

## Grundlehre Digitale Medien

# Digitale Kunst : entdecken und erfinden (I)

Dr. Susanne Grabowski

VAK 03-587

Mittwoch, 14:00 – 18:00 Uhr  
Seminar mit praktischen Übungen  
in Zusammenarbeit mit Museum & Schule

4 SWS, 6 ECTS (180 Stunden)

Ort: MZH 0250 | EO-P2

### Anerkannt für

- Zertifikatstudium DiMePäd
- LA I Kunst-Medien-Ästhetische Bildung (Modul 4: Kunstgeschichte)
- Kunst Fachwissenschaften / Fachdidaktik, M.Ed. (Modul 5: Kunstgeschichte/Kunsttheorie)
- Digitale Medien (B.Sc.) (Interdisziplinäres Modul B-MA-1)

### Inhalt

Fast genauso alt wie der Computer, sind Versuche damit Kunst zu produzieren. So haben bereits Mitte der 1960er Jahre die Pioniere Georg Nees, Frieder Nake und Michael A. Noll einige Computerzeichnungen in ersten Ausstellungen an verschiedenen Orten in Deutschland und USA präsentiert. Ist es nicht merkwürdig, dass jedem Kind und Lehrer, Künstler wie Picasso und Miró bekannt sind, aber kaum jemand die Namen oder Werke der Pioniere dieser digitalen Kunstgattung kennt? Und das in unserem Digitalen Zeitalter! Das Seminar will diesem Umstand begegnen und an ausgewählten Künstlern und Werken einen Einblick in das missachtete Kulturgut ermöglichen. Das Einblicken wird dabei auch ganz wörtlich genommen, indem es das reine Anblicken der Oberfläche übersteigt und sich der Unterfläche zuwendet. Es wird sich nämlich im theoretischen Teil zeigen, dass das digitale Werk als etwas Doppeltes vorhanden ist. Diesen Umstand wird jede Studierende an praktischen Übungen handelnd erfahren können. Es gilt dann diese Erfahrungen interdisziplinär in Lerngegenstände für Schule und Museum zu transferieren.

### Zielsetzung

des Seminars ist die Kunstgattung »Digitale Kunst« an ausgewählten Werken und Künstlern kennen zu lernen. Die Auswahl richtet sich nach unterschiedlichen Merkmalen und Zeiten.

Ziel ist ferner, spezifische Merkmale des Digitalen in den Werken aus dem Computer zu entdecken.

Der Gegenstand wird entsprechend als ein doppelter Bildungsgegenstand behandelt: als einer im Feld der Kunst wie auch einer im Feld der Digitalen Medien bzw. Informatik.

Ziel ist zudem Gestaltungskompetenz zu erwerben mit Werkzeugen der Bildbearbeitung bis zur Bildgenerierung (Processing).

Letztes Ziel ist es, die eigene Erfahrung in neue Lerngegenstände zu transformieren.

Studienaufgabe und Literatur wird beim ersten Präsenztermin bekannt gegeben.