

 compArt . Kompetenzzentrum Digitale Kunst

DIGITALE KUNST

Entdecken & Erfinden



Dr. Susanne Grabowski
Universität Bremen

| Vortrag in Gauting am 23.03.2011 |

ODER ...

vom Entdecken & Erfinden
einer **DOPPELTEN WELT**
im Medienkunstwerk

Dr. Susanne Grabowski
Universität Bremen

| Vortrag in Gauting am 23.03.2011 |

WOZU

Expertenkommission BMBF 2010

- 1) Information und Wissen
- 2) Kommunikation und Kooperation
- 3) Identitätssuche und Orientierung
- 4) **Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln**

WOZU

Um die Veränderung
des Selbst- und Weltverhältnisses
durch Medien zu begreifen

ZIEL

Begreifen

Es gibt NICHT

- das Materiale, Physikalische, Aktuale
- das Immaterielle, Virtuale

Beide Welten bedingen und durchdringen
sich wechselseitig

Dinge im Computer sind ...



Nachgebildete Modelle
Reduziert (syntaktisch)
Zeichenhaft (semiotisch)
Algorithmisch

AUFGABE

Wege zum Be-greifen der digitalen Welt

ENTDECKEN & ERFINDEN

beispielhaft an Werken
digitaler Kunst

Computerkunst das doppelte Bild



**Bild als Klasse
Algorithmus**

Unsichtbar

**Bild als Erscheinung
Licht**

Sichtbar

Doppeltheit



Entdecken

Imitation

ZUGRIFF

Erfinden

Inspiration

EINGRIFF

Imitation



Äußere Struktur
Innere Struktur
Assoziation

führt zur

Inspiration

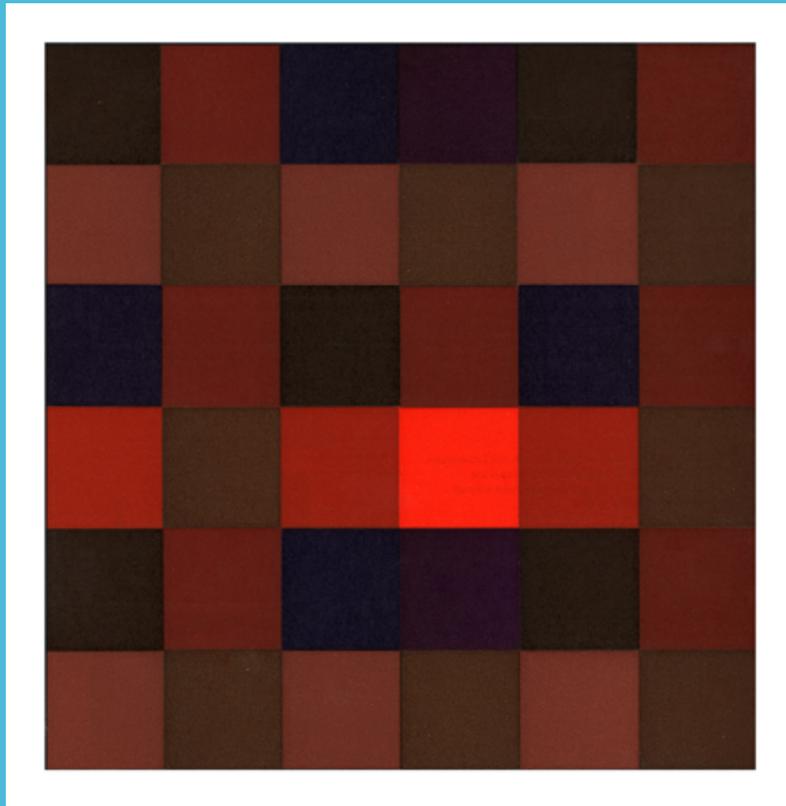
PARTIZIPATION

JE NACH INTERAKTION !

