

Lorenz Radeloff



Find me

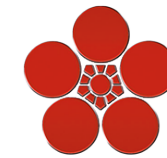
SCHLOSS



MITSUKO



LORENZ RADELOFF :: FIND ME



SCHLOSS MITSUKO

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	4
Einführung	6
Spiele-Entwicklung	31
Filmzeichnungen	41
Impressum	47

EINFÜHRUNG

Lorenz Radeloff geboren und bis heute in Kyoto ansässige Künstler ist studierter Filmmacher, Zeichner und Spieleentwickler. Sein facettenreiches Werk umfaßt ein breites Spektrum, das von geometrischen Arbeiten, über zeichnerischen Meditationen, zu Storyboards, Graphic Novels und einem extrem umfangreichen Werk an ausgearbeiteten Zeichnungen für Filme und Geschichten reicht. Daneben gibt es auch in der Auseinandersetzung mit der japanischen Tradition und Geschichte Arbeiten, die Elemente in neuer Weise interpretiert, wie zuletzt in seinem Werk für die Lichtkunst im Japanischen Hain an Schloss Mitsuko im Winter 2022/2023, als er sein Werk aus einem Jahrhunderte alten Baumschutz Japans heraus entwickelte.

Warum sollte man Lorenz Radeloff Werk in Deutschland und Europa zeigen? Er ist ein begnadeter Zeichner, der den Vergleich mit den besten seines Fachs in Japan und Europa, insbesondere Frankreich und Belgien nicht zu scheuen braucht. Seine wundervoll elaborierten Arbeiten vermitteln bereits in jedem einzelnen Bild eine ganze Erzählung. Sie sind detailreich, greifen intensiv auf japanische und ostasiatische Bilderwelten zurück. Geister und Menschenwelt durchdringen sich. Yokai sind allgegenwärtig. Auch das Auge im Wald ist ein Bild von Waldgeistern.

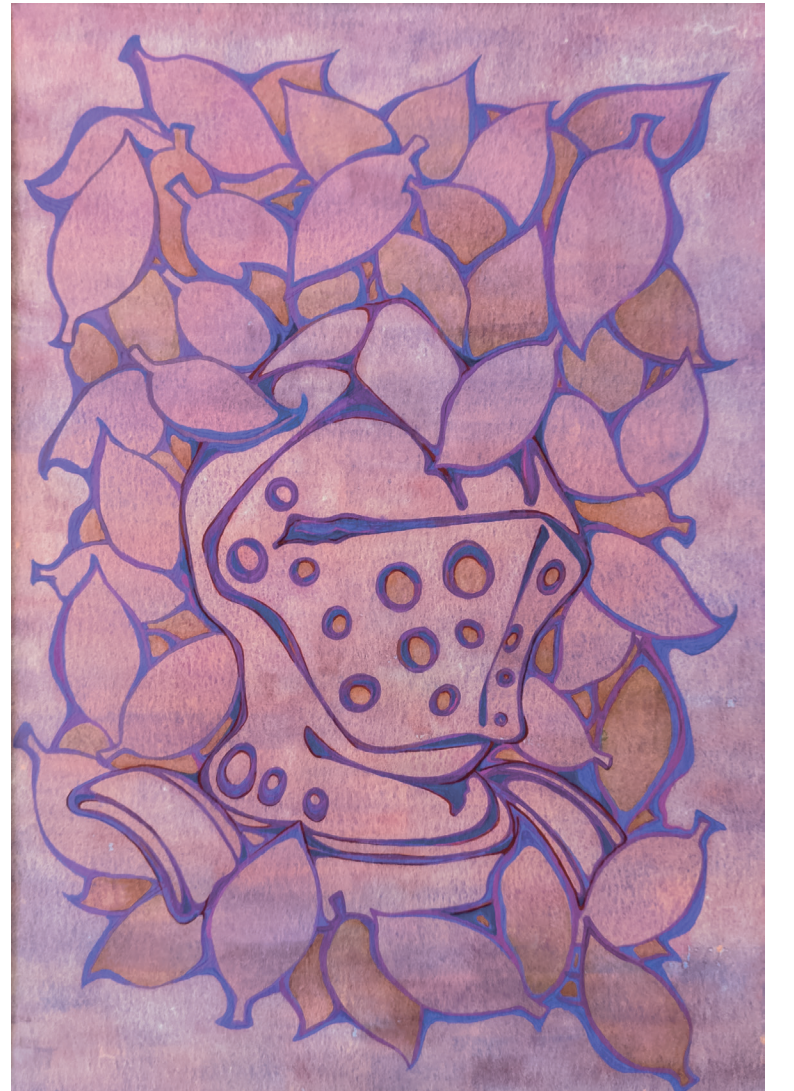
Das Werk spielt durchgängig mit dem verborgenen und dem offen gezeigten. Es verbirgt in Symbolen und erzählt Geschichten von Geistern, die mit Square-Heads am Tisch sitzen. Vorsichtiges

