

Rudli Schnell

Seit 1984 arbeite ich mit Computern und benütze sie als Werkzeug, um Arbeiten auf dem Gebiet der elektronischen Medienkunst zu entwickeln. Mein vorwiegendes Interesse konzentrierte sich in den ersten Jahren auf die Computeranimation und die Computergrafik. Diese wurden für verschiedenste Zwecke in fast allen meinen Videoarbeiten und den gemeinsamen Arbeiten mit Gudrun Bielz eingesetzt. Seit 1988 arbeite ich neben Videoskulpturen mit dem simulierten und animierten Raum im Realmaßstab. In diesen kontrolliert der Computer nicht nur Sensoren und steuert Programme, sondern gibt den Arbeiten als Grafik oder Animation in Realgröße der Objekte eine spezifische Ausdrucksform und ermöglicht die Schaffung eines virtuellen Raumes.