

PORTFOLIO

Christian Schumacher

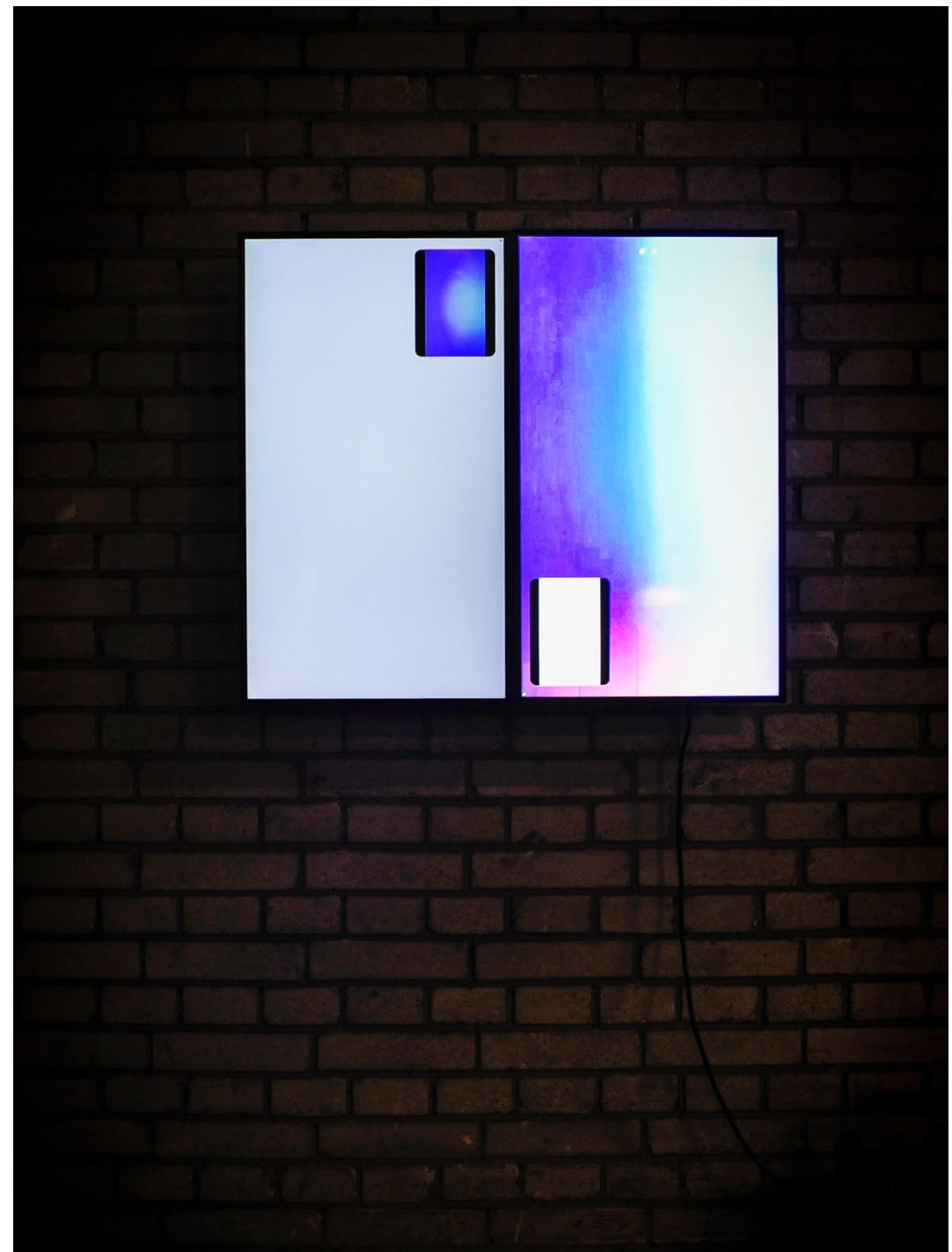
Website: christianschumacher.ch

Instagram: [@christian__schumacher](https://www.instagram.com/christian__schumacher)

Auswahl aktueller Arbeiten (2018 bis 2023)

Closed Circuit Zoom. Do smartphones feel excited when they beam at each other?

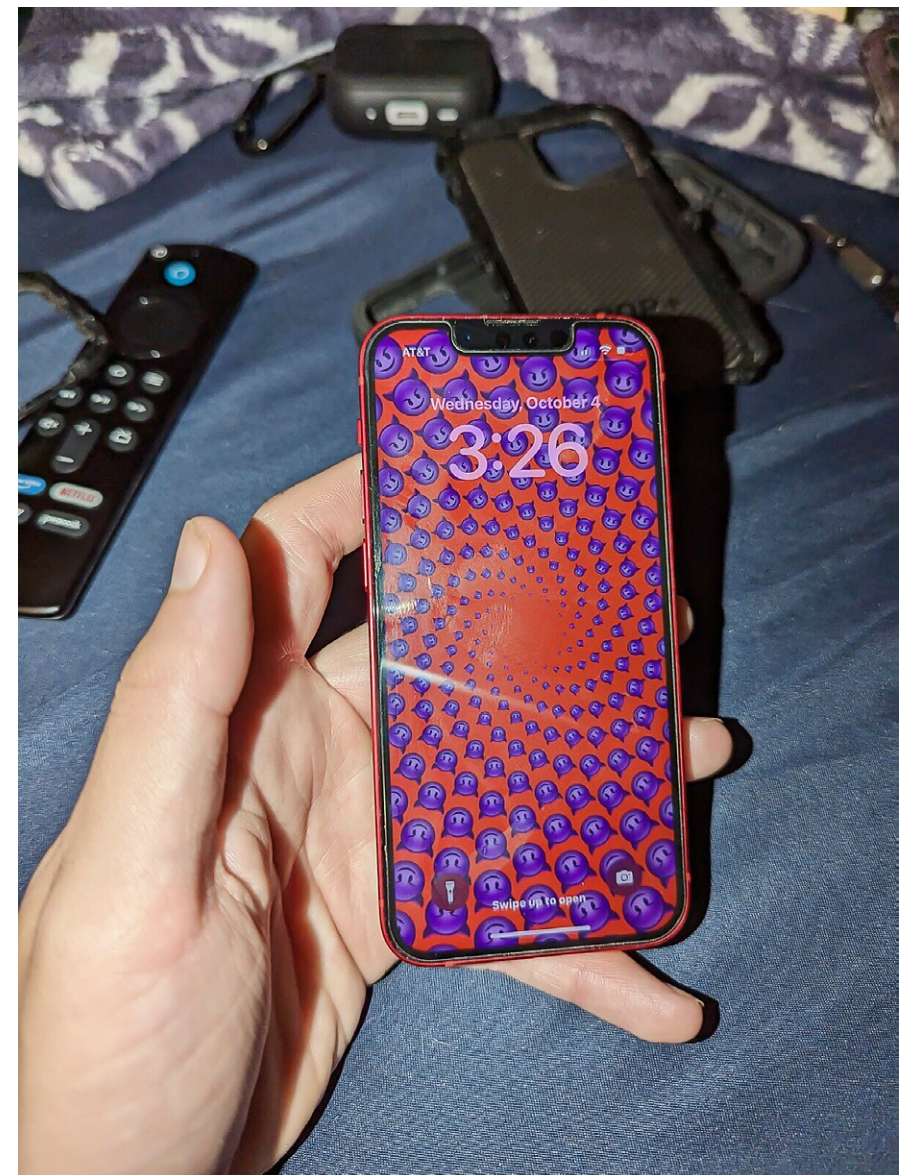
Wandinstallation, Transbonahalle, Basel, 2023



