

---

**Algorithmische Kunst**  
**anBlick. einBlick. durchBlick**

---

Vorschlag für eine Bachelorarbeit

**Algorithmische Kunst**  
**anBlick. einBlick. durchBlick**

**1) Recherche Künstler**

Suche dir einen Künstler aus: bevorzugt Hiroshi Kawano, Herbert W. Franke, Harold Cohen, Otto Beckmann, Sylvia Roubaud, Charles Csuri und Manfred Mohr. Oder auch ein Werk von Vera Molnar, Manuel Barbadillo, Georg Nees, Michael A. Noll, Frieder Nake, Kenneth C. Knowlton, CTG (Computer Technique Group). Suche biografische Daten zusammen. Nutze dazu auch unsere Datenbank.

<http://dada.compart-bremen.de/>

**2) Recherche Werk**

Suche ein Werk des Künstlers aus, dass dich besonders anspricht und in der Kunsthalle vertreten ist. Je nach Umfang können es auch 2 Werke sein. Notiert dazu folgendes: -Titel und Jahr des Werkes -Serie des Werkes (evtl.) -Größe des Werkes -Material oder Art des Werkes (z.B. Plotterzeichnung nach Programm) -Programmiert in welcher Sprache -Geräte der Herstellung (z.B. ER56 (Rechner) und Z3 (Zusegraphomat) -Ort der Entstehung -Standort (aktueller Ort z.B. Kunsthalle Bremen, woher kam das Bild?) -Gibt es eine Geschichte (Anekdote) zum Bild? -Besonderheiten der Umgebung, der Zeit?

**3) Analyse Werk**

Wende dich dem Werk genauer zu Fertige eine **ästhetische** und **algorithmische** Beschreibung des Werkes an. Nutze dazu auch die Liste an Anregungen auf dem **Analysepapier** (das du bekommst).

*NOTIERE UND DOKUMENTIERE BITTE JEDEN SCHRITT DEINER VORGEHENSWEISE DEN DU UNTERNIMMST!* Schaffe dir dazu vielleicht ein kleines Notizbüchlein an. Speichere jeden Programmerversuch und fertige Screenshots an. Besonders Interessant sind vor allem die IRRWEGE, die jemand zum Verständnis eines Werkes geht.

**Ästhetisch** ist das, was du äußerlich sehen kannst, die **Oberfläche** des Bildes. Wie sehen z.B. die Linien aus? Sind es nur gerade Linien oder sind sie gebogen. Wie viele Linien sind es? Etc. Beschreibe alles so genau wie möglich: Farben, Formen, Raster, Bildeinteilung, Kompositionen etc.

Zur Ästhetik gehört zudem das, was das Bild assoziativ in dir auslöst. Also das, was man nicht unbedingt sehen kann. An was erinnert dich das Bild? Was kommt dir zudem in den Sinn, wenn du das Bild im Zusammenhang seiner Entstehungszeit denkst?

**Algorithmisch** ist das, was hinter dem Bild steckt, die **Unterfläche** des Bildes. Skizziert eine mögliche Programmstruktur für das Bild. Versucht den Algorithmus hinter dem Bild herauszulesen. Notiere zuerst, was dir selber in den Sinn kommt. Versucht dann in Büchern und Netzorten zu recherchieren, wie das Bild zustande gekommen ist.

#### 4) De-Codierung des Werkes

Baue das Werk in Processing nach. Achte auf besondere Themen im Bild und liefere dazu eigene Beschreibungen und Experimente. (z.B. Zufall, Mikro- und Makrostrukturen, Markovketten, Grundrepertoire, Rekursion, besondere Wahrscheinlichkeitsverteilungen etc. ...). Lege eine kleine Bildstudie mit Variationen und Serien an (6 Bilder auf einer DIN-A4-Seite)

#### 5) Vermittlung des Werkes in einem Museum

Verwende die Metapher vom **»durchBlicken«**. durchBlicken im Sinne von wichtige Eigenheiten des Bildes verstehen. (z.B. Zufall, Klassencharakter durch Variation und Serie etc.) durchBlicken im Sinne von mit Transparenz spielen wie können interaktive Möglichkeiten genutzt werden, um einBlicke ins Bild zu gewähren? Auch analoge Möglichkeiten können Zugänge zum digitalen Bild ermöglichen. Was ist hier denkbar. Beziehe spielerische Aneignungsformen ein.

Zusammenfassend geht es darum, ein Bild der frühen digitalen Kunst (aus der Kunsthalle in Bremen!) für die Vermittlung im Museum zugänglich zu machen – und zwar für die Kunsthistoriker dort wie auch für ein ausgewähltes Publikum. Welchen (Mehr-)Wert hat der algorithmische Zugang für Kunstgeschichte und Kunstvermittlung?

### **Als Bachelorarbeiten können auch Bildstudien zu folgende Themen bearbeitet werden:**

- Das Raster in der Computerkunst
- Die Verwendung von Zufall in der Algorithmischen Kunst (auch im Vergleich zur Visuellen Kunst an exemplarischen Beispielen)
- Die Vermittlung von Markovketten an exemplarischen Beispielen
- Variationen und Serien in Computerkunst und Visuelle Kunst
- Möglichkeiten der Wahrscheinlichkeitsverteilung in der Algorithmischen Kunst
- Bildstudien zu Rekursion und Permutation
- Das Auftauchen algorithmischer Prinzipien im Alltag