

 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**



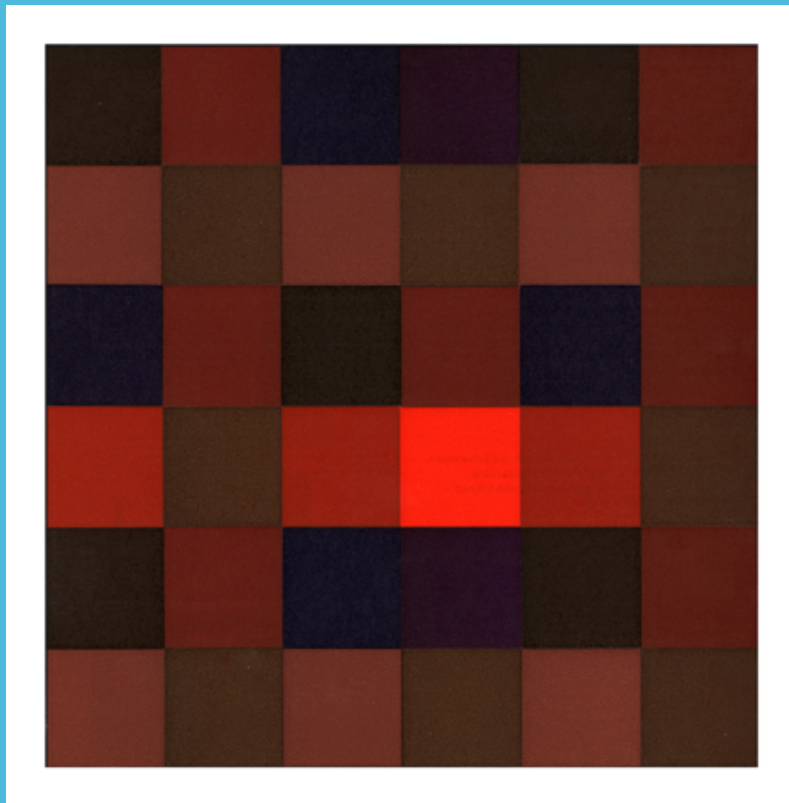
**PARTIZIPATION**

**JE NACH INTERAKTION !**

# DREI ORTE

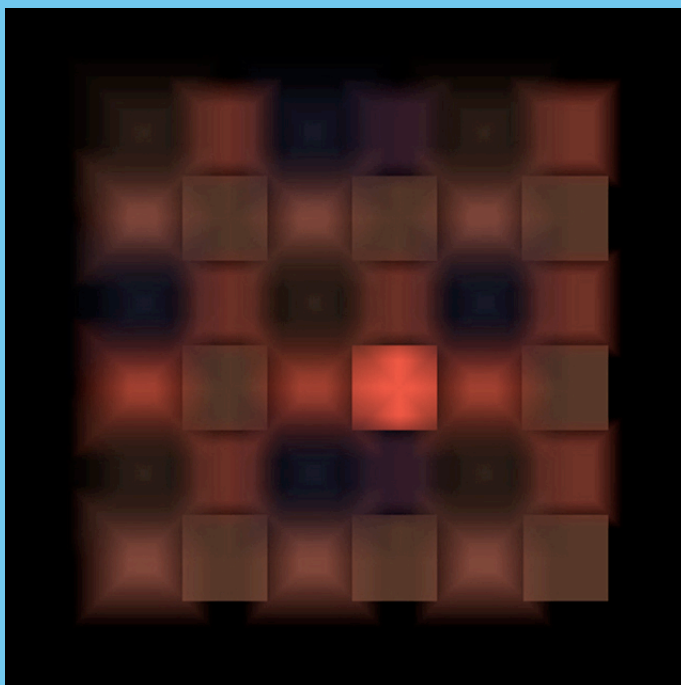
1. KUNSTORTE (MUSEUM)
2. BILDUNGSORTE
3. ÖFFENTLICHER RAUM