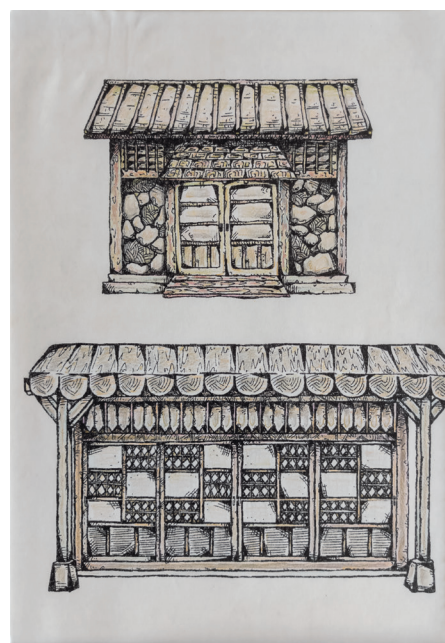
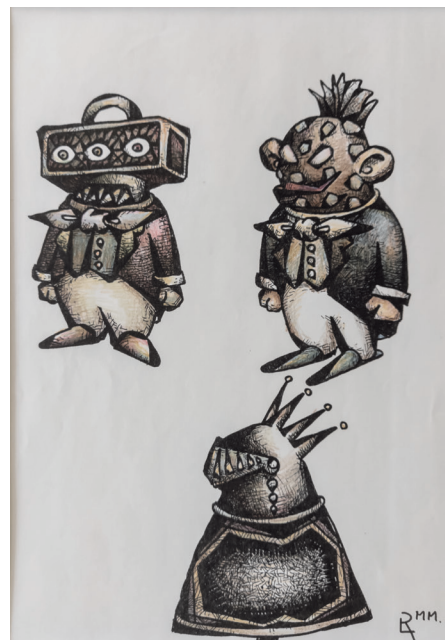
Beobachten und starke Emotionen finden sich in den gleichen Bild-Erzählungen. Find me, der Titel der Ausstellung, den der Künstler gewählt hat, ist fast programmatisch, denn er selbst ist ein Meister, des sich Verbergens, sei es in Rüstungen, in Blättern und Wäldern, in Square-Heads. Feinsinniger Humor lässt hin und wieder auch seine Figuren zu starken Emotionen gelangen. Naturbeobachtung und Mediation werden durch schöne Perspektiven von Licht und Schatten in die Tiefe ausgedehnt und fokussiert.

Die Farben in seinem Werk sind vor allem im zeichnerischen Werk eher ruhig und etwas gedämpft, neben alten Rollbildern aus der Sammlung von Schloss Mitsuko integrieren sie sich nicht nur, sie zeigen sich in der Palette der Tradition Japans intensiv verbunden, übrigens mehr als der Künstler es selbst von sich gedacht hatte. Viele seiner Arbeiten sind in Kombinationen aus japanischen Farbstiften und Aquarell entstanden. Klare Linien liegen unter und auch über aquarellierten Flächen. Feinste Strukturen und fließende Übergänge.

Die Auseinandersetzung mit der langen japanischen Tradition bildhafter Erzählungen wird lebendig. Fantasie, spielerische Elemente und auch Inhalte zeichnen des Künstler und Spiele-Entwickler aus. Präzision, Strukturiertheit und Liebe zur Geometrie und Mathematik sind auch immer wieder spürbar und erkennbar, z.b. in den Noumena, die erst in der paperworks Ausstellung später im Jahr gezeigt werden. Das gilt alles für den Zeichner und den Spiele-Entwickler.



