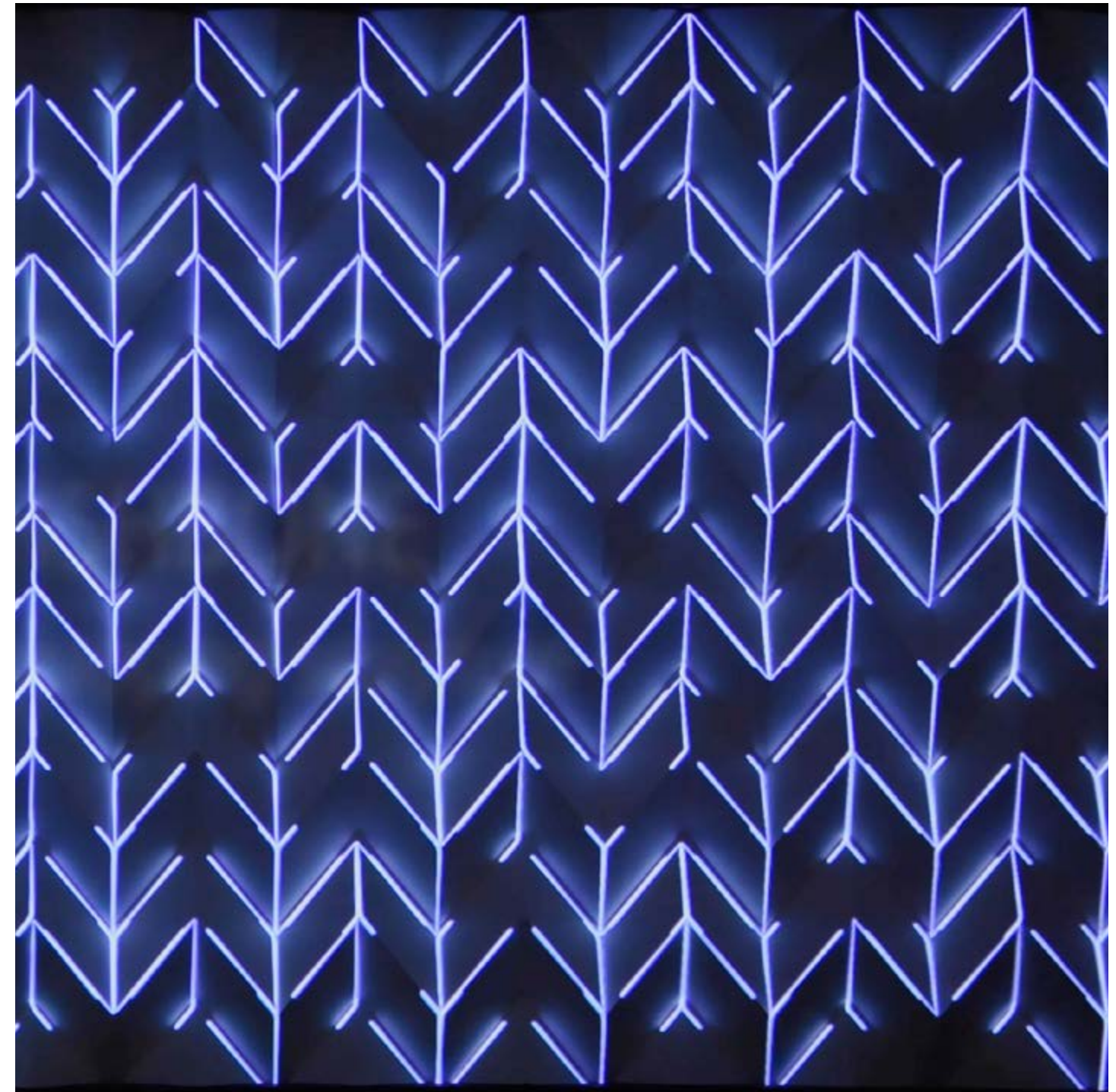


FISHBONE - VIDEOMAPPING SCULPTURE

JAHR: 2019
ART: WANDRELIEF / FALTSTRUKTUR MIT PASSGENAUER VIDEOPROJEKTION
MATERIAL: HOLZ, LEINWAND, VIDEOPROJEKTION (15 MIN. LOOP), SOUND
DIMENSION: 225 x 120cm ODER 155 x 85cm (KLEINVERSION IN PLANUNG)
AUFLAGE: UNIKAT (7 EXPL + 1 AP)



links: live Performance von Bernhard Straub, Kunstraum Dreieich 2022



LOOK@THE WORLD THROUGH MY EYES

JAHR: 2015 - BIS HEUTE
ART: KUNSTAKTION MIT BÜRGERBETEILIGUNG / VIDEOMAPPING
ORTE: BURG HEYN, DREIEICH (2017) - ARTHAUS ALTHEIM (2019)

Die Kunstaktion LOOK@THE WORLD THROUGH MY EYES wurde zum „UNESCO Welttag der Kulturellen Vielfalt für Dialog und Entwicklung“ am 21. Mai 2015 für den Berliner Fernsehturm entwickelt. Der Turm sollte im Rahmen der Lichtkunstinstallation zum Botschafter für kulturelle Vielfalt werden und ein weithin sichtbares Zeichen für Pluralismus, Menschenrechte, Kreativität und Internationale Solidarität setzen. Leider verhinderte das Berliner Denkmalamt die Umsetzung des Projektes.