# BEISPIEL

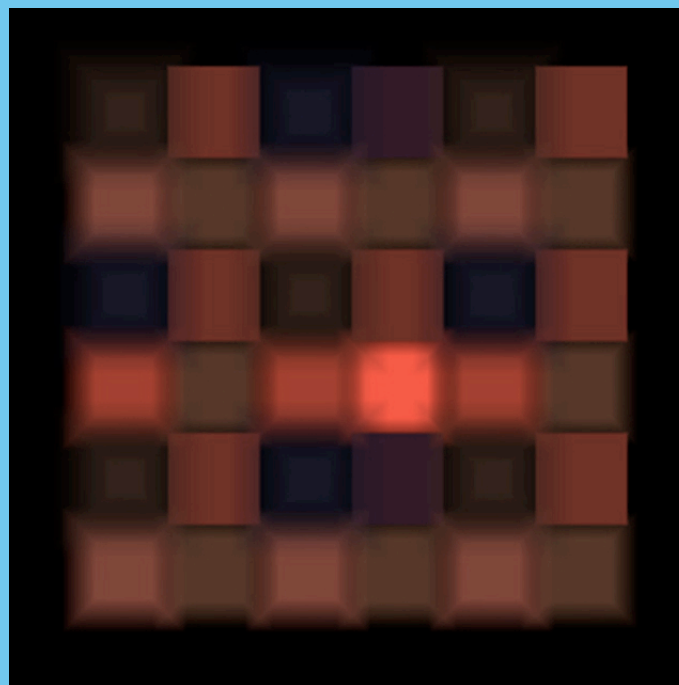


Max Bill 1956  
Feld mit 8 Gruppen

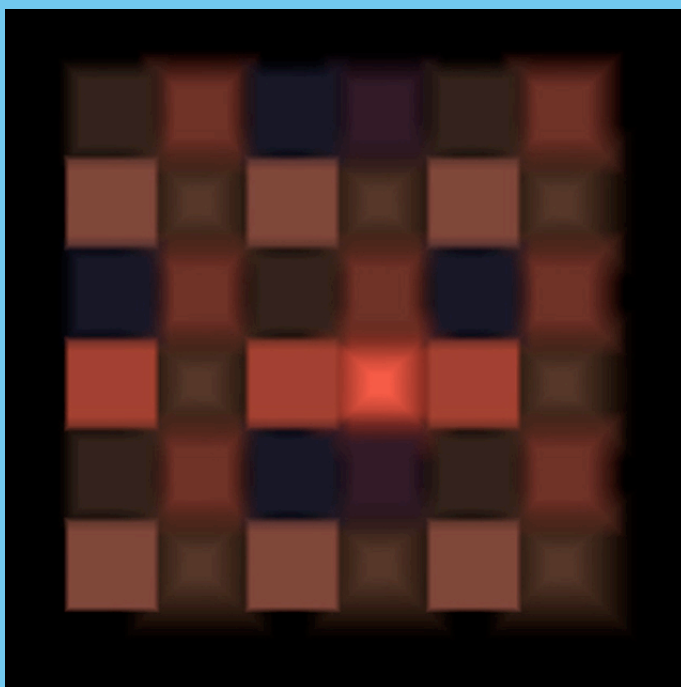
1:8