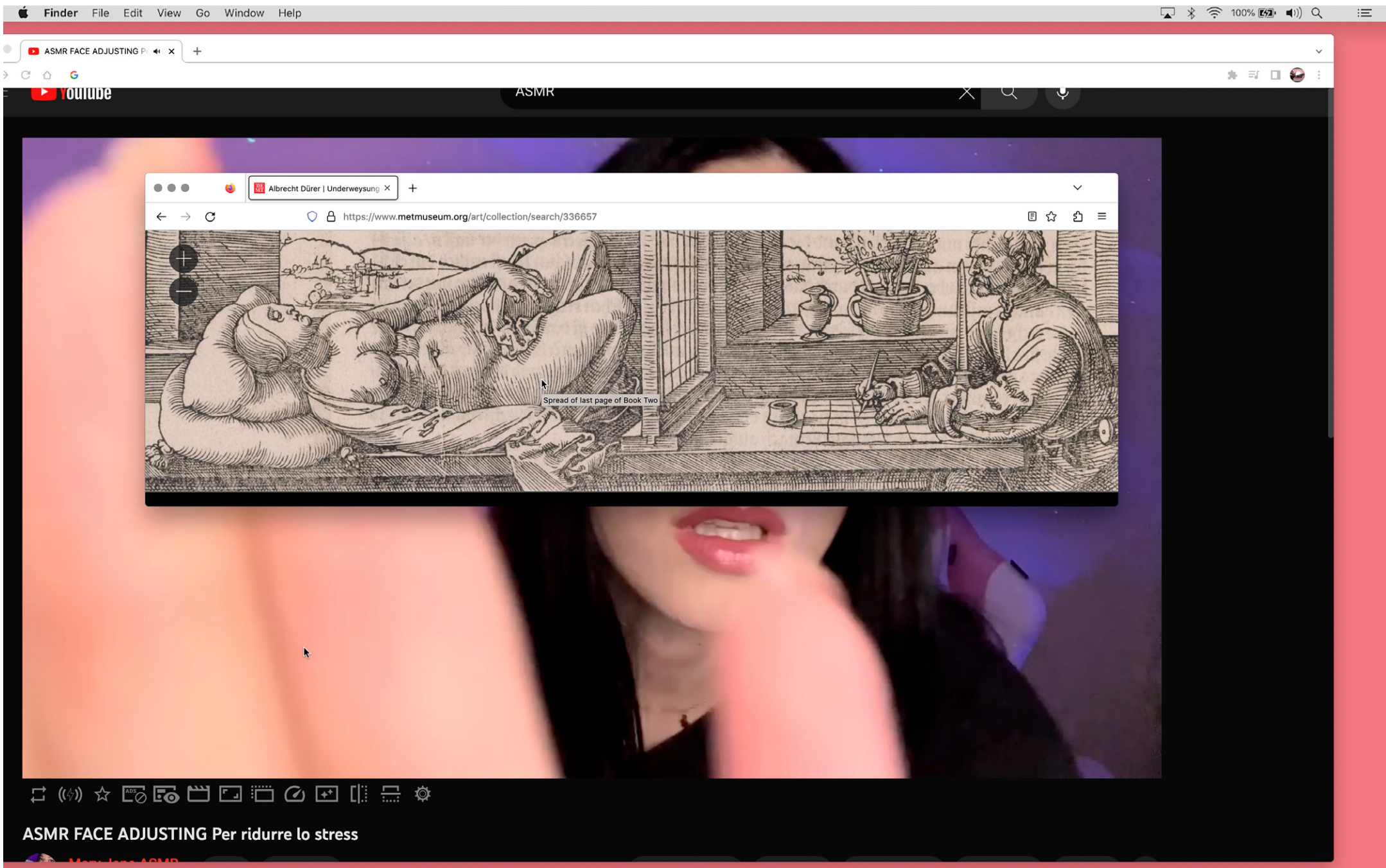
ARTIST STATEMENT

Die Welt ist voller Bildschirme, sie sind Zugang zu vielem, was wir heute in unserem Alltag tun. Unsere Vorstellungen, Meinungen, Haltungen, Überzeugungen und Wünsche sind beeinflusst durch das, was wir an Bildschirmen sehen. Bildschirme sind fester Bestandteil unseres Freizeit-, Berufs- und Soziallebens; sie sind Navigationshilfen auf Reisen, persönliches Fotoalbum und kreativer Showroom und v.a. auch Portal zu endlosen Unterhaltungsangeboten. Möglicherweise verbringen wir mittlerweile mehr Zeit damit, Abbilder von Dingen auf Bildschirmen zu betrachten, als reale Objekte selbst. «Our world view is a screen view» steht denn auch am Anfang von Stephen Monteiros Screen Media Reader (2017).

Diesen Veränderungen unserer Wahrnehmung versuche ich mittels künstlerischer Strategien zu begegnen. Meine Projekte untersuchen sowohl unsere physische Beziehung zu den Bildschirmgeräten wie auch zeitgenössische Onlineformate. Oft bildet dabei das widersprüchliche Wesen des Bildschirms selbst die Ausgangslage. Sei es die Anziehungskraft seiner hinterleuchteten Bilder, die im Kontrast zur Funktion der *Abschirmung* steht, sein Versprechen einer verbesserten Sichtbarkeit in einer Welt, die mehr und mehr von Fake News, künstlicher Intelligenz und Bildmanipulation geprägt ist, oder die Illusion von Greifbarkeit bei Touchscreens, wo eigentlich keine vorhanden ist. Viele meiner Projekte nutzen online verfügbare Bildressourcen (sowohl bewegte als auch statische Bilder) und arbeiten mit Found Footage Material. Zur Umsetzung meiner Recherchen nutze ich selbst Medien wie Video, Fotografie oder Performance, wobei sich oftmals Strategien als interessant erweisen, die sich zwischen eindeutigen medialen Zuschreibungen bewegen.



Condition: used, eines der ca. 170 Bilder der Auktionsplattformen Ebay und Ricardo



Screen Paradox, Desktop Performance, Videostill, 2023

Screen Paradox

2023

Screen Paradox ist eine live erstellte Video-Collage in drei Szenen. Sie verbindet Methoden des Videoessays mit Elementen der Performance und geht unserer Beziehung zum Bildschirm nach. Sowohl während der Aufführung wie auch in der anschliessend als Loop abgespielten Aufzeichnung wird der Desktop eines Computers auf eine grosse Leinwand projiziert; es werden Bild- und Videodateien geöffnet, in Fenstern neben- und übereinander abgespielt und wieder geschlossen. Dabei wird der digitale Schreibtisch für diese «Desktop Performance» zu einer Art Bühne, auf der die Video- und Audiodateien den Ort ihrer Aufführung finden. Die Collage konfrontiert hauptsächlich Found Footage zeitgenössischer Online-Formate wie ASMR-, Unboxing- oder Shopping-Videos mit kunsthistorischen Bildern und wirft laufend die Frage auf, inwieweit das, was sich auf dem Schreibtisch begegnet, etwas miteinander zu tun hat.