LOOK@THE WORLD THROUGH MY EYES wurde daher erst zwei Jahre später 2017 auf der Burg Heyn in Dreieich uraufgeführt. Im Vorfeld wurden Bürger zu einem Fotoshooting eingeladen, bei dem sie ihr Portrait für den „Portrait-Remixer“ als Zeichen für Toleranz und Mitgefühl zur Verfügung stellen konnten. Ausserdem wurden Fototermine an zwei Schulen angeboten. Viele Menschen folgten dem Aufruf. Die Portraits wurden digital in horizontale Streifen zerteilt und wie in einem Kinderspiel mittels drehbarer Ringe um den Turmschaft der Burg Heyn gedreht und immer wieder neu kombiniert. Während z.B. Kinn und Stirnpartie eines jungen Mädchens stehen bleiben, wechselt die Augenpartie zu der eines kleinen Jungen, dann zu der einer alten Frau und schließlich zu der eines jungen afroamerikanischen Mannes. Dann wechselt das gesamte Bild, und das Spiel beginnt von neuem.

LOOK@THE WORLD THROUGH MY EYES ist ein Statement und eine Aufforderung zu Empathie, Respekt und Verständnis für unsere Mitmenschen in Zeiten von Krieg, Klimawandel und wachsendem Populismus.



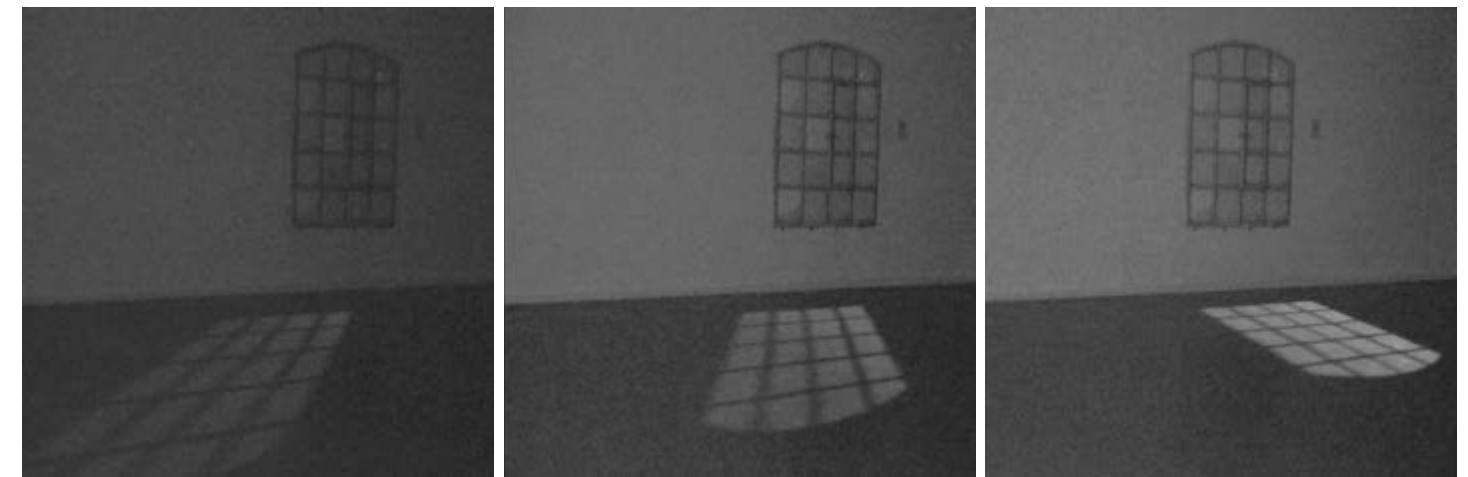
LICHTEINFALL

JAHR: 2004
ART: RAUM-/LICHTINSTALLATION
MATERIAL: HISTORISCHES METALLFENSTER, VIDEOPROJEKTION (2 MIN. LOOP)
DIMENSION: FENSTER: CA. 150X220CM
ORT: ESPAI 1 - KOMMUNALE GALERIE, ST. PERPETUA / BARCELONA, SPANIEN

Ein altes Fabrikfenster hängt an der Wand. Auf dem Boden davor erscheint erst ein Datum, dann ein virtueller Lichteinfall, als ob die Sonne durch das Fenster scheinen würde. Das Licht wandert langsam durch den Raum, bis es schließlich erlischt.