DREI ORTE

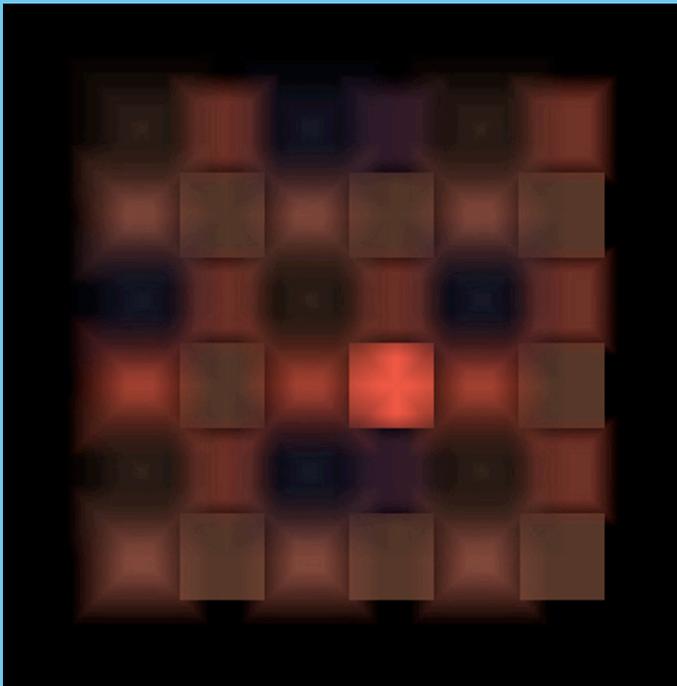
1. KUNSTORTE (MUSEUM)
2. BILDUNGSORTE
3. ÖFFENTLICHER RAUM

BEISPIEL

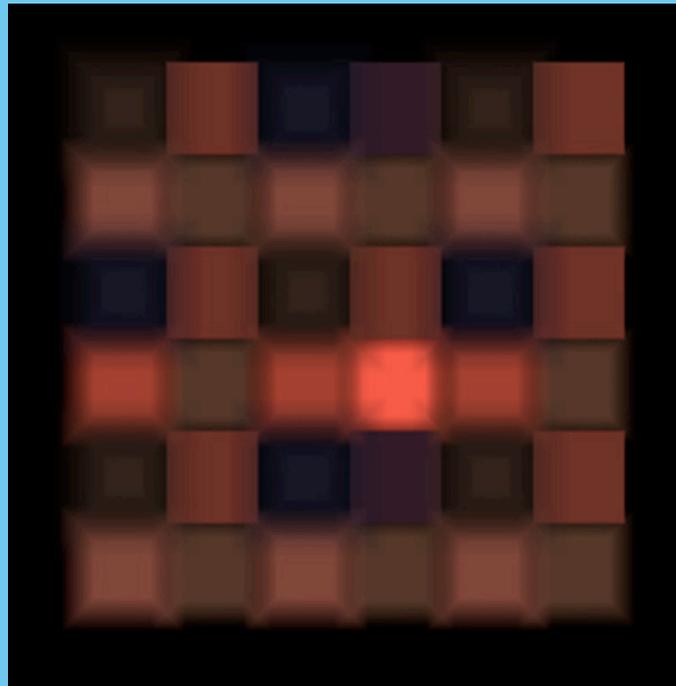


Max Bill 1956
Feld mit 8 Gruppen

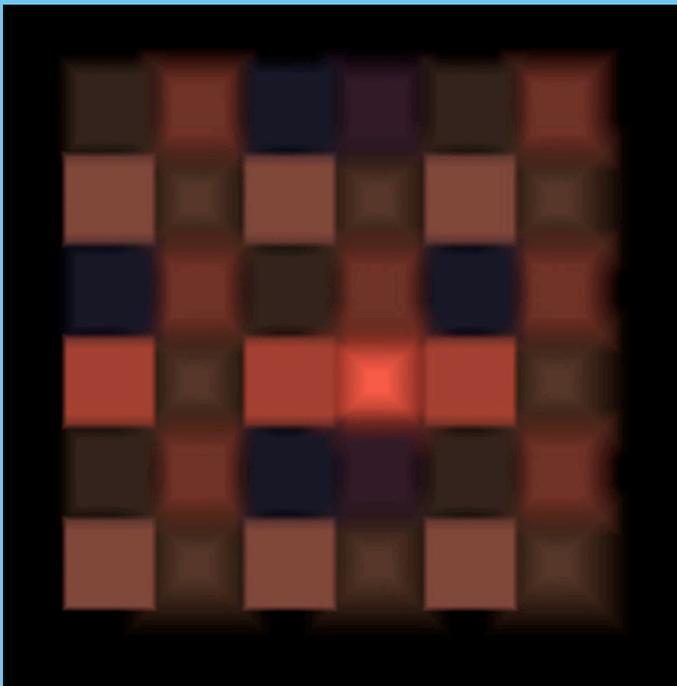
1:8



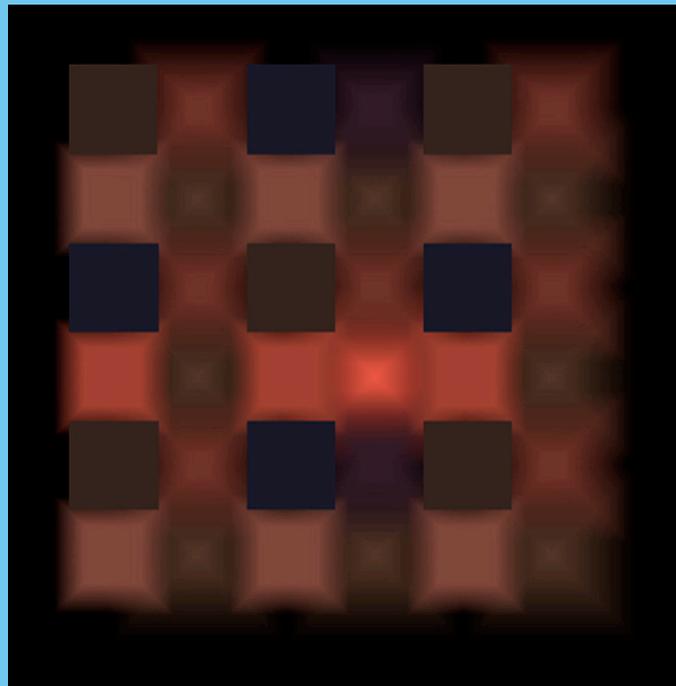