Die Arbeit nimmt auch Bezug auf das Mnemosyne-Projekt des Kunsthistorikers Aby Warburg. Seine Arbeitsweise, Bilder auf zahlreichen Tableaus zu gruppieren, ist gerade heute sehr aktuell, weil sie von einer linearen Leseart abwich, hin zu einer vernetzten Denkweise, welche die kulturellen Bedingtheiten der Bilder viel umfassender zueinander in Beziehung setzte und weil es Warburg nicht bloss um ein Nachdenken über Bilder, sondern um ein «Denken durch Bilder» (Didi-Huberman) ging. In einer mit Warburgs Methode vergleichbaren Herangehensweise befragt *Screen Paradox* das Wesen und die Herkunft von Bildformen, die zur Verbreitung und zur Betrachtung am Bildschirm hergestellt wurden und untersucht, inwiefern frühere Bildkonzepte in heutigen, digitalen Bildphänomenen ein «Nachleben» finden.

«In seiner Desktop Performance, die zeitgenössische Internettrends mit der Geschichte der Kunst verbindet, zeigt Christian Schumacher eindrücklich, fesselnd und durchaus auch entlarvend, wie unser Blick auf den Bildschirm geprägt ist. «Screen Paradox» ist eine vielschichtige Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Wahrnehmung und dem Blick im digitalen Zeitalter.»

Silja Olivia Risi, Fachverantwortliche Kulturförderung zur Verleihung des ST.ART Kulturförderpreises, Kanton Luzern



Screen Paradox, Desktop Performance, Südpol Luzern, Juni 2023. Fotos: Franca Pedrazzetti.



Screen Paradox, Desktop Performance, Südpol Luzern, Juni 2023. Foto: Franca Pedrazzetti.



Screen Paradox, Projektion der aufgezeichneten Desktop-Performance (loop), frei hängende Leinwand, 3,6 x 2,1 m, Südpol Luzern, Juni 2023



Screen Paradox, Videostill, Desktop Performance, Südpol Luzern, Juni 2023.

Is it my eye? Is it my phone? My heart dropped when I looked at the screen at night and all the neon was gone.

2022

«In seiner multimedialen Installation *Is it my eye? Is it my phone? My heart dropped when I looked at the screen at night and all the neon was gone*. setzt sich Christian Schumacher mit unserer Beziehung zu Smartphones auseinander. Die Installation besteht aus verschiedenen Elementen. In der 2-Kanal-Videoinstallation *Closed Circuit Zoom. Do smartphones feel excited when they beam at each other?* verbinden sich zwei Smartphones in einer Zoom-Sitzung miteinander. Die leichte zeitliche Verzögerung ihrer Signale erzeugt ein flackerndes Feedback-Lichtspiel. Die Fotosammlung *Condition: used* besteht aus ca. 170 Abbildungen von Smartphones, die auf den Verkaufsplattformen Ebay und Ricardo zu finden waren. Sie verdeutlicht die teils ungewohnten Handpositionen auf den Bildern und vermittelt die persönliche, aber auch entfremdete Beziehung zwischen Mensch und Technologie. *Unboxing OMG* wiederum beleuchtet die emotionale Bindung zu Mobilgeräten. Das Video besteht aus Found-Footage-Material aus Social-Media-Plattformen und setzt das Auspacken eines Smartphones in Szene. Der Titel «Unboxing OMG» bezieht sich auf ein Internet-Meme, das zahlreiche dieser Auspack-Szenen hervorbebracht hat. Auf zwei Textplakaten werden die Schlüsselbegriffe «phone», «hand», «omg», «color», «unboxing», die aus den Titeln der Werke stammen, mithilfe einer KI («InferKit») in einen kontextuellen Rahmen eingebettet. Der Titel der Werkgruppe *Is it my eye? Is it my phone? My heart dropped when I looked at the screen at night and all the neon was gone*., wurde aus diesem Text entnommen. Auf subtile Weise erforscht Schumacher Emotionen, Beziehungen, Erwartungen und die Entfremdung zu unseren Mobilgeräten im heutigen, von Technologie geprägten Alltag.»

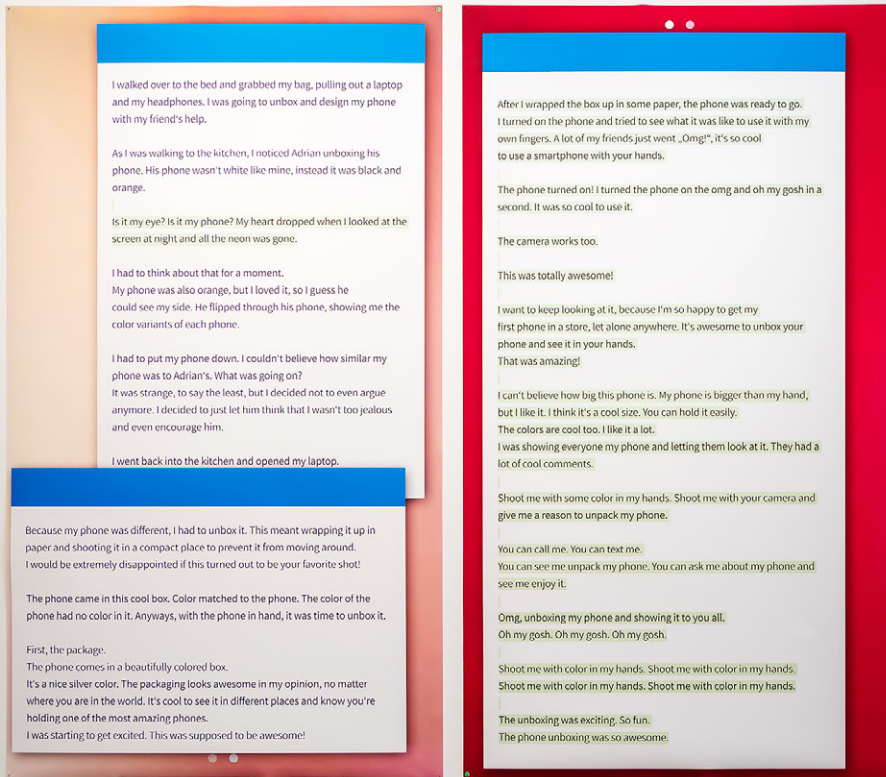
(Sabine Himmelsbach, Kimberley Rahn, Haus der Elektronischen Künste, HEK Basel)



Closed Circuit Zoom, 2 LCD Displays, 55", Haus der Elektronischen Künste, Regionale 24



Condition: used, Collage aus ca. 170 Digitalprints, Breite 5.7 m, Haus der Elektronischen Künste, Regionale 24



Is it my eye? Is it my phone? My heart dropped when I looked at the screen at night and all the neon was gone. / Unboxing OMG (rechts), Haus der Elektronischen Künste, Regionale 24.



Closed Circuit Zoom (stills) / Inkjetprints auf FineArt Papier, gerahmt (schwarzer Alurahmen: B: 86.5 cm, H: 76.0 cm)
Framenummern v.l.n.r.: 11655, 04318, 15259, 18236, 10549

OPEN CALL

CHRISTIAN SCHUMACHER

CLOSED CIRCUIT. ZOOM

L'intuizione è nata come progetto video a due canali.

