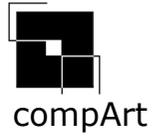


vom anschauen zum hinschauen

zum lernen mit digitalen medien am beispiel der computerkunst

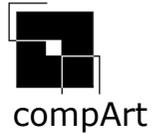
susanne grabowski & matthias krauß
universität bremen, informatik



bildlichkeit bei VILÉM FLUSSER (1999)

traditionelle bilder sind spiegel
technische bilder sind projektionen

technische bilder erscheinen doppelt:
- illusionäre oberfläche (anschauen)
- punktuniversum (hinschauen)



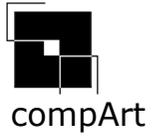
technische bilder

„blindlings sichtbar gewordene möglichkeiten“

die frage nach der bedeutung

„woher bedeutet das bild?“

(FLUSSER 1999)



ein projekt

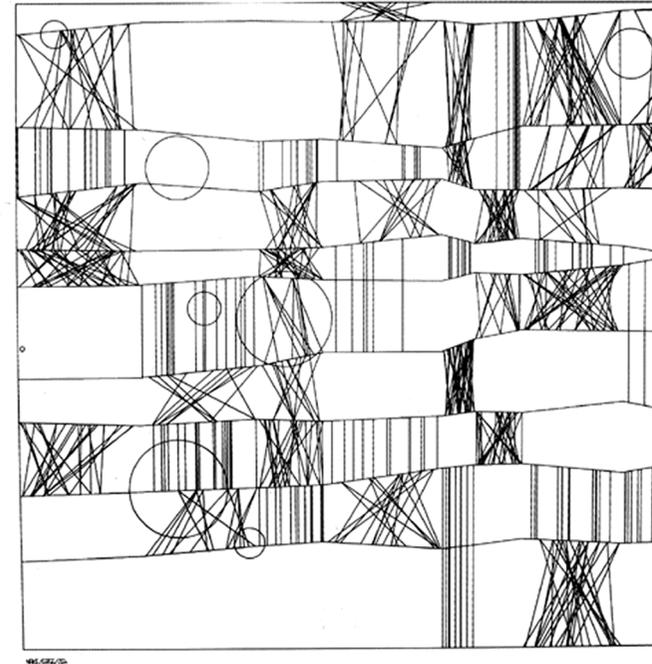
compArt

ein gegenstand

computerkunst

algorithmische kunst

berechenbare kunst



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



FLUSSER & computerkunst . eine analogie

anschauen	⇒	ästhetik (wahrnehmbar)
hinschauen	⇒	algorithmik (berechenbar)
sichtbare möglichkeit	⇒	exemplar einer klasse
prozess vs. produkt	⇒	prozess vs. produkt

das prozesshafte tun führt uns zu handlung	
anschauen	⇒ zugreifen
hinschauen	⇒ 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)*



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

- ein hypermedium
- ein ästhetisches labor
- studentische projekte
- lernveranstaltungen

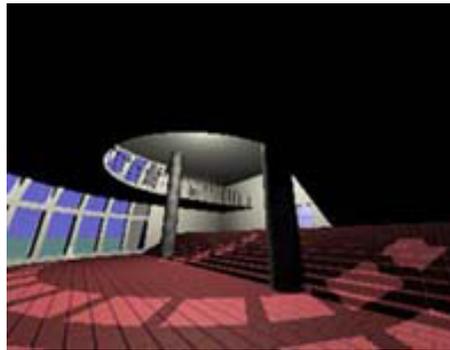


ziel: die schaffung eines **RAUMES** für die computerkunst

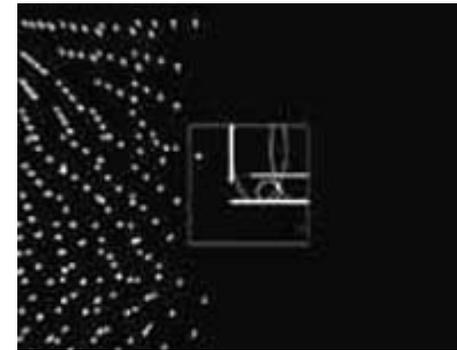
compArt . hypermedium



raum der daten

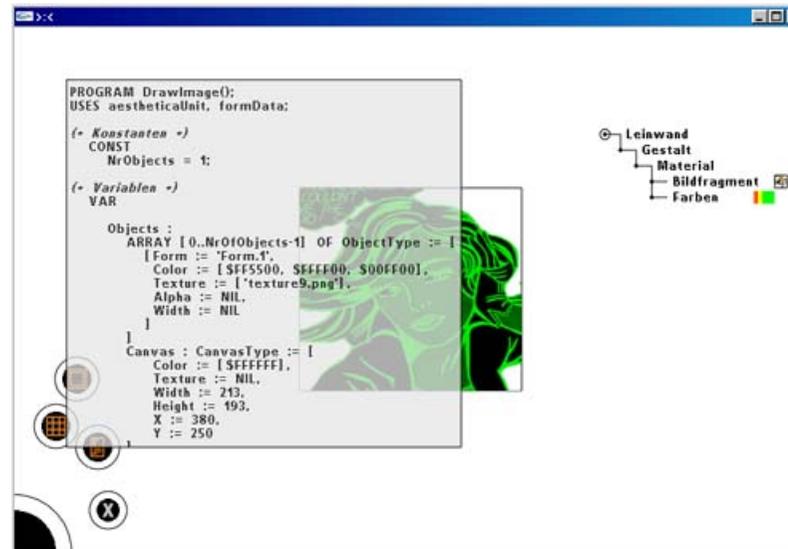


raum der kunst
und kunstwerke



raum des lernens

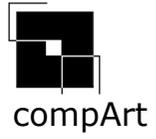
frei explorieren, spielerisch experimentieren → zugreifen
gezielt programmieren und verändern → eingreifen