2:7



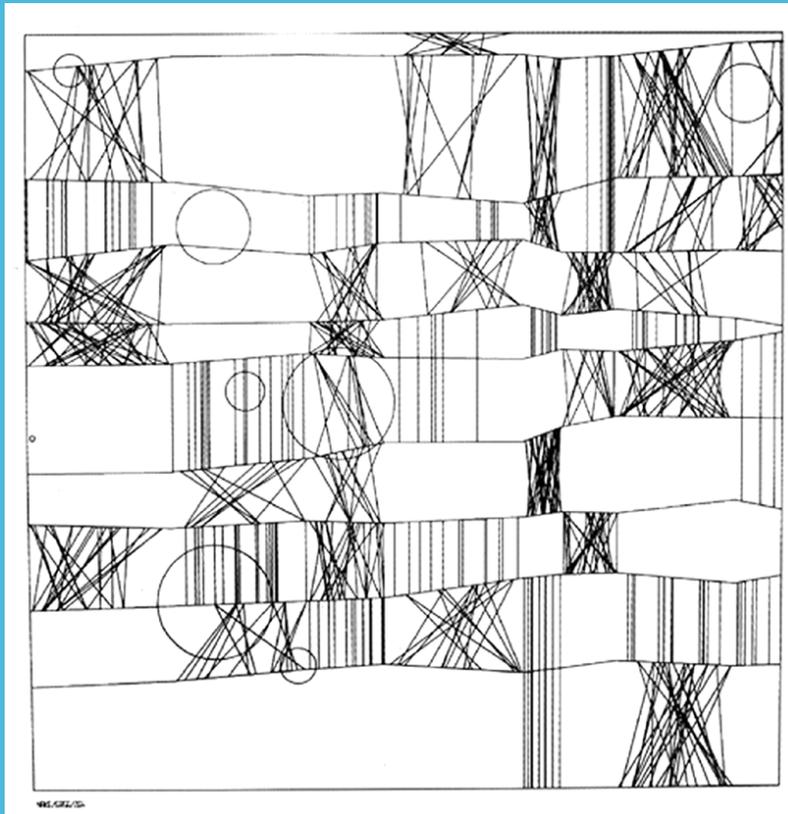
3:6



4:5



BEISPIEL

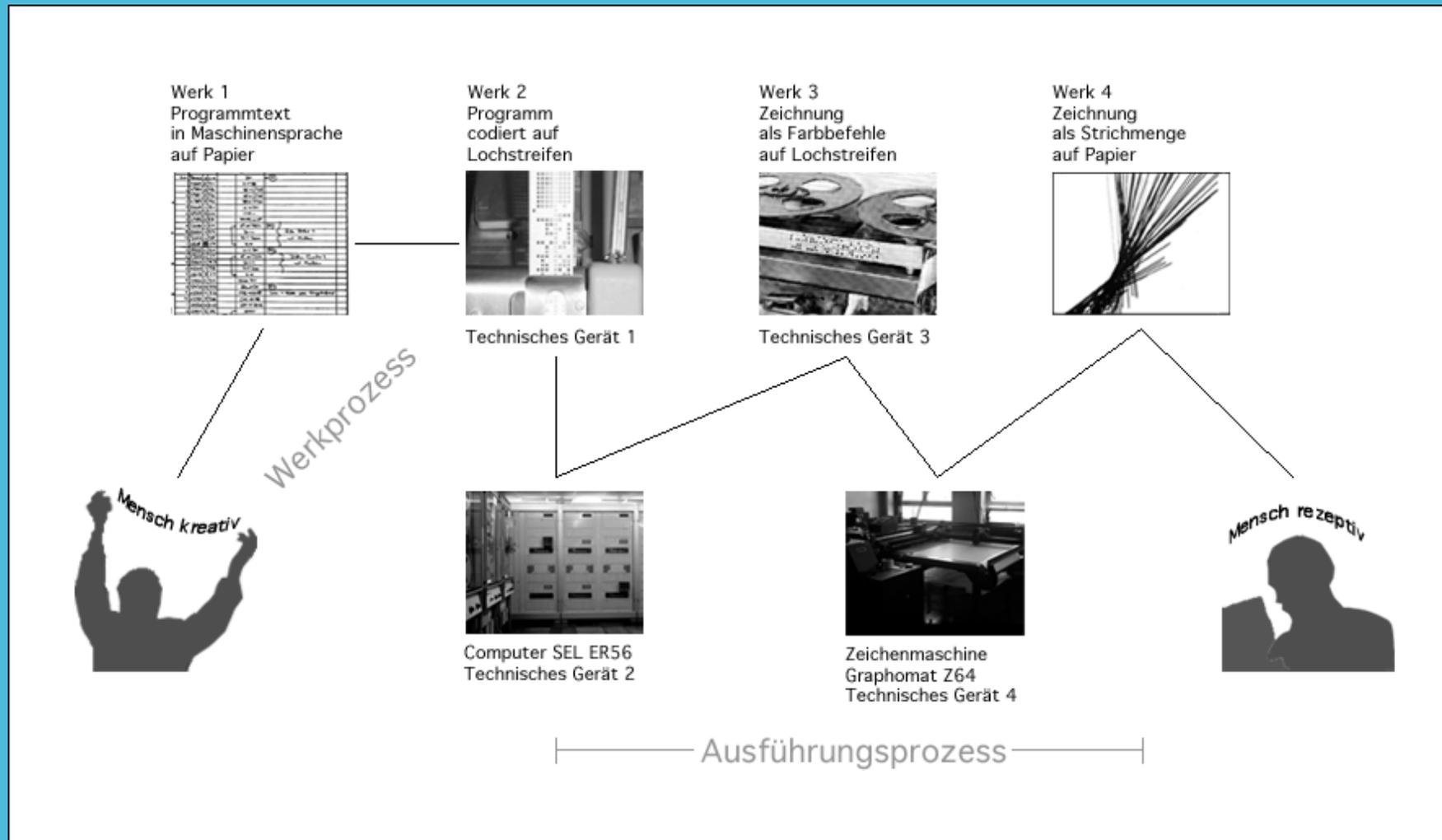


Frieder Nake 1965
13/9/65 Nr. 2
Homage à Paul Klee



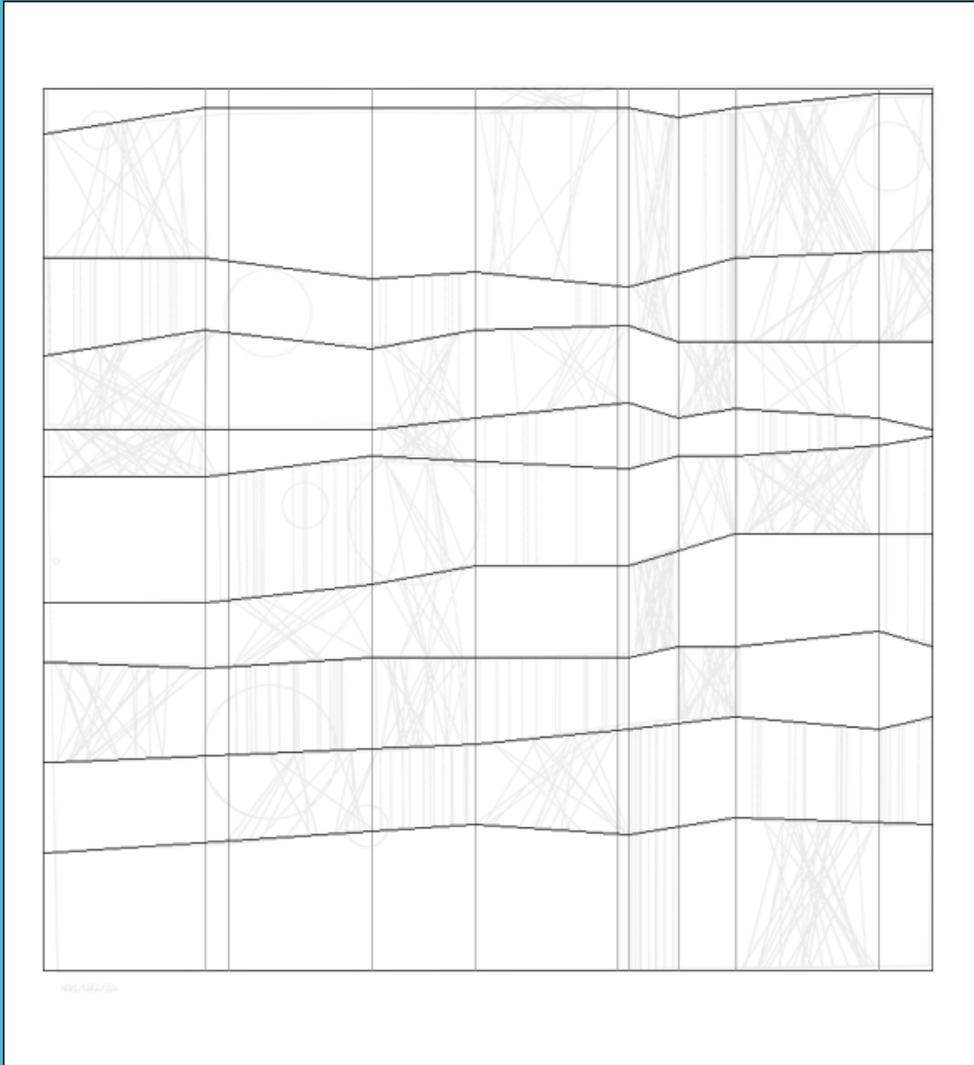
Paul Klee 1929
Hauptwege- Nebenwege

EiN FiLM



ZIEL

Das, was in den Werken steckt