Der virtuelle Lichtverlauf wurde exakt für diese Fensterposition und das angegebene Datum berechnet und dann im Zeitraffer animiert. Das Licht wandert also genau so, wie es an diesem Tag durch dieses Fenster gefallen wäre.

Das Datum ist das eigentlich sinngebende Element. Es kann sich auf den Ort der Ausstellung, dessen Geschichte oder assoziierte Personen beziehen. Im Fall der Ausstellung in Barcelona war es der Todestag von Spaniens Diktator Francisco Franco.



LICHTLAUB

JAHR: 2008
ART: LICHT- UND KLANGINSTALLATION
DIMENSION: STANDORTABHÄNGIG: 5-15 WANDELEMENTE 100X200CM
ORT: LUMINALE - KURPARK WIESBADEN (2008), LICHTINSELN - KARLSAUE KASSEL (2009)
KUNSTANSICHTEN - LILI TEMPEL OFFENBACH (2021 - ABGESAGT WG. CORONA PANDEMIE)

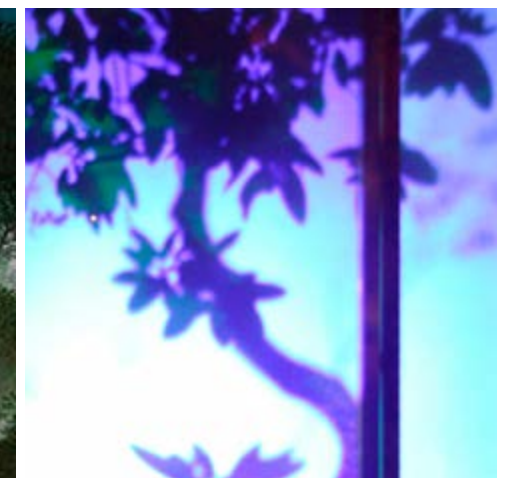
Im Wiesbadener Kurpark führt eine weiße Holzbrücke die Besucher auf eine kleine Insel. Dort findet er sich in einem magischen Lichtraum wieder, auf dessen grünlich leuchtenden Wänden schemenhafte Blatt- und Zweigmotive zu erkennen sind. Sie glimmen auf und verblassen und verändern sich dabei langsam, gleichsam einer Poesie des Verschwindens und Vergehens. Aus der Dunkelheit flüstern Stimmen Natur-Gedichte, von Klangsphären untermalt. Die Installation LICHTLAUB versteht sich als Hommage an die Natur und bedient sich dabei seiner wichtigsten Energiequelle: dem Licht.

Der Künstler hat eigens für LICHTLAUB nachleuchtende, transluzente Wände entwickelt. Die Motive entstehen durch kurze Impulse von UV-Leuchten, welche die Schatten der umgebenden Pflanzen auf die Wände projizieren. Dort bleiben die Motive - ähnlich einer belichteten Fotoplatte - einige Zeit selbstleuchtend erhalten.

Die Texte wurden von Corinna Zürcher aus naturbezogener Lyrik mehrerer Jahrhunderte zusammengetragen und eingelesen. Der Komponist Maik Oehme hat daraus 12 Stücke komponiert, welche die Installation fortlaufend begleiten. Der Soundtrack ist über den QR-Code unten rechts bei soundcloud abrufbar.

Die Installation wurde bereits an verschiedensten Orten gezeigt. Als Standort kommen Parks und Gärten, aber auch Gewächshäuser mit geeigneter Vegetation in Frage.

CREDITS: Corinna Zürcher, Maik Oehme, Carolus Bremer, das modular gmbh, Rolf Bender, Dirk Euler, Sponsoren: zürich tourismus, everglow gmbh