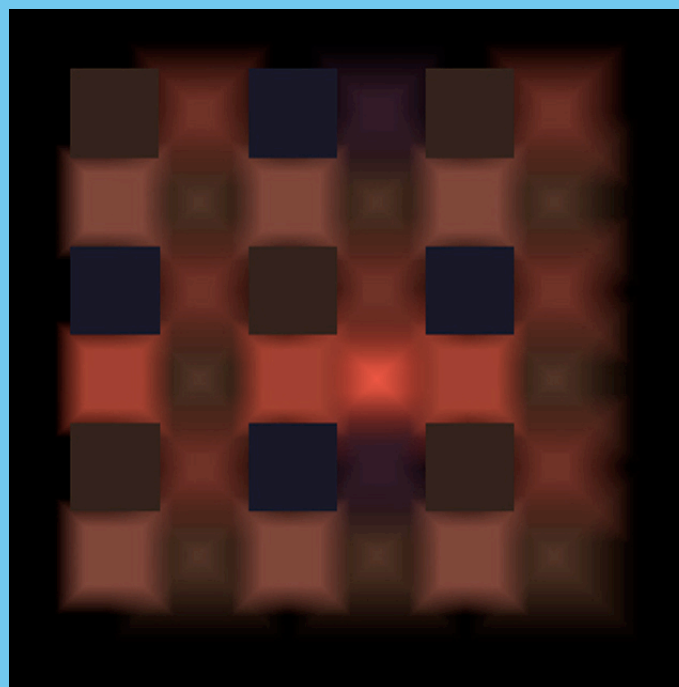
2:7



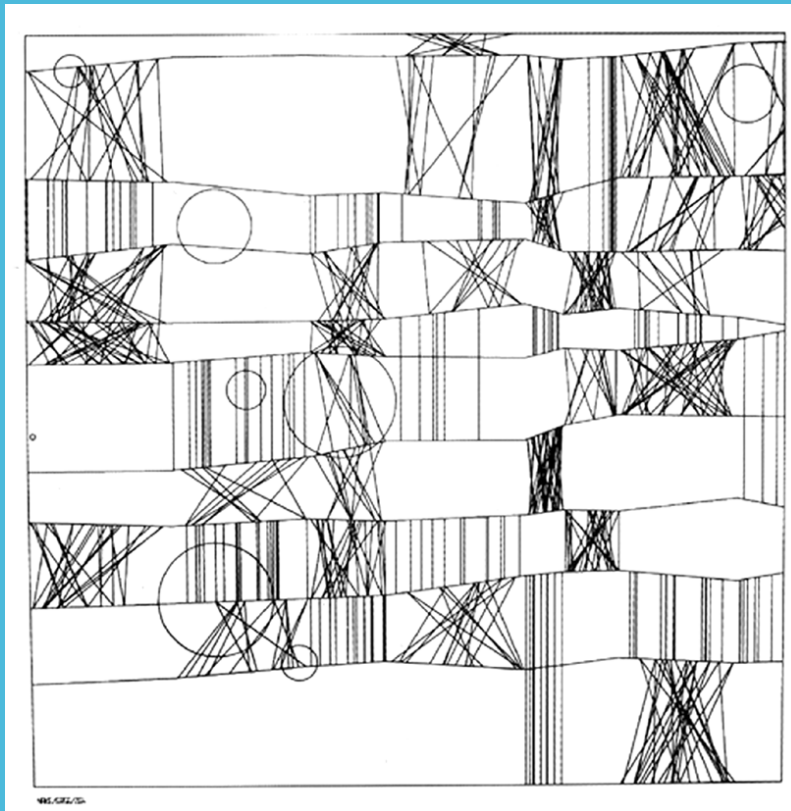
3:6



4:5



# BEISPIEL