unter Nutzung der Eigenheiten des Mediums
begreifbar werden lassen



Makrostruktur

COMPUTERKUNST

Berechenbarkeit

Variationen & Serien

Zufall

Mikro- und Makrostruktur

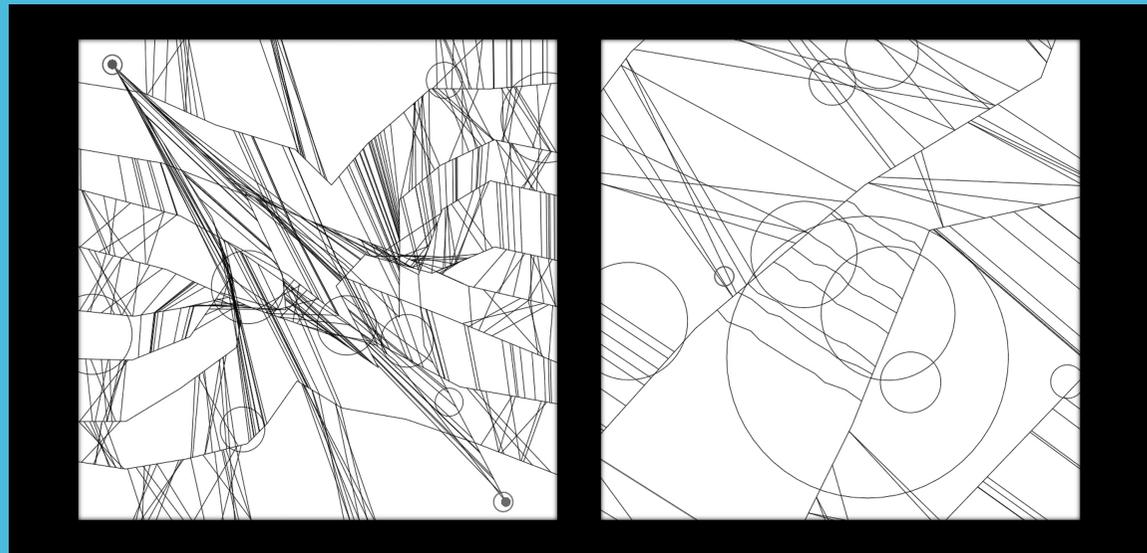
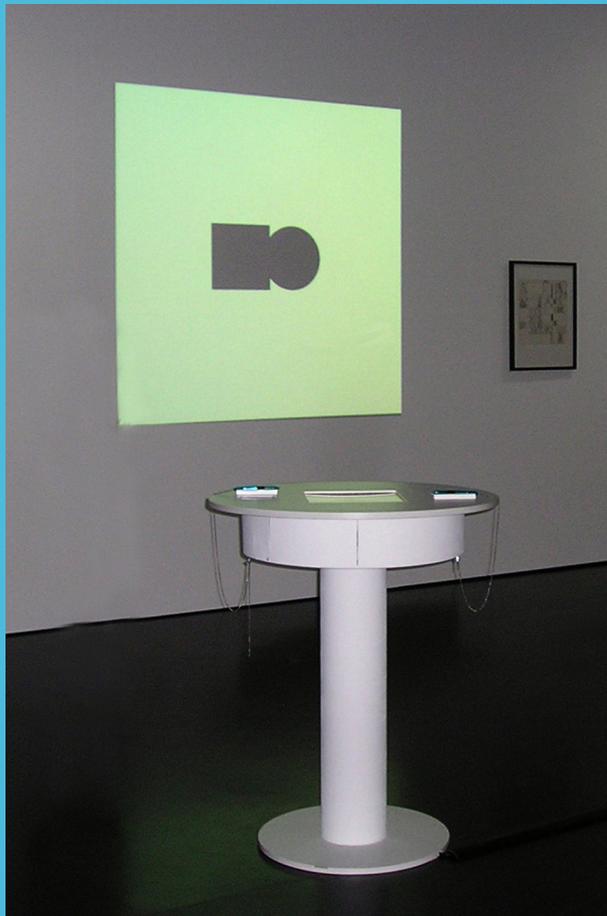
Vielfalt: Mimesis & Simulation