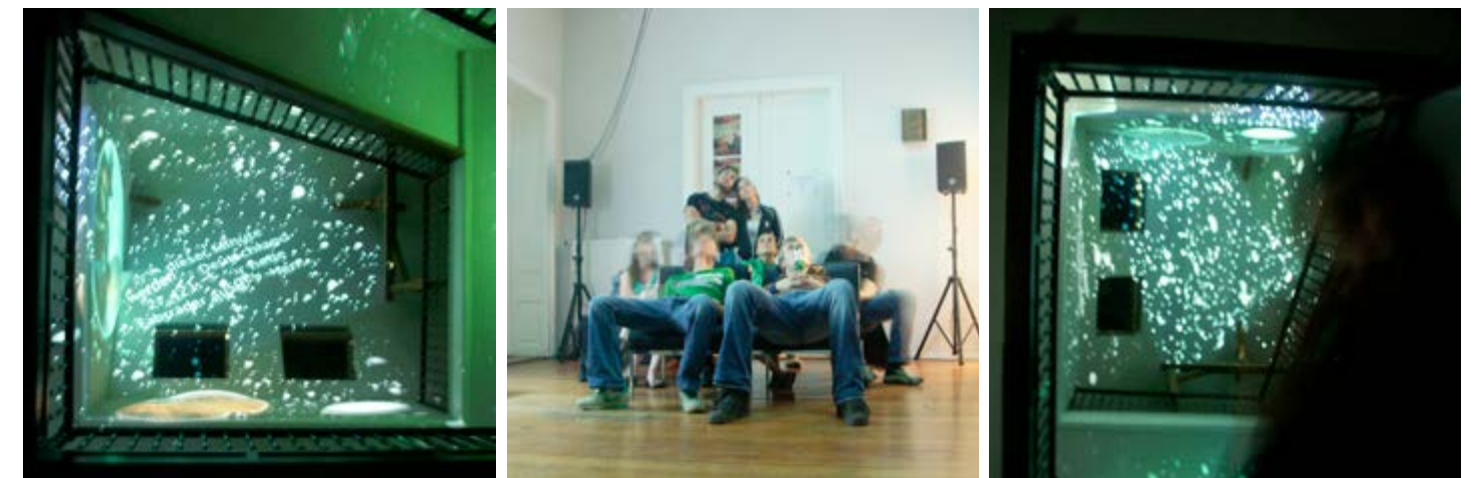
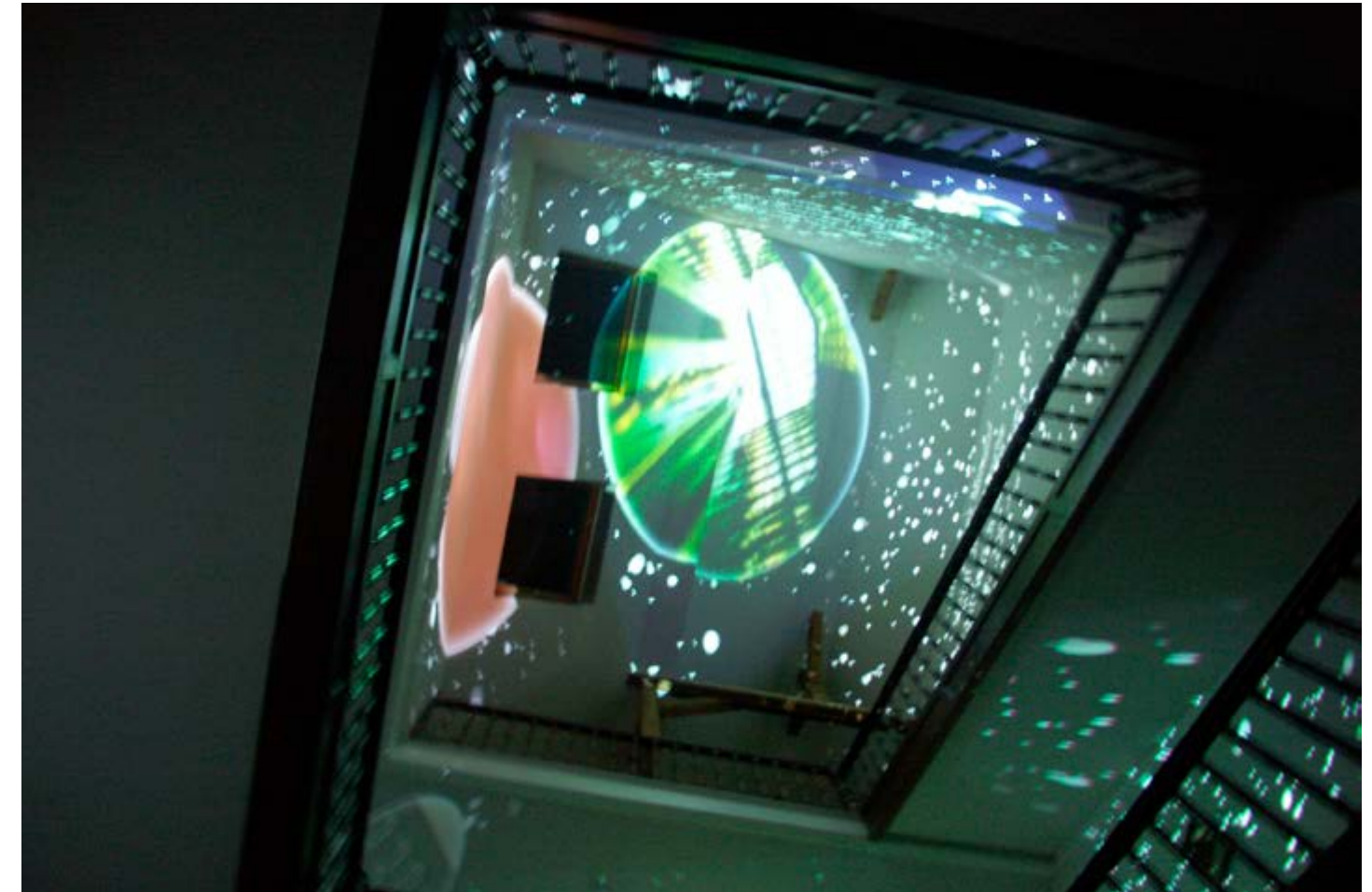
MOMENTUM