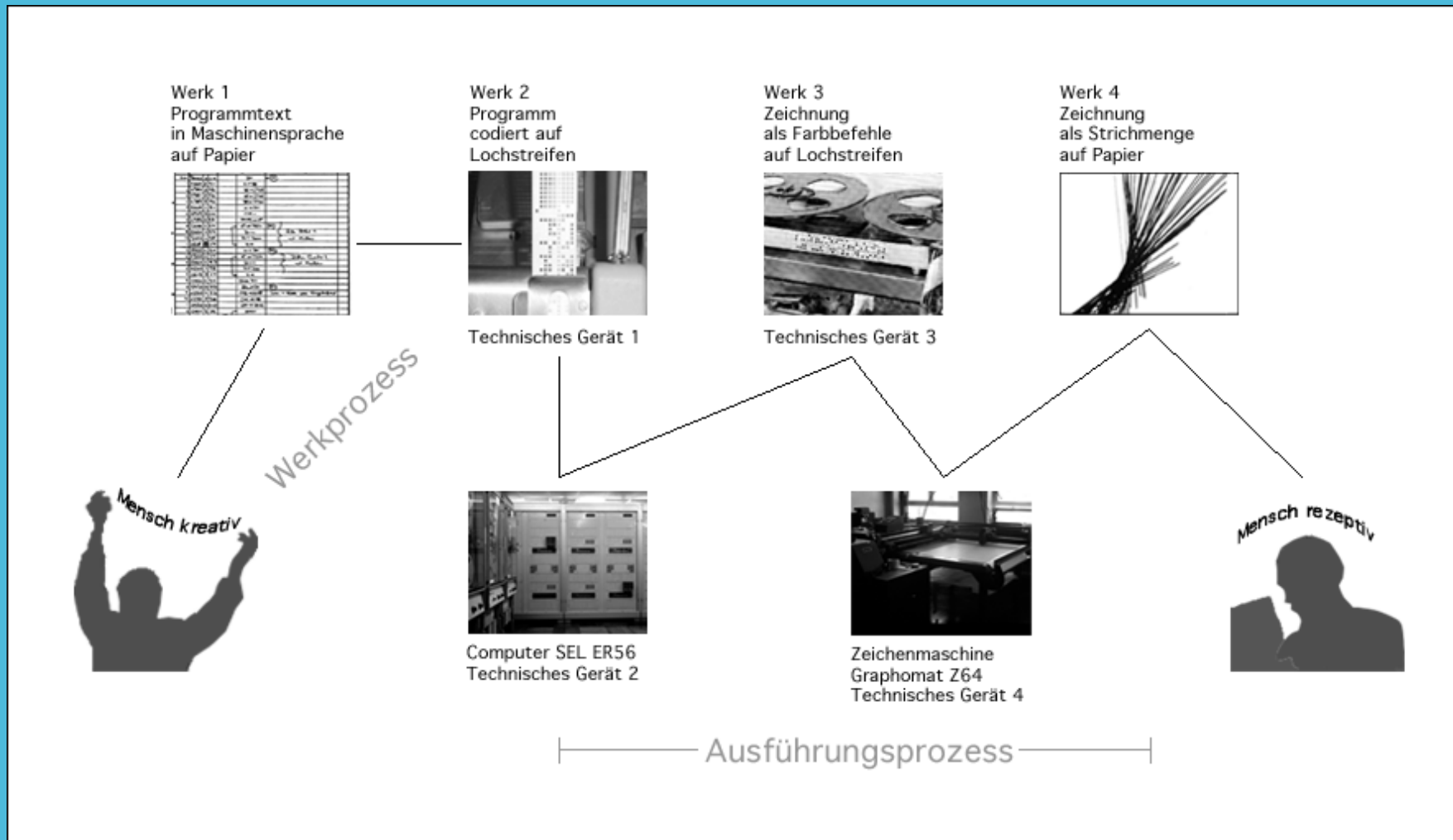


Frieder Nake 1965  
13/9/65 Nr. 2  
Homage à Paul Klee



Paul Klee 1929  
Hauptwege- Nebenwege