Due smartphone partecipano a una sessione di Zoom. I due dispositivi erano nella stessa stanza, posizionati o sovrapposti in modo che la fotocamera selfie dell'uno riprendesse la luce dell'altro dispositivo. I segnali video sono stati inviati alle smartphone opposto tramite il server Zoom. In questo modo, ogni dispositivo "vedeva" la propria immagine luminosa appena inviata. I due smartphone hanno iniziato automaticamente a comunicare fra loro attraverso la luce degli schermi. Lo spostamento temporale del feedback luminoso ha creato lo sfarfallio colorato. Le immagini fisse sono state tratte dal video e stampate come stampe fine art (print on demand).

Ogni fotogramma, unico nel suo colore e nell'effetto della luce, è stato stampato come stampa fine art in un'edizione di una sola copia. L'intero video contiene più di 20.000 fotogrammi con diversi effetti di colore e di luce.

«Closed Circuit. Zoom. Do smartphones feel excited when they beam at each other?» started as a 2-channel video project. Two smartphones participated in a «Zoom» session. The two devices were in the same room and were positioned or superimposed in a way that their selfie camera each filmed the light of the other device (see figure below, left). The video signals were sent to the opposite smartphone via the Zoom server. Thus, each device saw its own light image, which it just sent off. The two smartphones automatically began to communicate with each other through the light from the screens. The time shift of the light feedback created the colored flickering. Still images were taken from the video and printed as fineart prints (print on demand). Each frame is unique in its color and light effect and is printed as a fineart print in an edition of one copy. The whole video contains more than 20'000 frames with different color and light effects.



Swipemovies

2020-22

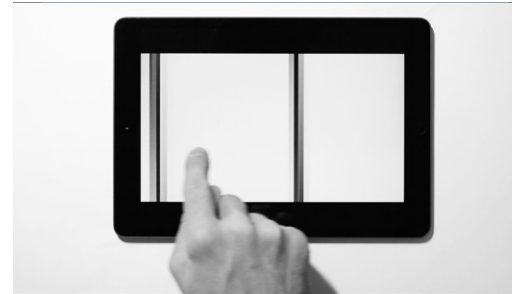
Die Swipemovies sind sechs kurze Videos: #1 *Me Turning*, 2# *Camera Turning*, #3 *Cutting Corner*, #4 *Being Amused*, #5 *Holding Up the Camera*, #6 *Wiping Empty Frames*. Sie setzen sich mit Bildwirkungen, die durch unterschiedliche Wischbewegungen (dem Swipen) am Touchscreen entstehen, auseinander.

Noch nie vor der Verbreitung des Touchscreens waren unsere eigenen Hände und Finger in dieser Art und Weise Teil des Sehvorgangs. Heute gehören die Berührung und das Verschieben digitaler Bilder auf dem Touchscreen zum Alltag und die Bewegungen des Bildes und der Hand bilden eine Einheit. Interessanterweise bezeichnet das lateinische «digitus» den «Finger».

Die Swipemovies sind einerseits Videoperformances, nutzen aber auch Techniken der Animation. Sie handeln von der Unbeständigkeit digitaler Bilder und kreisen um Fragen der Orientierung und der Orientierungslosigkeit, um Kontrolle und Ohnmacht. Die Arbeit ist im Kontext einer Auseinandersetzung mit dem filmischen Werk von Richard Serra und Videoarbeiten von Bruce Nauman entstanden.



Links: **Swipemovie, #4 Being Amused**,
Art Willisau, Schaufenster, November
2023



Swipemovies (Videostills)

#1 *Me Turning*, 2# *Camera Turning*, #3 *Cutting Corner*, #4 *Being Amused*, #5 *Holding Up the Camera*, #6 *Wiping Empty Frames*.



Swipemovies, #1 Me Turning, 2# Camera Turning, #3 Cutting Corner, #4 Being Amused, #5 Holding Up the Camera, #6 Wiping Empty Frames. Mögliche Ausstellungssituation mit sechs Flachbildschirmen (Bildmontage).

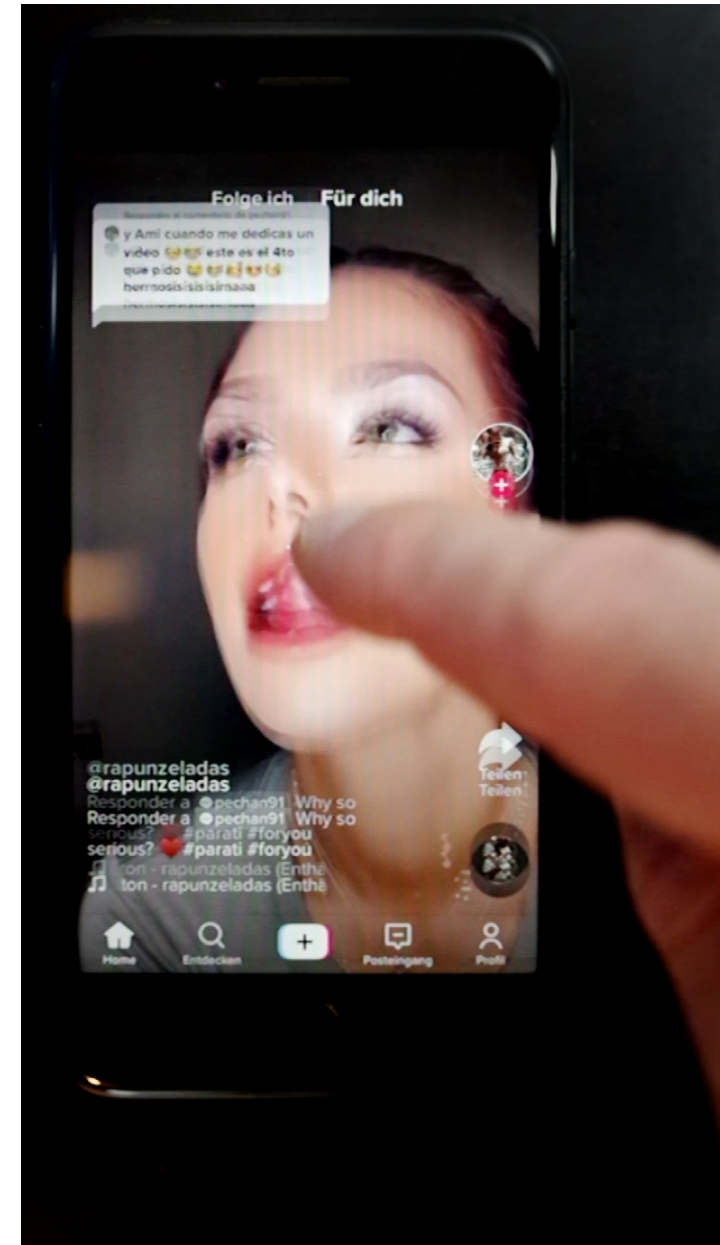
Folge ich Für dich

2021

«Folge ich Für dich» sind GIF-Animationen, welche sehr kurze Sequenzen von Wischbewegungen eines Zeigefingers beim Durchwischen von TikTok-Videos auf dem Smartphone-Touchscreen als kurze Mikro-Loops (Boomerangs) abbilden. Aus einigen Stunden aufgezeichnetem TikTok-Swipen wurden absurde Interaktionen herausgefiltert, die sich an der Grenze des Touchscreens zwischen der digitalen Virtualität und der physischen Realität abspielten. Es sind zufällige Scheininteraktionen zwischen den Bewegungen eines Zeigefingers und den Menschen im Video. Die Zeile «Folge ich Für dich» ist Teil der TikTok Oberfläche. Sie gibt der Arbeit den Titel und steht gleichzeitig für die Abhängigkeit zwischen den Produzierenden und Konsumierenden der populären Video-Plattform.