JAHR: 2007
ART: RAUMINSTALLATION
ORT: URAUFFÜHRUNG: FOYER URBANSMÜHLE, HATTERSHEIM - ROUTE INDUSTRIEKULTUR RHEIN-MAIN
SPRECHER: PEDO KNOPP, THORSTEN STIER, HANNAH KLING, ANDREAS MALTER, JAN THOMAS

MOMENTUM (lat.=Augenblick) ist ein multimediales „Lichtklangbild“. In Anlehnung an die Kurzgeschichte „one human minute“ von Stanislav Lem wird dem Besucher über Videoprojektoren und Lautsprecher ein Einblick in die unfassbare Fülle von Ereignissen eines jeden Augenblicks menschlicher Existenz gegeben. Hier spielen sowohl die zerstörerischen Kräfte der Menschen eine Rolle (In dieser Minute... wird Regenwald auf einer Fläche von 35 Fußballfeldern abgeholzt), wissenschaftliche Statistiken (In dieser Minute... ändert ein Säugling im Schnitt 8,5 mal seine Mimik) als auch ganz profane Aussagen (In dieser Minute... werden 120 Barbie-Puppen verkauft). Diese statistischen Daten werden in Form von Bildern, Filmsequenzen, Textanimationen und Sprache zufallsgesteuert ineinandergewoben. Für den Besucher lassen sich unendlich viele kausale Zusammenhänge und Interpretationen des Gehörten und Gesehenen finden, die wieder neue, einzigartige Minuten menschlichen Erlebens ergeben. Die Installation MOMENTUM nimmt mit ihrer nicht-linearen, zufallsgesteuerten Form Bezug zur Videoinstallation TRAUM_STATT_VENEDIG, die 2002 für die Bundeskunsthalle Bonn entstand.

PRESSESTIMME: „Ästhetische, bewegte Bilder über den Köpfen der Menschen werden durchflossen von Schriftsätzen, deren Inhalt gleichzeitig von Stimmen gesprochen wird. (...) Dabei erlaubte einem der Klangfluss mit darunter liegender Musik einzutauchen, sich als Teil all dessen zu fühlen oder sich auch davon überwältigen zu lassen. Das Bild über den Köpfen, in dessen „Blasen“ wiederum bewegte Bilder zum Gesprochenen auftauchten (...) wirkt wie die Öffnung in eine neue Dimension.“ Quelle: Höchster Kreisblatt

CREDITS: Kooperation mit das modular gmbh, Jan Thomas, Timo Nickel, Thorsten Stier
Motiondesign: Denis Bender, Kamil Hensel, Thomas Maron



MEDITATION DER ELEMENTE

JAHR: 2024
ART: VIDEOINSTALLATION
DAUER: LOOP, 23 MINUTEN
ORT: GALERIE NASSAUER HOF UND FASSADENPROJEKTION IM INNENHOF

Die Videoinstallation MEDITATION DER ELEMENTE zeigt abstrahierte Aufnahmen bewegter Strukturen der Natur, die sich ganz selbstverständlich den sie umgebenden Kräften und Einflüssen hingeben. Eine Fähigkeit, die der Mensch nur mit viel Übung, z.B. im Zustand der Meditation erlangt. In Kombination mit den Klangsphären des Komponisten Bernhard Straub wird die Videoinstallation zu einer Art Katalysator für das Bewusstsein. Viele der Aufnahmen entstanden 2018 auf dem Jakobsweg. Der Nassauer Hof war im 18. Jahrhundert ein beliebter Reisegasthof und liegt am traditionellen europäischen Fernweg „Via Regia“ von Kiew nach Santiago de Compostela. Neben ihrer Funktion als historischem Handelsweg war und ist die Via Regia auch Teil des deutschen Jakobswegs. Somit lag es nahe, die Videoinstallation „Meditation der Elemente“ aus dem exklusiven Galerieraum heraus in den öffentlichen Raum zu erweitern und auf die Hoffassade zu projizieren. Die historische Herberge wird als Originalschauplatz zur Leinwand für die zeitlose Erlebniswelt von damaligen und heutigen Pilgern und Menschen auf dem Weg.