COMPUTERKUNST

(Computer)-Kunst
als exemplarischer Gegenstand

... nur ein Anhalten im Werden
„Das Kunstwerk ist
und kein erstarrtes Ziel“
(El Lissitzky)

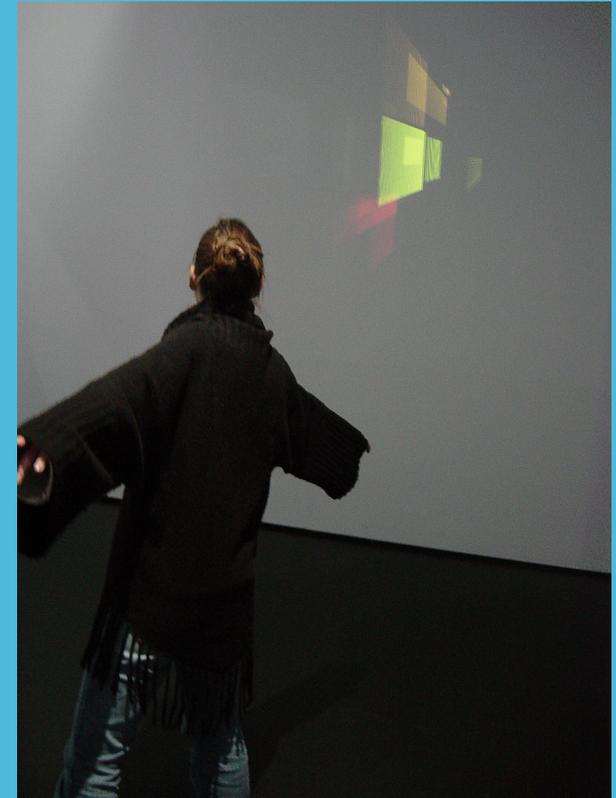
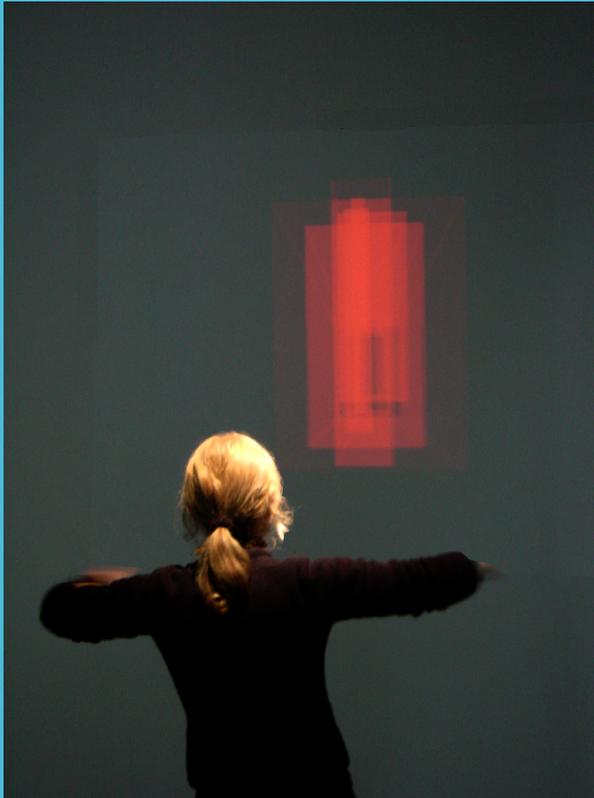
BEISPIEL