Folge ich Für dich, Art Day Luzern,
November 2021
Rechts: Videostill



slow lane

2021

Für die Performance «*slow lane*» wurde die Brache auf dem Seetalplatz in Emmen (LU) mitten im dichten Strassenverkehr zum Ort einer kinetischen Gegenkultur der Langsamkeit und der subversiven Gehexperimente erklärt. Meine Bewegungen wurden während der Performance von einer 360°-Kamera mit GPS aufgezeichnet. Sie war an einer etwa 1m langen, beweglichen „Antenne“ auf einer Art Helm befestigt. Die Panoramen wurden anschliessend auf Google Maps hochgeladen. Beim Anklicken der blauen Linien, bzw. der Kreise gelangt man zu den 360°-Aufnahmen der Performance. Die Panoramen jeder Spur sind untereinander verbunden. Die so entstandenen Bilder unterwandern das in Google Maps übliche Abbild des Raums und die Orientierung darin. Der folgende Link führt zum Seetalplatz (beim Klicken auf den gelben Pegman unten rechts erscheinen die Street View Linien, darüber sind die Bilder der Performance abrufbar).



slow lane, Performance auf dem Seetalplatz in Emmen, Screenshot Google Maps.



slow lane, Screenshots der Performance, wie sie auf Google Street View (Seetalplatz Emmen).

Cutting NY Corner

2020

In der Videoinstallation treffen Aufnahmen von zwei Google StreetView-Kamerafahrten (in New York, Corner Pike Street und Henri Street) aufeinander. Die als Bildschirmaufnahmen geschnittenen und am Display erneut abgefilmten Bildsequenzen sind zwar räumlich an der selben Strassenecke verortet, sie wurden durch die Google-Fahrzeuge jedoch zu unterschiedlichen Zeiten aufgezeichnet. Aus den Standbildern der Kamerafahrten entstehen zwei kurze Filmszenen, auch weil sich die beiden Geschichten plötzlich ineinander zu verflechten beginnen. Die Arbeit handelt von Bewegungen in Standbildern, vom Spiel mit der filmischen Montage und von Diskontinuitäten in Raum und Zeit – bzw. vom Schneiden einer Kurve.



Cutting NY Corner, JStage, Hochschule Luzern, Design & Kunst, Emmenbrücke, 2021



VIDEOINSTALLATION

2-Kanal-Videoinstallation, 2020, 5'12" (Loop), Steroton,
Projektion auf eine in den Raum hineinragende Ecke, Bildgrösse variabel.

[Ausschnitt «Cutting NY Corner» auf Vimeo](#)

Die Gang

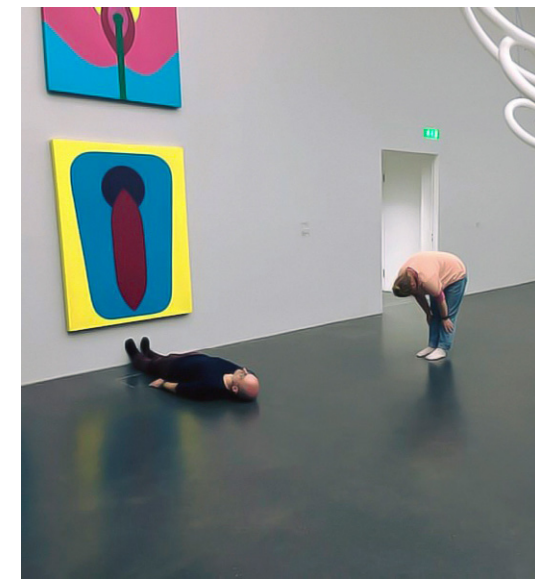
2021–

Die Gang interessiert sich für das Verhalten und die Gesten des Publikums in Kunstkontexten. Wir erforschen das Unsichtbare, das Ungesehene und erzeugen kollektive Momente in Kunsträumen. Mit unseren subtilen Performances befragen wir die Möglichkeiten nach Begegnungen mit Kunst. Wir verstehen unsere Aktionen als eine Form der Resonanz – oft achtsam, manchmal absurd, durchaus ernst und immer spielerisch. Wir exponieren uns im toten Winkel zwischen Publikum und Werk. Eine Kunst an der Grenze zur Unsichtbarkeit. Die Gang-Performances irritieren, bleiben bis zum Schluss geheimnisvoll und öffnen Räume der Kontingenz. So unscheinbar, wie wir auftauchen, so plötzlich sind wir verschwunden. Jede:r könnte Teil unserer Gang sein. Es herrscht keine totale Anarchie, aber wir wissen nicht, wer das Sagen hat.

In den Räumlichkeiten eines Museum geschieht etwas Seltsames, etwas Ungreifbares, aber es ist spürbar! Es liegt etwas in der Luft. Einige Besucher:innen verhalten sich nicht so, wie es ein Kunstpublikum üblicherweise tut. Doch kaum meint man, etwas gesehen zu haben, löst es sich wieder auf – vorbei! Doch später geschieht es erneut, dann noch einmal, und noch einmal... Die Gang performt. Die subtile Performance dauert knapp 30 Minuten. In regelmäßigen Abständen führt die Gang einen Teil ihrer Partitur aus. Die Partitur ist das Ergebnis vorausgegangener Beobachtungen, Skizzen und Diskussionen, welche die Attitüden und Aktionen der Besucher:innen in Ausstellungen reflektieren.

Die Schweizer Künstler des Kollektivs 'Die Gang' «infiltrieren unsere Ausstellungsräume, ganz subtil und ganz sanft. Im Jahr 2022 fand im Kunstmuseum Luzern in der Schweiz eine ihrer gemeinsamen Performances statt: Indem sie sich für das Verhalten und die Gesten jedes einzelnen Besuchers interessieren, macht sich The Gang unsichtbar, spielerisch und humorvoll, indem sie sich auf jeden Einzelnen konzentriert. Sie sind das Unsichtbare, schleichen sich zwischen uns allen hindurch, aber sie sind auch der Spiegel unserer selbst während dieses einen Augenblicks, des Augenblicks der Performance. Dieser Déjà-vu-Effekt stört auf unmerkliche Weise den ruhigen Besucher, der in Meditation mit den bereits ausgestellten Werken ist. Während dieser Vernissage passiert etwas... Haben Sie es gespürt?»