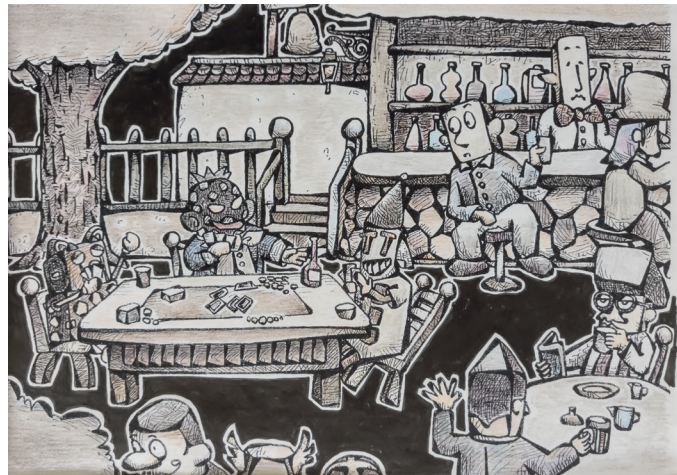




Das Spiel „step-point“, das auch im Deutschen Spiele-Museum in Nürnberg zu finden ist, war auch schon Ausgangspunkt und Teil einer Serie von Kunstausstellungen. Angefangen mit „cubes and boxes“ in Düsseldorf, über „yugen“ in Schloss Mitsuko, „awase“ in Schloss Mitsuko und der Galerie dr. Jochim in Celle, war das Spiel mit den Würfeln offen und verborgen eines der Schlüsselwerke. Worum geht es dabei? Angefangen hat das Spiel mit einem Schachbrett und mit Würfeln. Es wird auf dem Schach-

brett mit Würfeln gespielt. Dazu muss man mehrere Denkweisen, die sich für uns mit dem Schachbrett und mit den Würfeln verbinden revidieren. Das Schachbrett als Strategiespiel hat mit Würfeln und Glück nichts zu tun. Zweitens der Würfeln ist das Glück- und Schicksalsspiel schlechthin. Lorenz Radeloff bringt nicht nur beides zusammen, sondern macht den Würfel zum strategischen Spielstein und das Schachbrett schon beim Einsetzen der Spielsteine zum Schicksals- und Glückselement. Dazu kommt, wie die Würfel