Grabowski & Krauß 2005: Spannung

Dr. Susanne Grabowski | Universität Bremen

INSTALLATIONEN

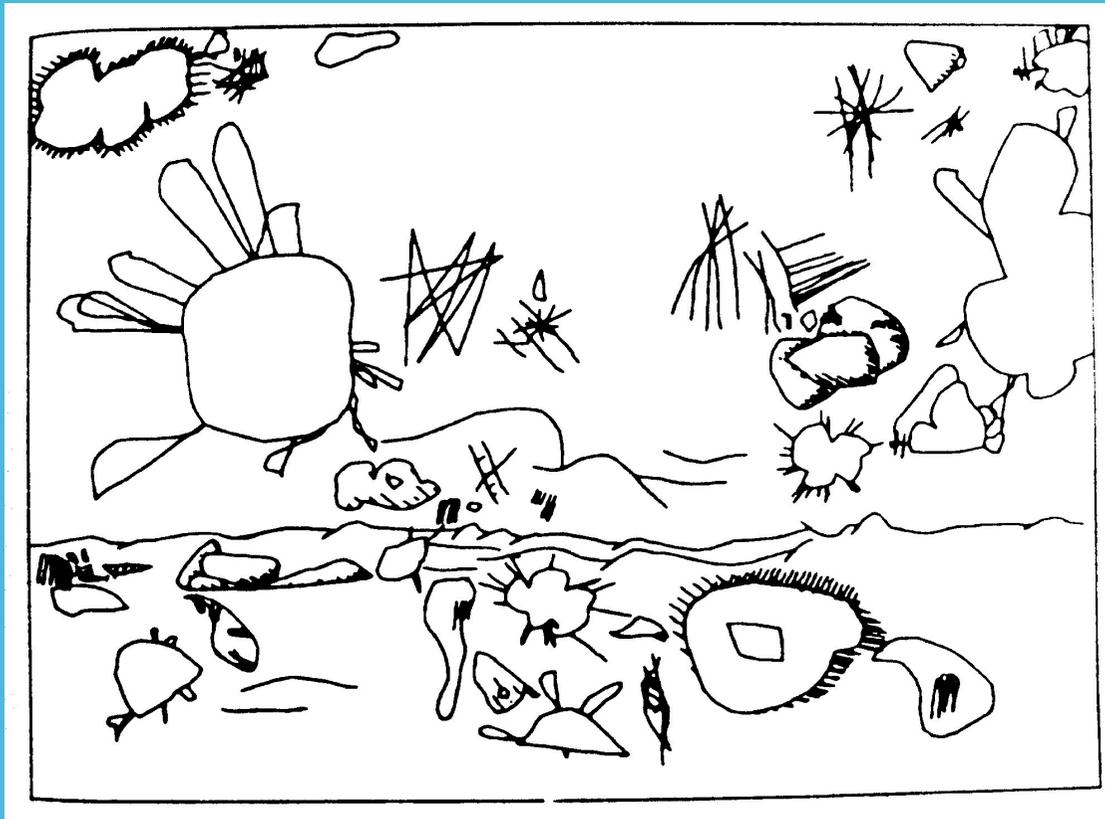


INSTALLATIONEN



Der Schwarm
<http://www.techkreativ.de>

BEISPIEL



Harold Cohen 1979
untitled



Harold Cohen at  The Computer Museum, 1995

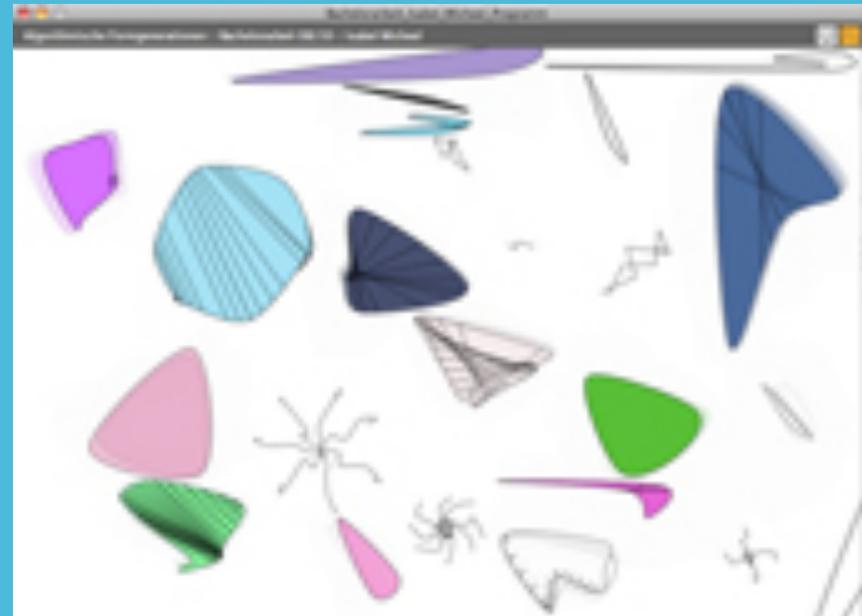
HAROLD COHEN

Visuelle Repräsentation menschlicher
Wahrnehmungsprozesse

Wie kommt es dazu, dass eine bestimmte
Darstellung eine bestimmte Bedeutung gewinnt?

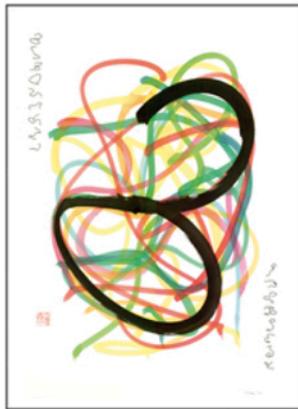
Computer als autonomer Agent

ISABEL MICHEL



Automatische Formengeneration
imitiert und inspiriert durch Cohen
B.Sc. Digital Media 2010

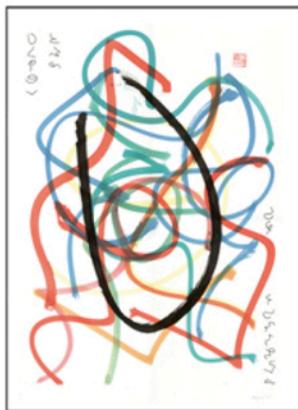
BEISPIEL



Prairie Spring (h3c)
brush



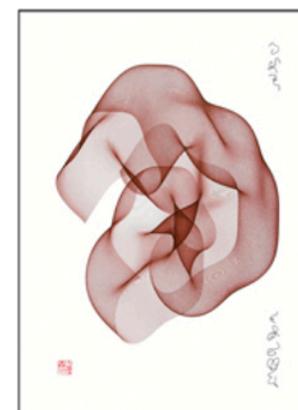
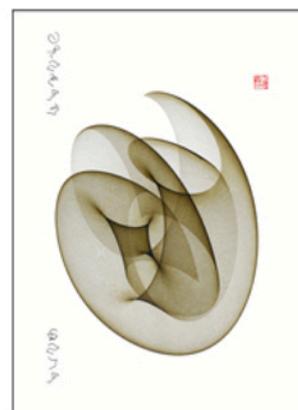
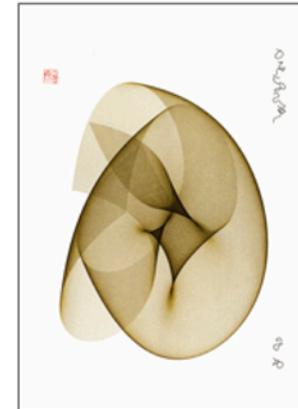
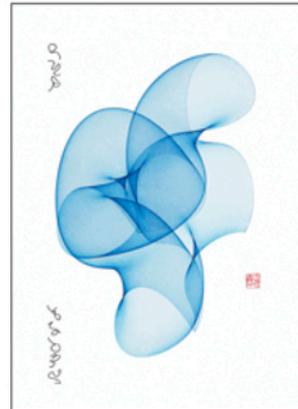
April Wind (h3b)
brush