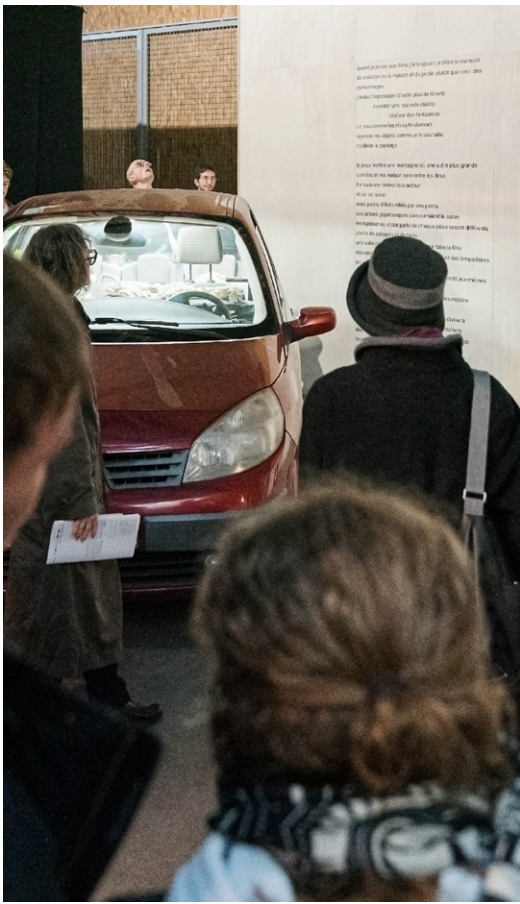
Sophie Kauffenstein, anlässlich der Performance vom 30.11.2023 im Accélérateur de particules / Garage Coop in Strasbourg (F).



Gang Performance Kunstmuseum Luzern, Dezember 2022, Foto Kunstmuseum Luzern



Gang Performance (Teile des Score am Boden) Accélérateur de particules Strasbourg (F), Dezember 2023, Foto Alex Flores / Accélérateur de particules



Gang Performance Accélérateur de particules Strasbourg (F), Dezember 2023, Fotos Alex Flores / Accélérateur de particules



Gang Performance Centre Pasquart Biel, Mai 2022, Foto Antonia Röllin

Fingerperimetrie (Binokulares Gesichtsfeld)

2019

Mit der «Fingerperimetrie» wird das Ausmessen des menschlichen Gesichtsfeldes mit den Fingern bezeichnet. Das Video zeigt das Abtasten der Aussenformen der Gesichtsfelder des linken und des rechten Auges. Das binokulare Gesichtsfeld ist die Schnittmenge der beiden Gesichtsfelder, die mit beiden Augen gleichzeitig wahrgenommen wird. Darin ist räumliches Sehen möglich. Es ist ein Versuch das Phänomen der Raumwahrnehmung nachzuvollziehen. Aus einer Überlagerung mehrerer Videostills wurde in einer Bildmontage die Aussenform des Gesichtsfeldes ermittelt.



Fingerperimetrie, Videostills, Full HD Video

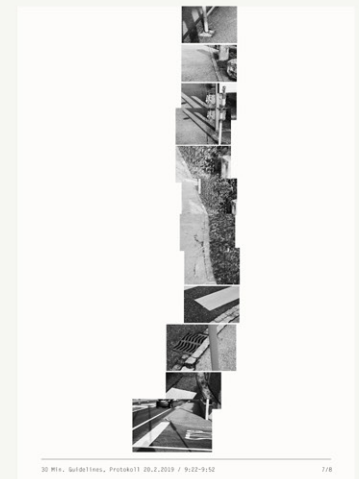
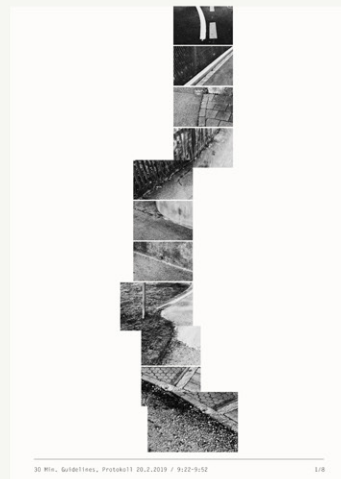
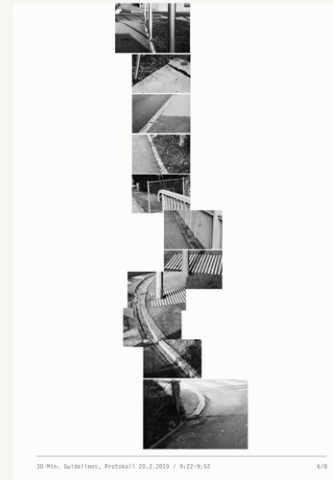


Fingerperimetrie, Montage aus Videostills, Inkjet Print 1795 x 1060 mm

30 Min. Guidelines

2019

Während dreissigminütigen Spaziergängen ging ich überwiegend mit der Fotokamera vor dem Gesicht und spazierte immer wieder kurzzeitig mit geschlossenen Augen. Beim Öffnen der Augen versuchte ich herauszufinden, woran ich mich zuerst orientiere, richtete die Kamera (möglichst ohne anzuhalten) auf die entsprechende Stelle und hielt das Motiv fotografisch fest. Daraus entstanden drei achtseitige Fotoprotokolle.

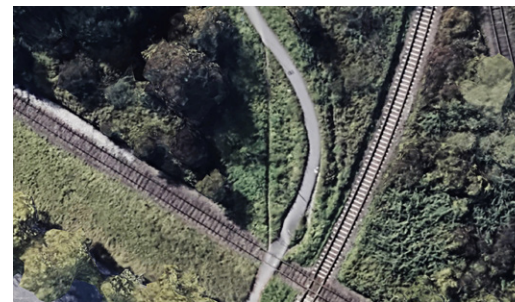
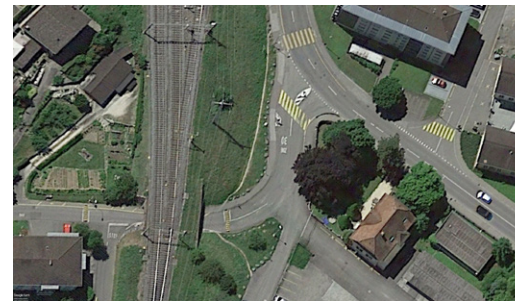