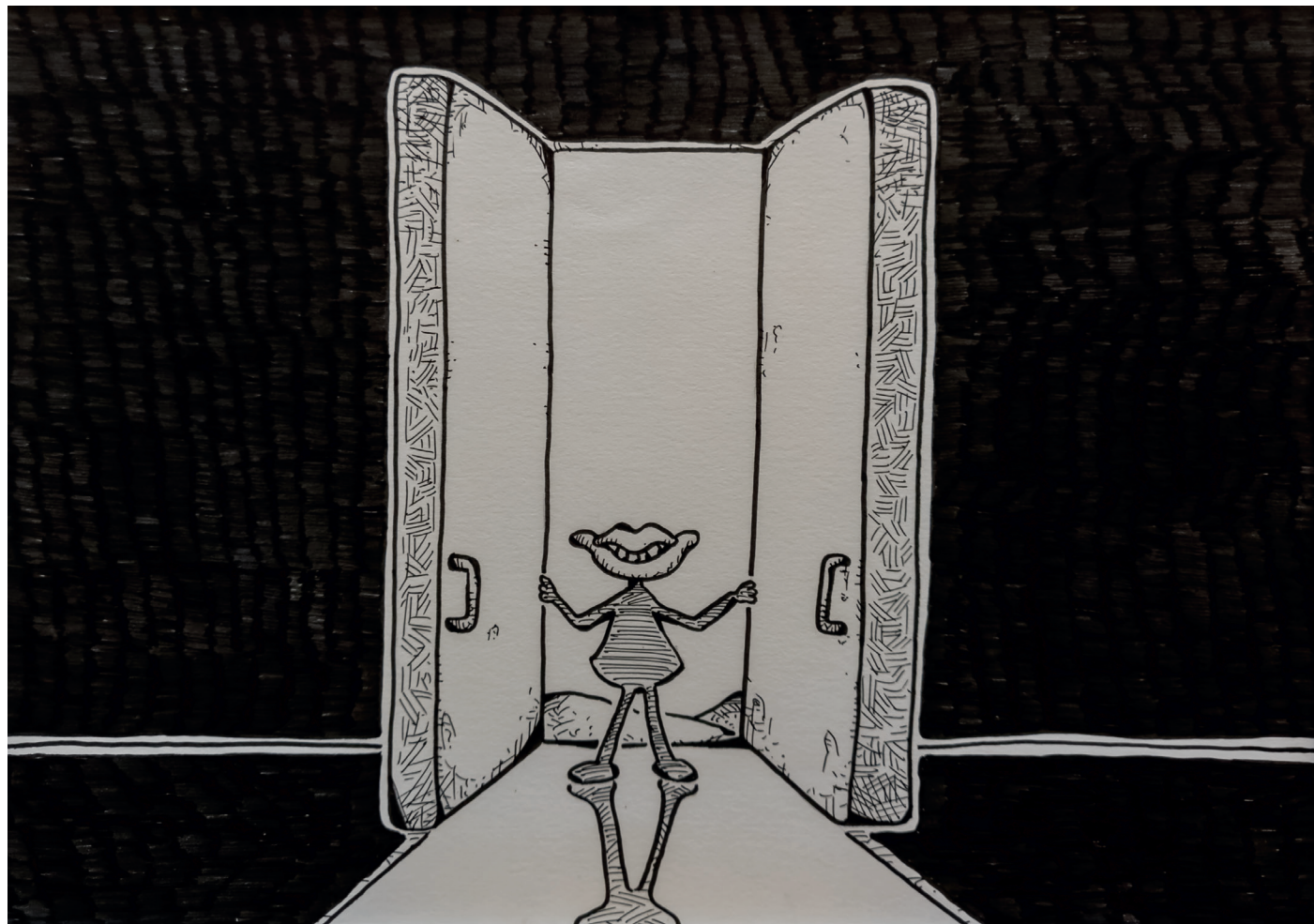
auf dem Feld genutzt werden, sie werden über ihre Kanten gekippt um die Zahl, die oben auf zu lesen war. Zeigt ein Würfel einmal die Zahl „vier“ kann er nicht mehr gehen, da er danach immer nur noch die Zahl „vier“ anzeigen würde. Das Wort für „vier“ und das Wort für „Tod“ und „Stillstand“ klingen sehr ähnlich im Japanischen, deshalb wird die vier als Zahl an vielen Stellen z.B. als Sitzplatz-Nummerierung ausgelassen und gemieden. Das Spiel wurde in seiner Entwicklung der Spielweise angepasst und hat Auskantungen in