Summer Rain (h5)
brush



Frog Jump (h12)
brush



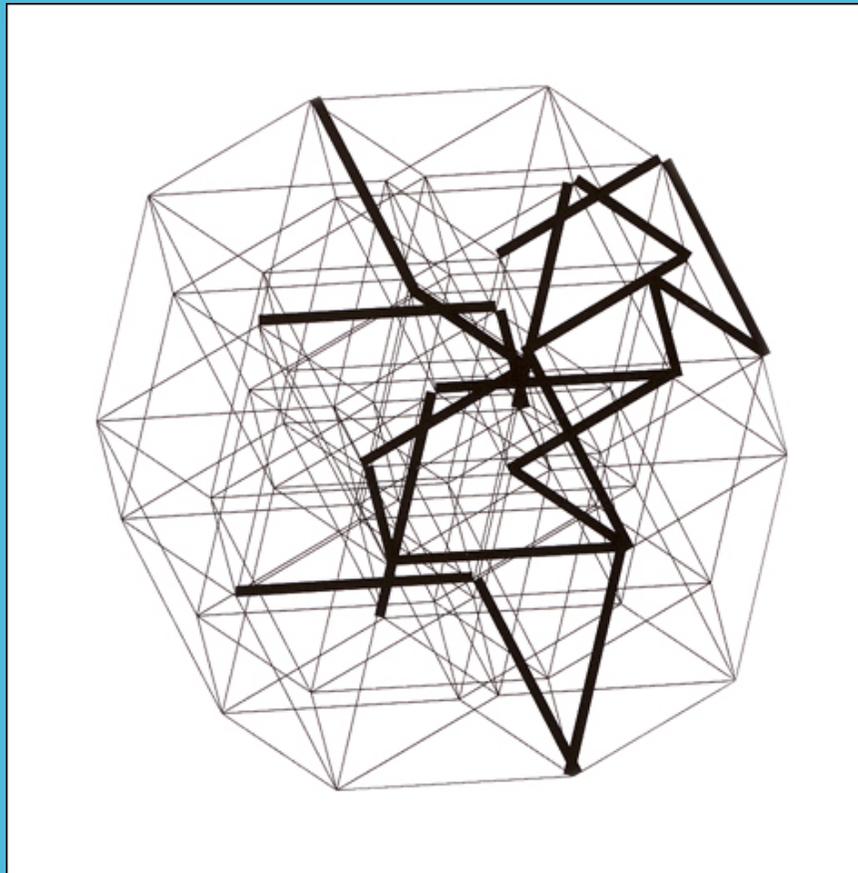
Roman Verostko 2010
Digital Poetry

BEISPIEL



Manfred Mohr 2001
P-707f Space.Color

MANFRED MOHR



Diagonalwege
6D-Hypercube

KUNSTPROZESSE

Offene Kunstwerke

Offene Prozesse

Künstler setzt Rahmen für das Werk

Entfernung vom Werk

RESÜMEE

veränderte Kunstprozesse
führen zu
mehr Partizipation
an verschiedenen Örtlichkeiten

BEISPIEL : MOBILE ART



Name, Uhrzeit, Datum, Dauer,
Telefonnummer, Anzahl
generieren ein flüchtiges Werk

Carolin Tonn

B.Sc. Digital Media, 2011

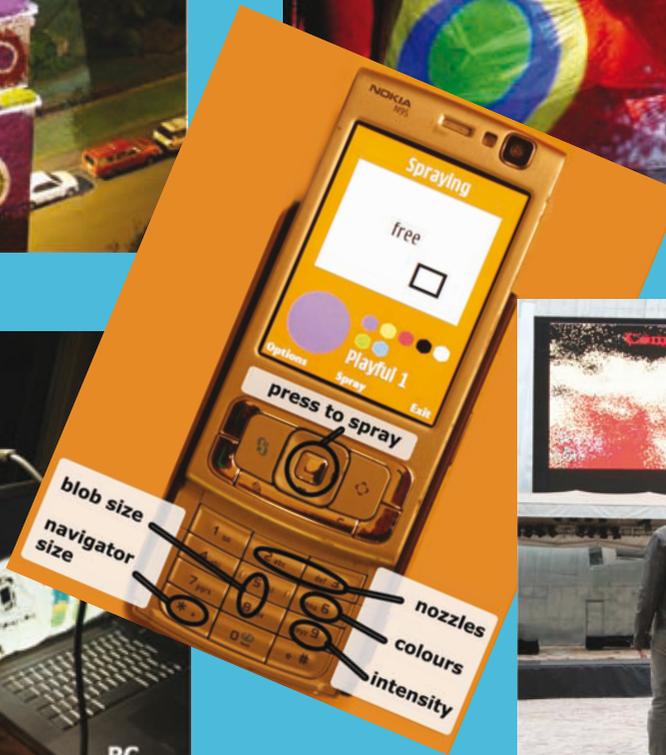
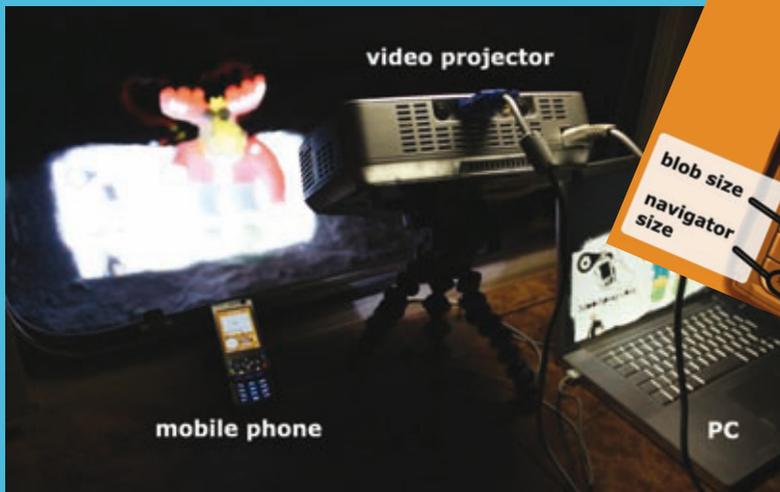
BEISPIEL : MOBILE ART



MobySpray
Immer, Überall, auf Alles,
in jeder Größe

Jürgen Scheible
Artist Helsinki, 2008

MobySpray



RESÜMEE

mehr Partizipation

**mehr Erleben persönlicher Wirksamkeit
durch tiefes Verständnis der Digitalen Welt**

KONSEQUENZ

Programmieren lernen!
PROCESSING!!!