30 Min. Guidelines. Protokoll 20.2.2019 / 09.22-09.52 Uhr, 8 Inkjet-Prints A4, 700 x 1000mm, gerahmt

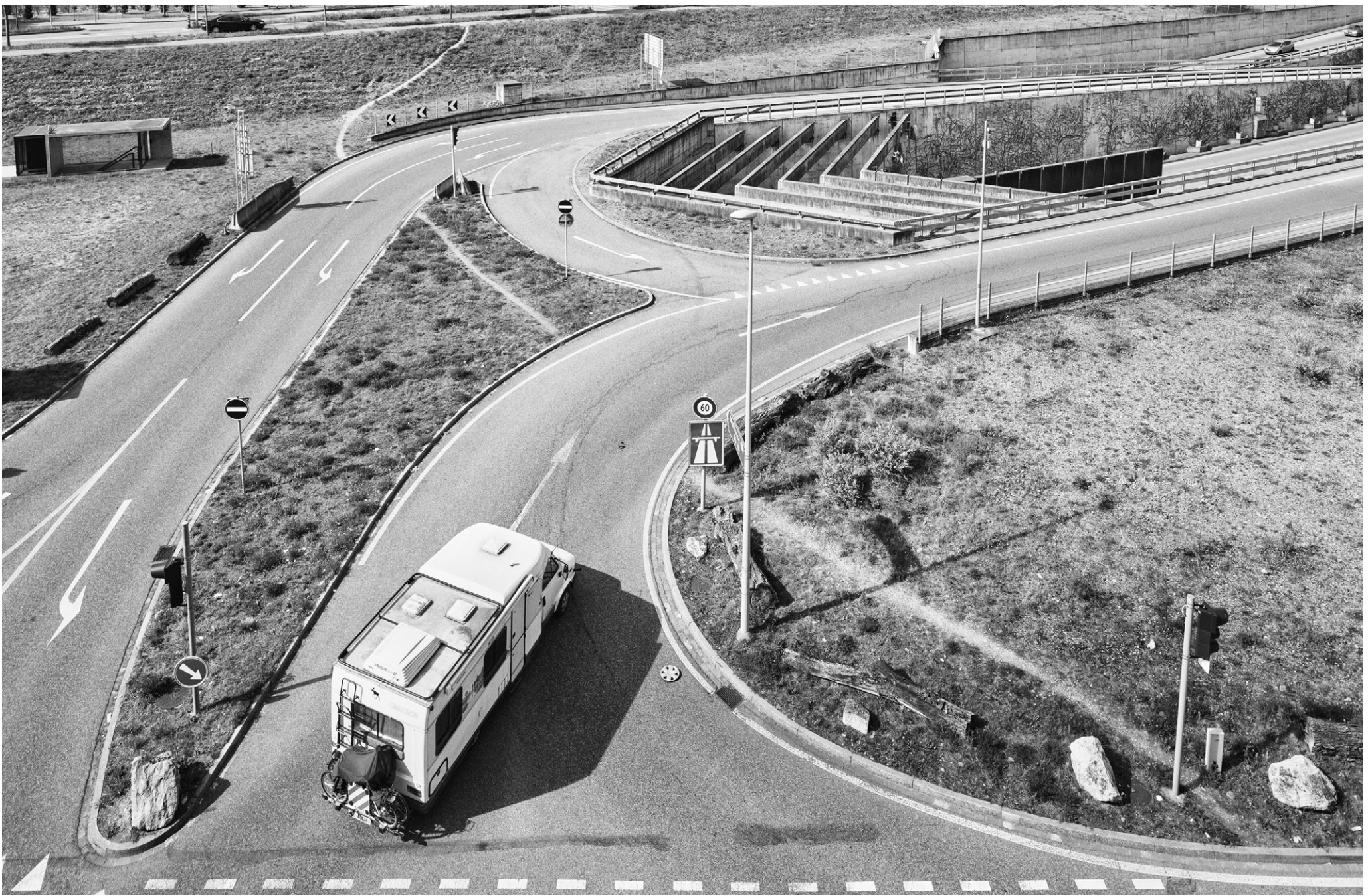
Eine Spur Geradlinigkeit

2016–2018

Die eine Bildserie dieser Werkgruppe besteht aus 24 Screenshots aus Google Earth. Zentral im Bild ist jeweils ein Trampelpfad zu sehen. Neben den Screenshots aus Google Earth zeigt eine fünfteilige Bildreihe aus grossformatigen Schwarzweissaufnahmen die Situation vor Ort. Die Satellitenaufnahme von Google unten rechts zeigt denselben Ort wie in der Aufnahme auf der folgenden Seite. Im Zentrum des Interesses stand der Trampelpfad als Spur einer eigenwilligen Handlung bzw. als eigenwillige aber auch pragmatische Reaktion auf eine dichte und hierarchisierte Raumordnung.



Eine Spur Geradlinigkeit, 8 der insgesamt 24 Screenshots aus Google Earth



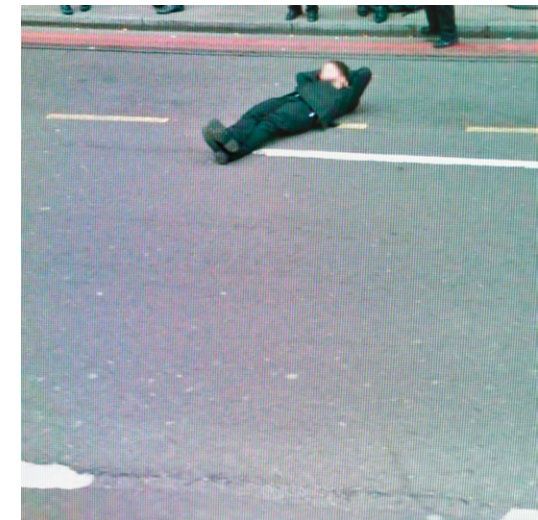
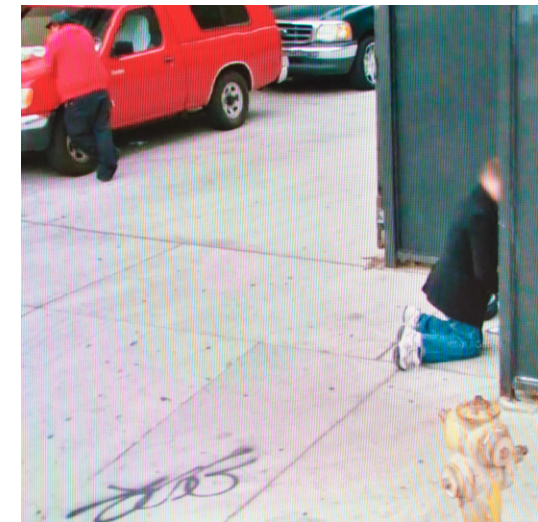
Eine Spur Geradlinigkeit, eine der fünf Schwarzweiss-Fotografien, Inkjet Print, 840 x 594 mm, gerahmt

Devianz

2016–2017

Die Bildreihe enthält 18 Strassenszenen aus Google Street View der Städte Berlin, Helsinki, Kopenhagen, London, Los Angeles, New York, Oslo und Rom. Die Situationen wurden ausgewählt, weil das Verhalten der abgebildeten Personen auffällt. Ihre Bewegungen oder ihr Bezug zur Umgebung weichen von denen anderer Passanten ab. Man könnte sagen, sie verhalten sich in diesem Augenblick nicht normal bzw. ihre Handlungsweise entspricht nicht der Norm. Der Grund für die Abweichung spielt eine untergeordnete Rolle. Die Szenen wurden von den Panoramakameras der Google-Fahrzeuge zufällig aufgezeichnet. Deutliche Abweichungen kommen in Google Street View selten vor.

Anlass für «Devianz» war mitunter ein Artikel aus Spiegel Online (November 2012) über das Projekt Indect der Europäischen Union. 2009 wurde Indect zur automatischen Überwachung des öffentlichen Raums lanciert. Beteiligte Universitäten forschten an einer Plattform, die verschiedene Überwachungssysteme – bereits installierte Überwachungskameras, Drohnenbilder, Bildmaterial sozialer Netzwerke, etc. – vernetzt und deren Bilddaten auswertet. Das System sollte automatisch Alarm schlagen, sobald es verdächtiges, bzw. abnormales Verhalten erkennt («creating methods for the automatic detection of threats and recognition of abnormal behaviour or violence.»). Gemäss Spiegel Online investierte die EU zwischen 2007 und 2013 1.4 Mia Euro in die Sicherheitsforschung, davon ca. 11 Mio in Indect.