Eine Auswahl von Videostills aus MEDITATION DER ELEMENTE wurden als limitierte Fineartprints auf gebürstetem Aluminium editiert.

CREDITS:
Sounddesign: Bernhard Straub / zenbytes



TRAUM_STATT_VENEDIG

JAHR: 2002
ART: NICHT-LINEARE VIDEOINSTALLATION
ORT: BUNDESKUNSTHALLE BONN, IM RAHMEN DER AUSSTELLUNG „VENEZIA!“
SPRECHER: SUSANNE BURKHARD - STAATSTHEATER DARMSTADT, MANFRED BASTIAN - MÄRCHENFORUM

Erst glaubt man es sei ein Film. Kurze, tonlose Filmszenen erscheinen wie in einer Kamerablende und verschwinden wieder. Daneben tauchen Textfragmente auf und lösen sich ebenso schnell wieder auf. Im Hintergrund ist Musik zu hören, dann und wann überlagert von Stimmen, die kurze Texte oder Gedichte rezitieren. Man sucht nach dem Zusammenhang und meint ihn hier und dort zu erahnen. Beschreibt die Stimme im Hintergrund nicht gerade diese düstere Filmszene?

Tatsächlich gibt es weder Zusammenhang noch Dramaturgie. Aber alle Fragmente, aus denen sich TRAUM_STATT_VENEDIG zusammensetzt, seien es Filmausschnitte, Gedichte, Textanimationen oder die Musik im Hintergrund, haben eine Gemeinsamkeit: Sie thematisieren Venedig. Die einzelnen Elemente wurden zusammengetragen aus mehreren Jahrhunderten künstlerischer Auseinandersetzung und subjektiver Sichtweisen auf diese faszinierende Stadt.

Überlagert werden die einzelnen Elemente zufallsgesteuert auf bis zu vier Ebenen mithilfe einer, von Martin Böttcher eigens programmierten Software. Es handelt sich also um eine nicht-lineare Videoinstallation. Welcher Text zu welchem Bild, welche Musik zu welchem Gedicht abgespielt wird, ist zufällig. Durch die immer wieder neuen Überlagerungen entstehen unzählige Bezugsmöglichkeiten der einzelnen Elemente untereinander. Der Betrachter kann durch seine Assoziationen ein ganz eigenes, subjektives Bild von Venedig erschaffen.

CREDITS: Kooperation mit Juliane Wern, Support: Prof. Koob (TUD), Mario Nägler, Daniel Eichler, Anja Jungheinrich, Nikola Jarisch.



1DAY 1SECOND 1MINUTE

ZEIT: 28.08.2019
ART: KUNSTPERFORMANCE - ZEITRAFFERFILM
MATERIAL: DINA4 PAPIER, PRITTSTIFTE, KAMERA
ORT: ARTHAUS ALTHEIM

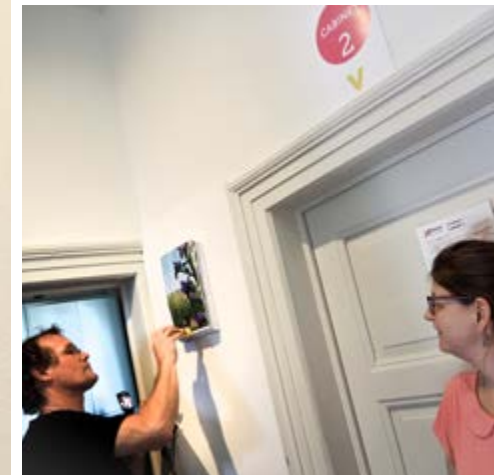
Im Rahmen des Kunstfestivals „TAUSCH! Contemporary Art Fair“ hat Martin Böttcher eine Variante seiner Kunstperformance 1DAY 1SECOND 1MINUTE umgesetzt. Sie spielt mit verschiedenen Ebenen von Zeit, überlagert diese und verdichtet sie - nicht nur im übertragenen Sinne.

Über zehn Stunden lang klebte der Künstler insgesamt 628 Einzelbilder eines Slowmotionfilmes nacheinander an eine Wand im Treppenhaus des Festivalzentrums und fotografierte sie wieder ab. Diese Fotografien wurden später zu einem Zeitrafferfilm zusammengeschnitten. Die eine Minute Film, die daraus entstanden ist, dokumentiert 10 Stunden Kunstfestival und gleichzeitig eine Sekunde Flug eines Kolibrischwärmers, dem Martin Böttcher 2018 auf dem Jakobsweg begegnete.

