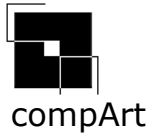


bewegung im spielRaum

lernen verlangt nach raum, nicht nur nach zeit

susanne grabowski, matthias krauß, frieder nake
universität bremen, informatik



ein projekt

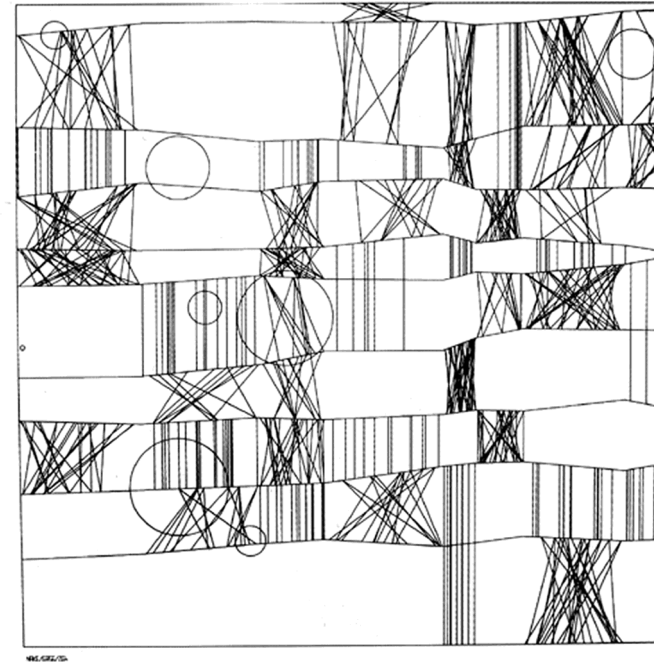
compArt

ein gegenstand

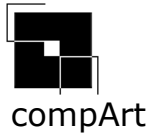
computerkunst

algorithmische kunst

berechenbare kunst



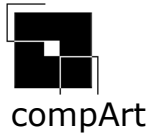
MAX BENSE (1965): „generative ästhetik“ . „künstliche kunst“



compArt . ein transdisziplinäres langzeitprojekt seit 1999
compArt . ein bündel von vorhaben . lehre & forschung

- lernveranstaltungen
- studentische projekte
- ästhetisches labor
- hypermedium

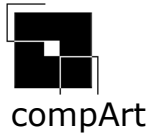
ziel: die schaffung eines **raumes** für die computerkunst



lernen:
bewegung . differenz . spielRaum

- lernen verlangt raum: ausgangsort & anschlussmöglichkeiten
- lernen verlangt erfahrungs- und aktionsräume
- lernen strukturiert, formt und bildet raum & zeit
- lernen schafft raum: umherbewegen & fortbewegen
- lernumgebung schafft spielraum

leitidee: zugreifen und eingreifen um zu begreifen

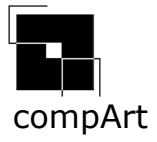


ästhetisches labor: bewegung . differenz . spielRaum

- raum: fest, flexibel, offen, identitätsstiftend
- menschen: lehrende, lernende, interdisziplinär
- medien: traditionell, digital, fest, flexibel
- gegenstand: algorithmik & ästhetik
- lernen: naturwissenschaftlich-analysierend,
künstlerisch-synthetisierend
- tun: experimentieren & gestalten
- spuren suchen, spuren hinterlassen