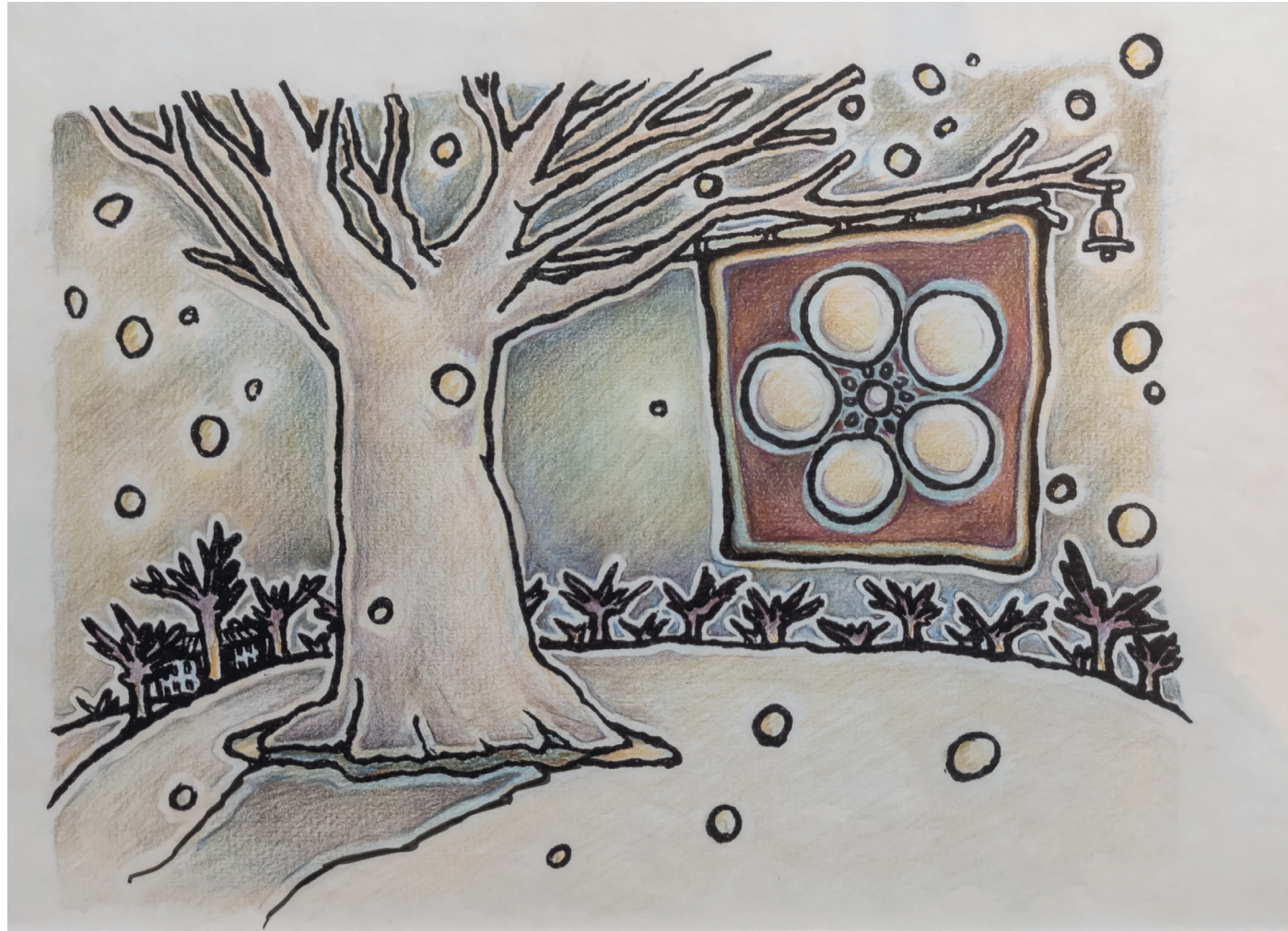


den Würfeln sowie kleine abgerundete Barrieren zwischen den Feldern, damit die Würfel besser gekippt werden können. Die Figuren der Square-Heads sind aus dem Würfel entwickelt. Es ist als so ein tief ins künstlerische Werk eingebundenes Spiel. Die neueren Versionen sind mit 3D-Druckern hergestellt und entwickelt. In der Ausstellung finden sich zudem künstlerische Weiterentwicklungen des Sicht auf und in den Würfel. Aber auch die ursprüngliche Version und eine künstlerische Version mit vom Künstler handgesägten Holzwürfeln aus japanischer Zeder werden ausgestellt.