Martin Böttcher kam während der zehnstündigen Aktion mit vielen Besuchern und anderen Künstlern ins Gespräch über die vielschichtigen Dimensionen und unterschiedlichen Wahrnehmungen von Zeit. Die Autorin Martina Füg inspirierte die Performance zu einem lyrischen Text mit dem Titel „Zeit-Säule“. Die Künstlerin Katharina Müller hielt die Aktion in einem „urban sketch“ fest.

Eine frühere Variante der Kunstaktion hat Martin Böttcher bereits 2007 in der Urbansmühle in Hattersheim realisiert. Damals verwendete er den Slowmotionfilm eines fallenden Wassertropfens.

CREDITS: Danke an Corinna Zürcher und Andreas Kaul für die zeitweise Assistenz.
Fotos: Harald Etzemueller und Sabine Imhof



POINT OF VIEW

JAHR: 2010
ART: RAUMINSTALLATION - BEGEHBAR, INTERAKTIV
DIMENSION: 280x280x280CM
ORT: PHRIX AUSSTELLUNGSHALLE, HATTERSHEIM - OKRIFTEL

Die Installation POINT OF VIEW zeigt ein Wohnzimmer im Stil der 1960er Jahre. Der Raum ist mit Sofa und Sesseln, Wohnzimmertisch und einem Beistelltisch mit Fernseher möbliert. Von der Decke hängt eine schlichte Pendelleuchte, ein Escher-Druck ziert die Wand, und in der Ecke steht ein alter Hoover-Staubsauger. Das Besondere daran: der Raum ist um 90° gedreht. Die Besucher können den Raum betreten und sich z.B. -wenn auch mit etwas Mühe- auf das Sofa legen oder auf einen Sessel setzen. Der Raum wird zeitgleich gefilmt und das Bild, um 90° gedreht, live auf den Fernseher im Wohnzimmer übertragen. Die Besucher sehen sich hier plötzlich wieder in der scheinbar „richtigen“ Ausrichtung.

Angelehnt an das Wohnzimmer seiner Großeltern versteht der Künstler die Installation als Experimentierraum, um im direktesten Sinne einmal die eigene Perspektive, den „point of view“ zu ändern. Gleichzeitig zeigt er die Schwierigkeit auf, sich z.B. in die eigene Kinderperspektive zurück zu versetzen. Erfahrungen und Zeit verändern den Menschen, oft ohne dass er dies immer bewusst erlebt.

Bei den spontanen, oft sehr kreativen Aktionen der Besucher im Raum entstanden diverse Fotografien, die mit den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des Raumes spielen.



REFLEX MONO

JAHR: 2000-2001
ART: SIEBDRUCK AUF PAPIER
AUFLAGE: CA. 20 DRUCKE - UNIKATE / LIMIT. AUFLAGEN BIS 5 EXEMPLARE

In den Jahren 2000-2001 entstand eine kleine Serie mit monochromen Siebdruckarbeiten. Die Motive wurden -wie im Siebdruck üblich - in Flächen verschiedener Helligkeitswerte unterteilt. Entgegen der gängigen Praxis wurden sie daraufhin jedoch nicht mit unterschiedlichen Farben, sondern immer der selben Farbe übereinander gedruckt. Das Motiv entsteht deshalb einzig und allein durch die Lichtreflexion. Dabei gilt: je mehr Farbschichten übereinander gedruckt wurden, umso glatter die Oberfläche, umso stärker die Reflexion und umso heller der Bildeindruck. Die Motive sind nur aus bestimmten Blickwinkeln erkennbar. Blickt man aus einer anderen Richtung auf die Bilder, so sieht man nur monochrome Flächen.



BIOGRAFIE

- 18.10.1972** Martin Böttcher wurde in Aurich geboren
1989/90 High School, Seattle, USA
1993 Abitur in Frankfurt am Main
1994/95 Ausbildung zum Keramiker bei Dipl. Designer Bernd Stüber, Münster/Westf.
1995/96 Keramikatelier in Frankfurt/Main
1996-1997 Gründungsmitglied der Künstlervereinigung "The Edge" mit Schwerpunkt auf künstlerischer Arbeit mit dem Medium Computer (Grafik, 3D), Frankfurt am Main
1996-1998 Gründungsmitglied und Mitbetreiber des Plattenlabels "Sport" (Elektro)
1997-2004 Architektur-Studium an der TU-Darmstadt
2003 Arbeitsaufenthalt in Barcelona, Spanien
seit **2004** freiberuflicher Architekt und freischaffender Künstler
2006-2016 Mitglied der Phrix-Künstlergemeinschaft, Hattersheim am Main
seit **2017** Atelier in Offenbach am Main
seit **2020** Mitglied des Künstler:innen-Netzwerkes artmaintaunus
seit **2023** Konzeption, Ausbau und Betrieb einer neuen Anlage für kulturelle Zwecke, Brüningstr. 25 in Frankfurt-Höchst mit Projekträumen für Kunst und Kultur.
2024 Gründungsmitglied und Vorstandsvorsitzender des gemeinnützigen Kunstvereins „Raum für kulturelle Fragen e.V.“ Frankfurt am Main