Guten Morgen, liebes Chaos!

zeichnen & **programmieren**
ein projekt mit frieder nake & susanne grabowski, universität bremen

Postkarten am Drahtseil
SchülerInnen der Klasse 9a (Peter Reiblein, Hans Werner Messing)
der FOS Gestaltung Oldenburg

Hannah Bergmann
Alke Brüggemann
Kim Jurina Hoting
Annika Reimers
Sanda Ritter
Lucas Sänger
Maximilian Siebert
Margarita Wilhelm
Paulina Wilkens
Svenja Willuweit

Welt und Geschichte waren Horst Janssen vorzugsweise Chaos (St. Blessin).
Um sich das zu bestätigen, hat er gern Chaos um sich verbreitet.
In seinen Zeichnungen setzt er Ordnungen dagegen. Kunst vs. Geschichte.
Wir haben elementare Strichelungen aus Zeichnungen aufgegriffen,
haben sie dem Computer einverleibt und in chaotischen Ordnungen
aus seinen Tiefen wieder hervorgeholt. Fingerübungen im Programmieren.
Um Kunst ging es nicht, um Prozesse der gestalterischen Praxis. Hart.
Eine Schülerin hat nebenbei (oder ebenso fasziniert) auch gezeichnet.

ausgezeichnet! –

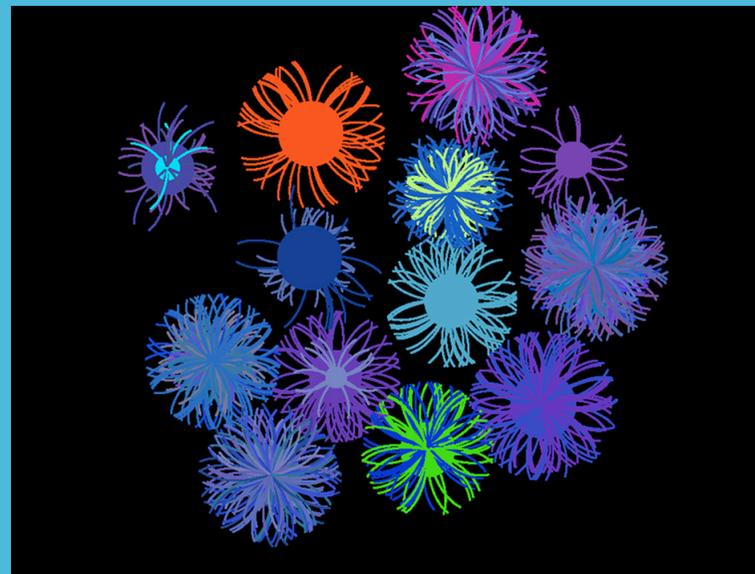
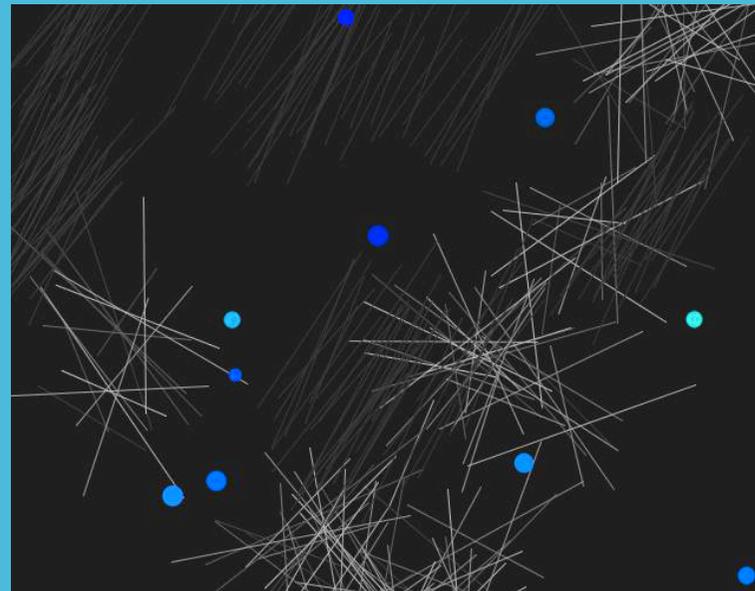
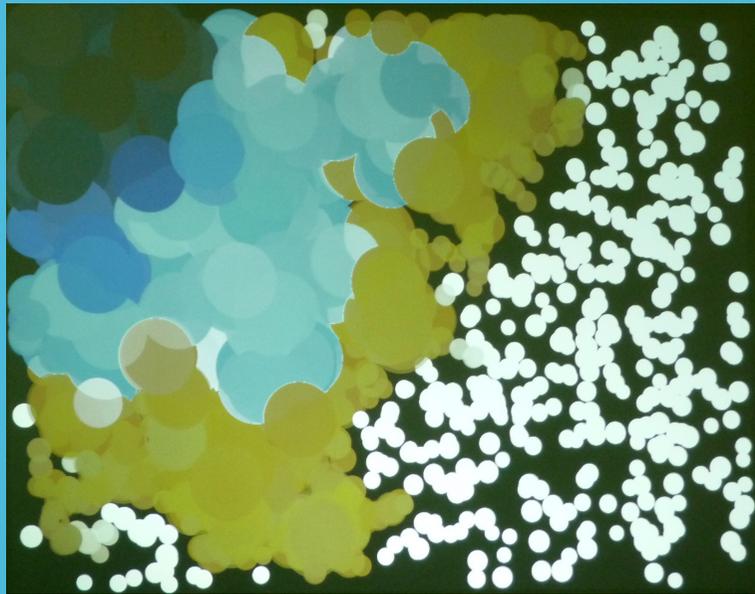
2. Oldenburger Zeichenfestival. Zeichnung zwischen Kunst und Wissenschaft.

KleX 2009
FOS Gestaltung



KleX 2009 FOS Gestaltung

DQI 2009 – 2011, Schulzentrum Utbremen



 compArt . Kompetenzzentrum Digitale Kunst

<http://compart-bremen.de>

<http://compartdada-bremen.de>

<http://www.agis.informatik.uni-bremen.de/sgrabowski/>

Dr. Susanne Grabowski
Universität Bremen

| Vortrag in Gauting am 23.03.2011 |