Die Filmzeichnungen reichen zurück in die Zeit des Studiums von Lorenz Ra-





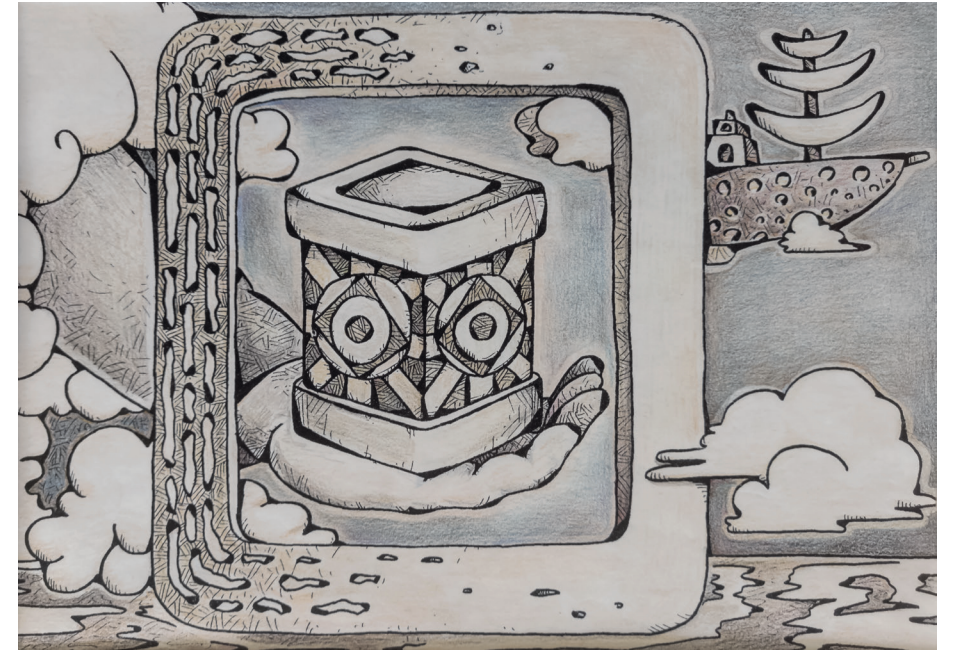


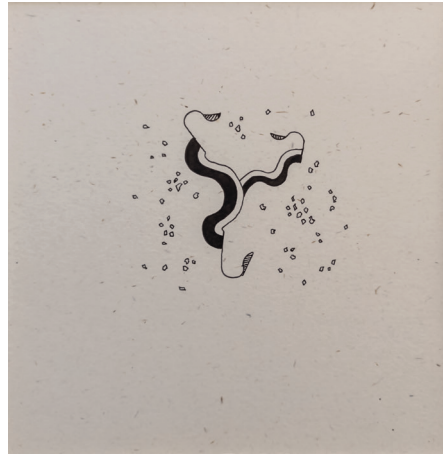
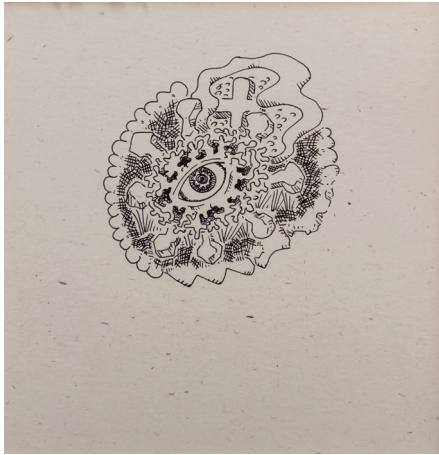
deloff. Er hat es noch ganz traditionell erlernt auf Zelluloid mit den entsprechenden Farben, die untereinander nicht gemischt werden. Die Separation von Figuren, Objekten und von Teilen derselben auf unterschiedliche Folien heute in der Computeranimation als Layer zu bezeichnen. Dennoch musste in den traditionellen Animationsfilm Herstellung und Zeichnung 24 Bilder pro Sekunde Film gezeichnet werden, durch die Separation auf verschiedene Zelluloid-Folien nicht immer als komplette Bilder. Das war sehr aufwendig. In der Ausstellung ist eine Auswahl aus solchen Zeichnungen zu sehen und auch die Originalfarben, sowie die klassischen Skizzenblätter, mit der gleichen Rand-Perforation, wie die Film-Sheets und die für die Perforation genutzte