PUBLIKATIONEN

- „Discstyle“, Edition Olms, Zürich, 1997
„Sichten 5“, Wasmuth Verlag, Berlin 2001
„Das Geheimnis des Schattens – Licht und Schatten in der Architektur“, Wasmuth Verlag, Berlin, 2002
„Sichten 6“, Wasmuth Verlag, Berlin, 2003
Kunstverein Medienturm, Graz (A), Onlinekatalog @<http://www.medienturm.at>, 2003-2010
"Real Photography Award", Rotterdam 2008
„Licht(e)Wege 2002-2016“ Verlag: Hurricane and Barbie, Kassel, 2016

Martin Böttcher lebt und arbeitet als freischaffender Künstler und Architekt in Frankfurt am Main

AUSSTELLUNGEN / PROJEKTE / PREISE (AUSWAHL)

- 2024** „Marmorhosis“ Videomapping Marxkirche, Int. Bildhauersymposium Vinschgau kristallin, Laas, Italien.
2023 „Vier Jahreszeiten“, Gruppenausstellung Dhira Art Gallery, Neu-Isenburg
2022 „Licht bewegt“, Kunsttage Dreieich, Kommunale Galerie Dreieich
2019 „TAUSCH! contemporary art fair“, Kunstverein Eulengasse e.V. / BOK / ARThaus Altheim
2017 „Lichtgespinste“ und „look@the world through my eyes“, 27. Kunsttage Dreieich, 3D-Videomapping auf Burg Hayn
2014 „Tranquilight“ 3D-Mapping-Lichtkunstprojekt, Schweizerische Botschaft, Festival of Lights, Berlin
2013 „Phantastonaut“ 3D-Mapping-Lichtkunstprojekt zur „Blauen Nacht“ am Neuen Rathaus, Nürnberg
2012 Mehrere 3D-Mapping-Lichtkunstprojekte am histor. Kurhaus / Grand Casino, Baden, Schweiz
2011 3D-Mapping-Lichtkunstprojekt, Projekt für das denkmalgeschützte Haus Du Pont, Zürich, Schweiz
2010 "point of view", großformatige Rauminstallation, Phrix-Werkschau, Hattersheim am Main
2008 "REAL Photography Award" Exhibition, Nederlands Fotomuseum LP2, Rotterdam, NL
2008 "Lichtlaub" Licht und Klanginstallation, Luminale / Kurpark Wiesbaden / Lichtinseln Kassel 2009
2008 Cash Award, Kategorie Fotografie, Agora Galery, New York City, USA
2007 Brotlose Kunst - Gruppenausstellung Urbansmühle, Route Industriekultur Rhein-Main
2007 Momentum - Mediale Kunstinstallation in der Villa Urbansmühle, Hattersheim am Main,
2007 Nominierung für den mit 50.000,-€ dotierten „Real Photography Award“, Rotterdam, NL
2006 Phrix³ und PHRIXmas: Werkschauen der Phrix Künstlergemeinschaft, Hattersheim am Main
2004 Einzelausstellung im "espai 1", kommunale Galerie, in St. Perpetua, Barcelona, Spanien
2004 Gemeinschaftsausstellung mit Christoph Mertens, Galeria Segovia Isaacs, Barcelona, Spanien
2003 „MT2003“ Virtuelle Ausstellungsplattform für Kunst mit Neuen Medien, Kunstverein Medienturm, Graz (A); im Rahmen von Graz Kulturhauptstadt Europa 2003
2003 „Sichten 6“, Gruppenausstellung, Deutsches Architekturmuseum (Frankfurt am Main)
2003 Beteiligung am Kunst am Bau Projekt „Antipode“, Frankfurter Welle, FFM in Kooperation mit der Künstlergruppe KAB und Prosa Architektur & Grafik, Darmstadt
2003 „luz y sombra“, 1. Preis Skulpturenwettbewerb St.Perpetua, Barcelona, und Realisierung einer großformatigen Schattenskulptur im öffentlichen Raum.
2003 „Atem“ – szenische Wiederbelebung der Industriearbeit „Phrix“ in Hattersheim am Main.
2003 „Venezia!“ Kunst und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (Bonn)
2002 „Das Geheimnis des Schattens“, Deutsches Architekturmuseum (Frankfurt am Main)
1996 „digital interpolating“ The Edge Werkschau (Frankfurt am Main)
1994 „Kunst am Fluss“ im Rahmen des Museumsuferfestes (Frankfurt am Main)
1993 Einzelausstellung (Malerei), Part-Galerie (Frankfurt am Main)