ästhetisches labor





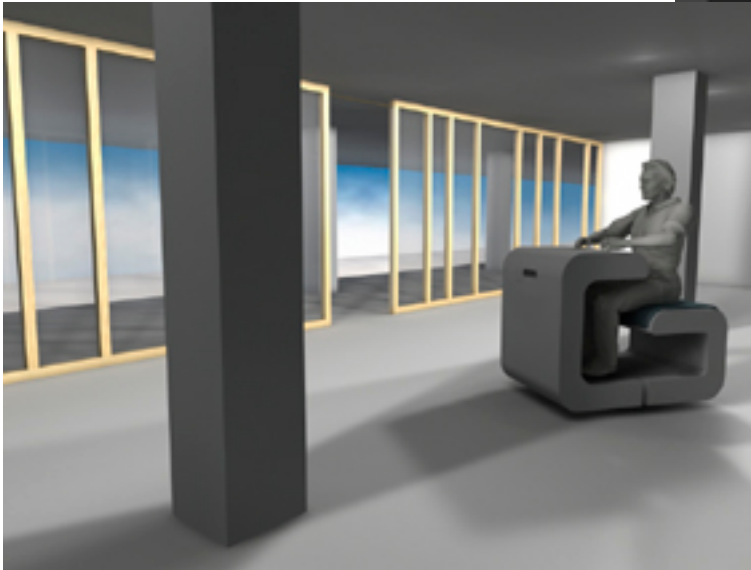
ästhetisches labor



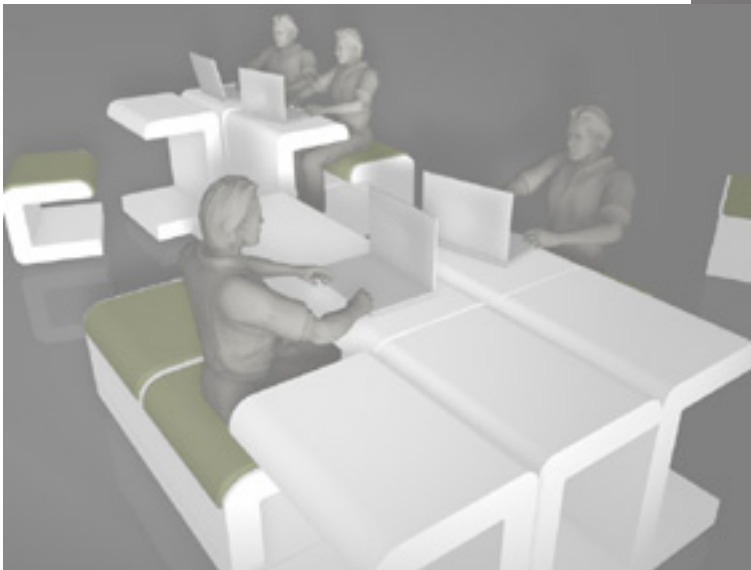
ästhetisches labor



ästhetisches labor



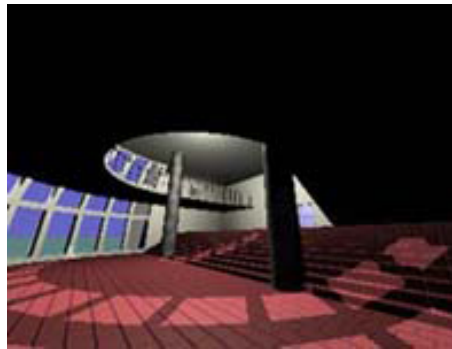
ästhetisches labor



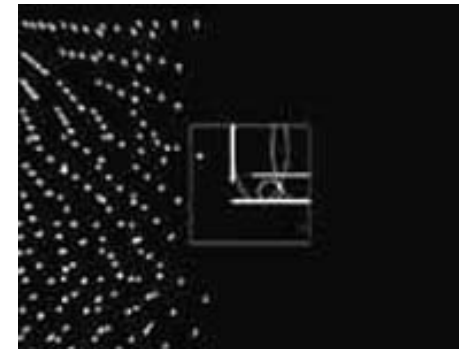
compArt . hypermedium



raum der daten

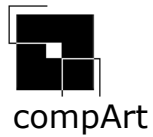


raum der kunst
und kunstwerke



raum des lernens

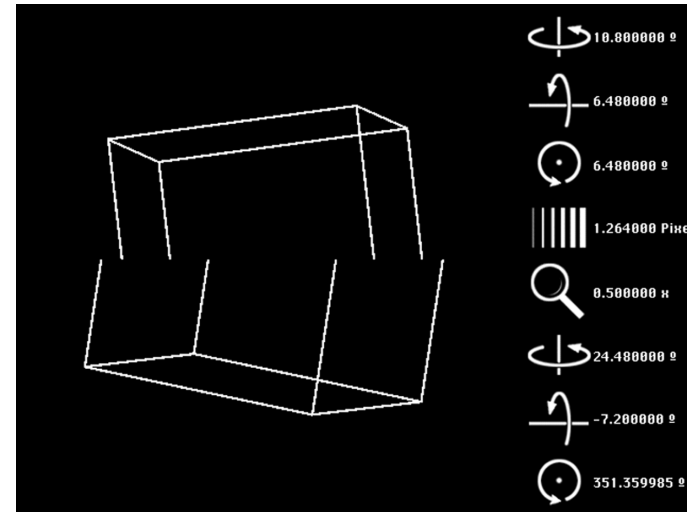
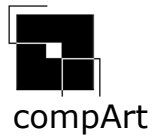
frei explorieren, spielerisch experimentieren → zugreifen
gezielt programmieren und verändern → eingreifen



prozess als gestaltungsprinzip!

- gestaltung erweiterbarer medien
- prozess der bildwerdung, des tuns, gestalten

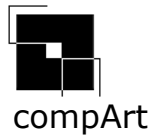
*die qualität der digitalen medien liegt darin,
im gebrauch nicht primär zu verbrauchen
sondern zu entstehen (NAKE 1999)*



lernlabore

- direkt-manipulative simulationen
- visuelle programmierumgebungen
- stufen der abstraktion und interaktion

ziel: wie kann mit einem algorithmus ein ästhetisches argument hervorgebracht werden?



vorschläge zur gestaltung von interaktion

bewegung . differenz . spielRaum

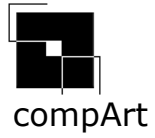
- nicht intuitiv

- nicht automatisch

- nicht modular



manfred mohr
p 707f, 2001



compArt web

**[http://www.agis.informatik.uni-bremen.de/
FORSCHEN/compArt/website/begin.html](http://www.agis.informatik.uni-bremen.de/FORSCHEN/compArt/website/begin.html)**