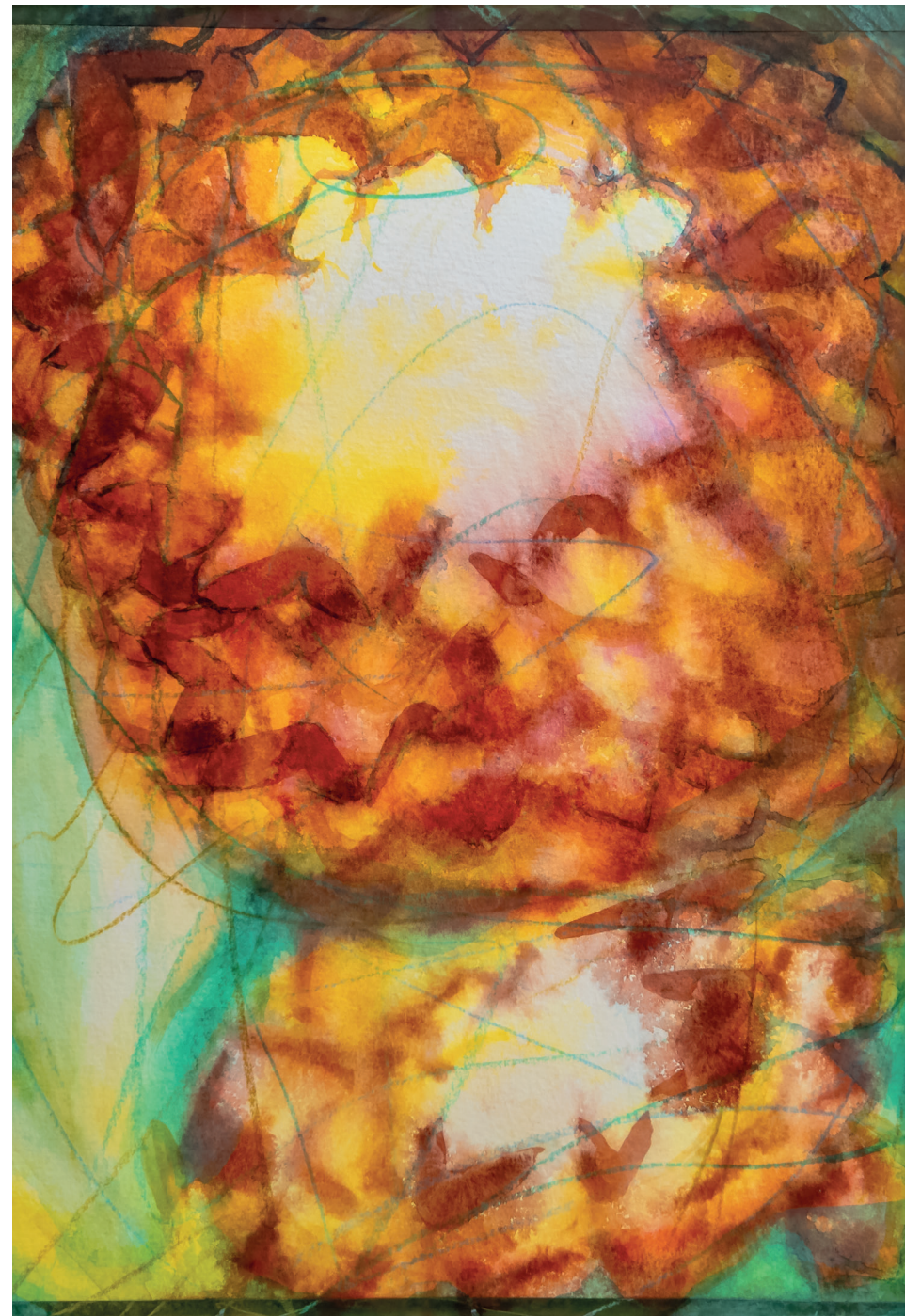
Schiene, die es erlaubt im Daumenkino Szenen ablaufen zu lassen, um sie auf ihre Konsistenz zu prüfen. Es ist also auch ein Stück Geschichte des Filmkunst zu sehen.

Die Ausstellung ist insgesamt sehr vielfältig und doch greifen alle Teile des Werks von Lorenz Radeloff ineinander. Es wurden fast 90 Exponate aus dem Werk ausgewählt, um es den Besucher*innen vorzustellen.

Ralph Tepel
Direktor und Kurator
Schloss Mitsuko 2023







SPIELE - ENTWICKLUNG









FILMZEICHNUNGEN





Alle Ausstellungen des Jahres 2023 wurden gefördert durch das
Ministerium für Kultur-, Bundes- und Europa-Angelegenheiten
Mecklenburg-Vorpommern

Katalog zur Ausstellung
Lorenz Radeloff - Find me

24. Juni bis 1. September 2023
Schloss Mitsuko - Museum für Japan und zeitgenössische Kunst
Kuratiert Ralph Tepel
Katalog kl-editions
Köln - Schwerin - Ankara 2023
Layout: Ralph Tepel

Die Rechte aller Texte und Bilder liegen bei den jeweiligen Urhebern.
Jegliche Kopie bedarf der vorherigen Zustimmung durch die Urheber:
Thürkow-Todendorf 2023.