Devianz

Oben: 51°30'42.48"N 0°7'12.20"W

Rechts oben: 34°2'52.04"N 118°14'43.97"W

Rechts: 51°31'35.25"N 0°5'16.88"W

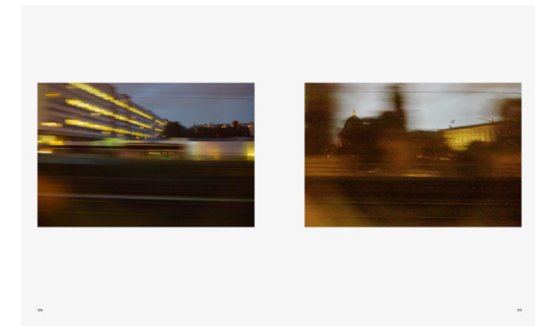
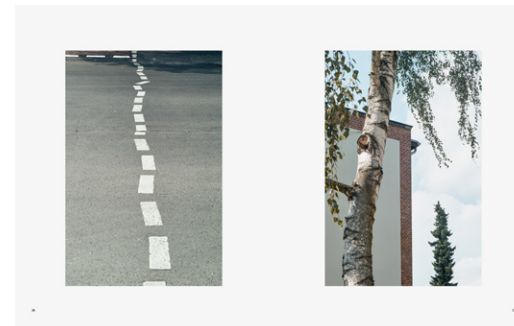
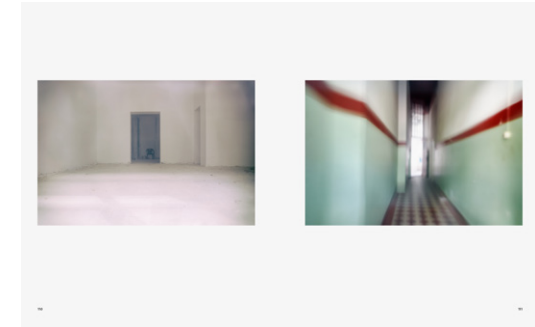
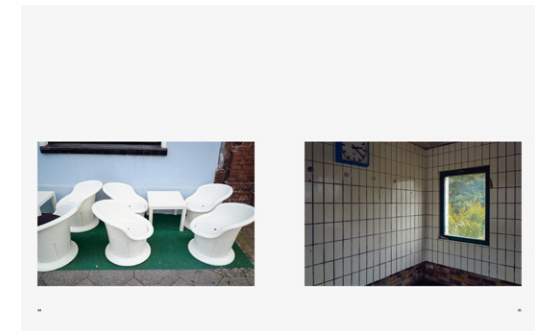
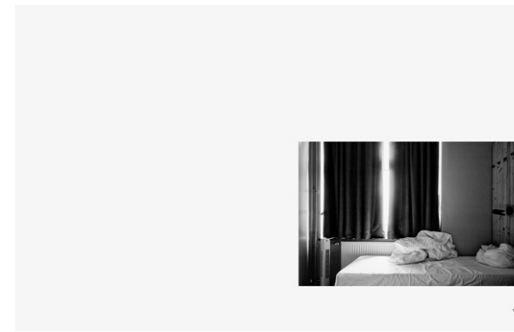
Berliner Spaziergänge

2016/2018

«Wir leben im Raum, in diesen Räumen, in diesen Städten, auf diesem flachen Land, in diesen Schächten, in diesen Parkanlagen. Das kommt uns selbstverständlich vor. Vielleicht sollte es tatsächlich auch selbstverständlich sein. Doch es ist nicht selbstverständlich, es versteht sich nicht von selbst. Selbstverständlich ist es real und wahrscheinlich ist es deshalb auch rational. Es lässt sich berühren. Man kann sich sogar gehen lassen und träumen.»

Georges Perec, Träume von Räumen

Ich war zum ersten Mal in Berlin. Berlin ist nicht bloss eine Grossstadt, sondern eine Metropole, das heisst eine «Mutterstadt». In der einst geteilten Stadt gibt es einen Ortsteil «Mitte» (es gab ihn bereits vor der Teilung). In «Mitte» hatte ich ein Zimmer, darin stand mein Bett, das Bett war mein Liegeplatz, mein Nullpunkt. Nachts lag ich darin horizontal ausgestreckt, bei Tagesanbruch verliess ich das Bett. Dabei verschob sich die Längsachse meines Körpers von der Horizontalen in die Vertikale. Nun konnte ich den mit «Berlin» bezeichneten Raum – in seiner flächigen Ausdehnung – durchwandern.



Berliner Spaziergänge, 6 Doppelseiten aus dem Artistbook (2018)

Christian Schumacher CV

*1977 Olten, lebt und arbeitet in Lausen (BL)

- 1997-1998: Vorkurs, Schule für Gestaltung Basel
- 1998-2001: Lehramt für bildende Kunst, HGK Basel
- 2001-2002: Lehramt Sek I und II, Pädagogisches Institut Basel
- 2002-2005: HyperWerk (Institut for Postindustrial Design) FHNW Basel
- 2020-2023: Master Kunst, Hochschule Luzern – Design & Kunst, Major Critical Image Practices

Ausstellungen/Performances/Preise

2023

- **Bitte warten**, Regionale 24, Accélérateur de particules, Garage Coop, Strasbourg (F)
- **Unschärfe Realitäten**, Regionale 24, HEK, Haus der Elektronischen Künste, Basel
- **ART Willisau**. SCHAUKASTEN, Willisau
- **ST.ART Kulturförderpreis** des Kantons Luzern
- **StudioLab Days**, Südpol, Kriens/Luzern.
- **BYOB BSL Edition**, Transbonahalle, Basel
- **Closed Circuit. Zoom**. In EKI Magazine, Luce nel digitale, (Gewinner open call), Winter 2023, Rom/Bologna (I)

2022

- **zentral!** Kunstmuseum Luzern
- **Insert #2 Christian Schumacher**. Is it my eye? Is it my phone? My heart dropped when I looked at the screen at night and all the neon was gone, J-Stage HSLU D&K, Luzern
- **BANG BANG. Translokale Performance Geschichte:n**, Museum Tinguely, Basel
- **ACT Performance Festival**, Centre Pasquart, Biel
- **So gesehen. Ein fotografisches Echo**, mit Thomas Ledergerber, Kantonsschule Olten

2021

- **Artday**, Luzern
- **ACT Performance Festival**, Luzern

2015

- **20. Oltner Tanztage**, mit Roland Nyffeler, Kulturzentrum Schützenmatt, Olten

2009

- **Preis für Kulturvermittlung** des Kantons Solothurn (Vorstand Verein Jazz in Olten)

Kontakt

Mail: kontakt@christianschumacher.ch

Mobile: 0041 (0)79 721 78 72

http://christianschumacher.ch

Instagram: @christian__schumacher

Workshops, Unterricht

2022

Wo sich Bildwelten berühren, Workshop, Tagung Mixed Reality im Bildnerischen Gestalten, FHNW, Schweizerische Gesellschaft für Lehrerinnen- und Lehrerbildung.

2015

(ver)orten und (ver)zeichnen, Workshop, Terrain #33, Institut Lehrberufe Gestaltung und Kunst, HGK Basel, mit Roland Nyffeler

2014

(ver)orten und (ver)zeichnen, Workshop, Tagung «Raum darstellen können», Schweizerische Gesellschaft für Lehrerinnen- und Lehrerbildung, PH Bern, mit Roland Nyffeler

seit 2006

Gymnasiallehrer für Bildnerisches Gestalten, Kunstgeschichte und visuelle Kommunikation an der Kantonsschule Olten