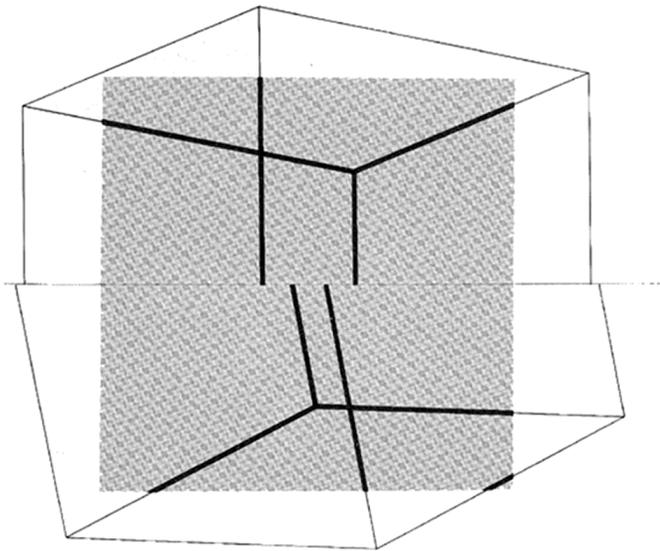
lernlabore

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

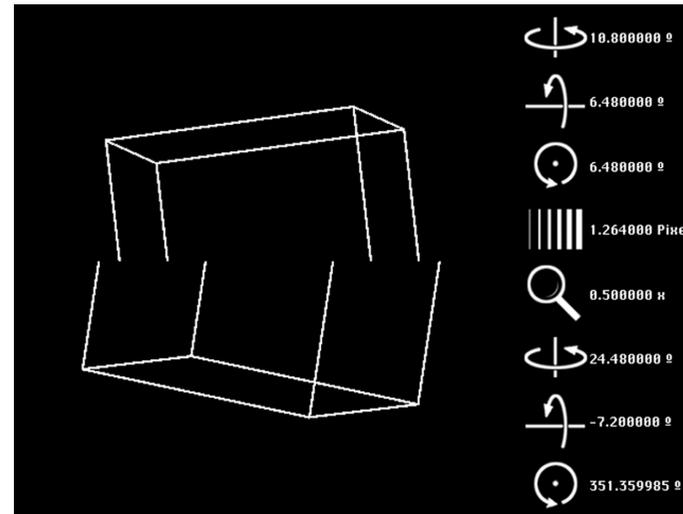
ziel: wie kann mit einem algorithmus ein ästhetisches argument hervorgebracht werden?



ein beispiel



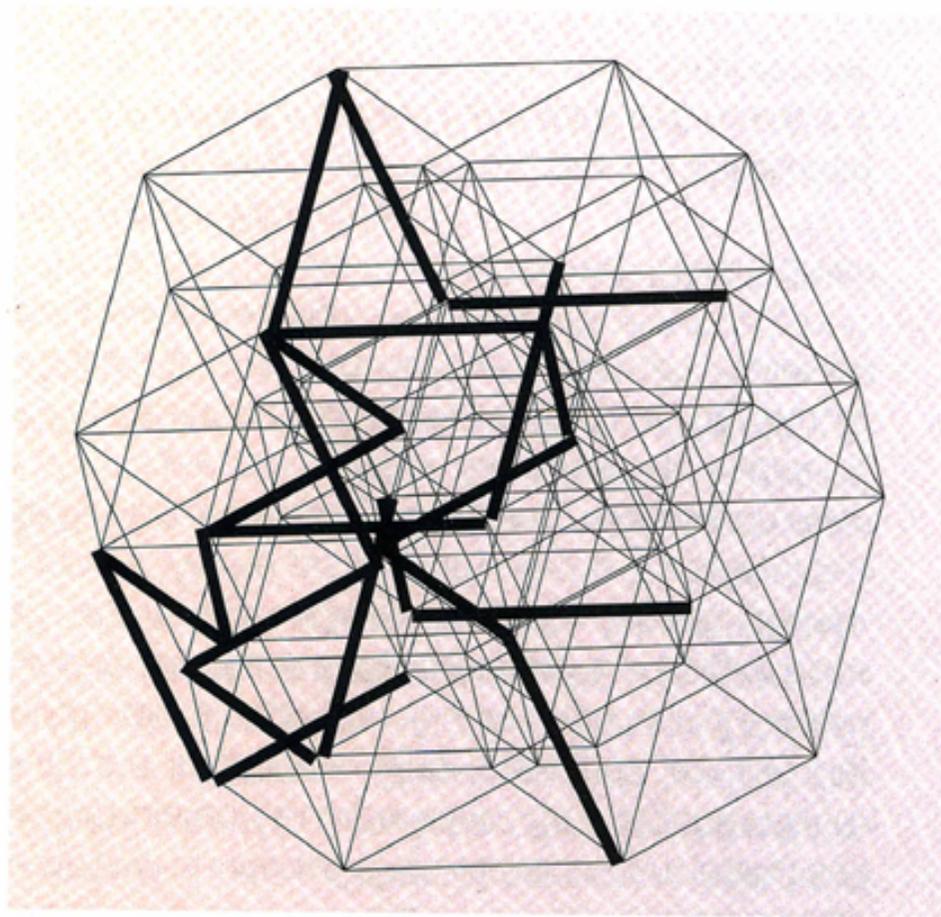
ein bild



eine simulation



manfred mohr
p 707f, 2001



6d
hyperwürfel



vorschläge zur gestaltung von interaktion

- freies sich-umherbewegen im raum
- freies sich-fortbewegen von einer region in eine andere

und deshalb

- nicht intuitiv
- nicht automatisch
- nicht modular



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)**