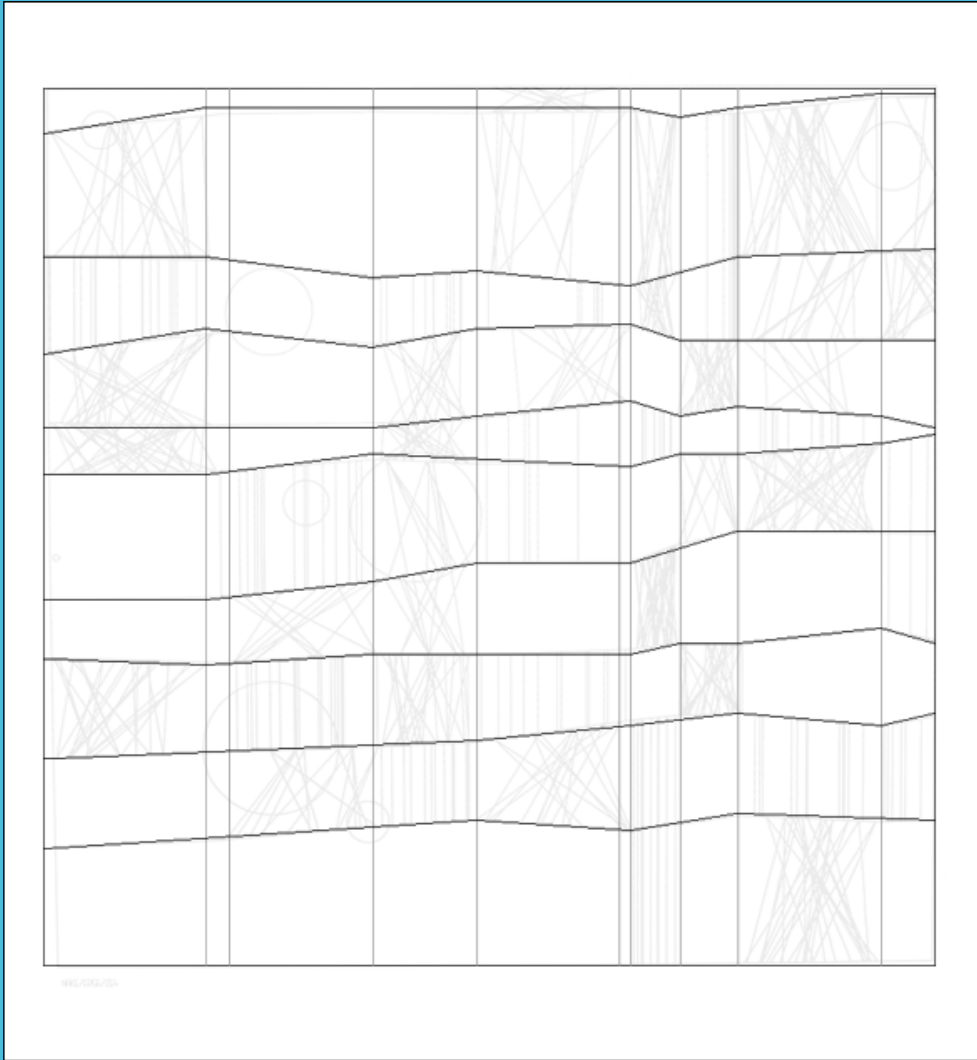
# EiN FiLM



**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

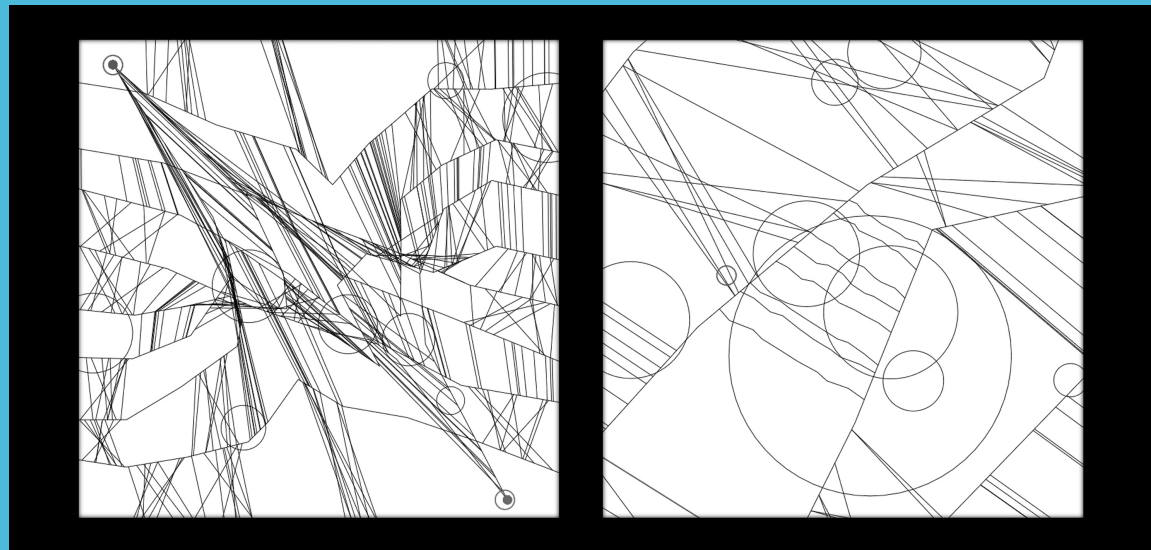
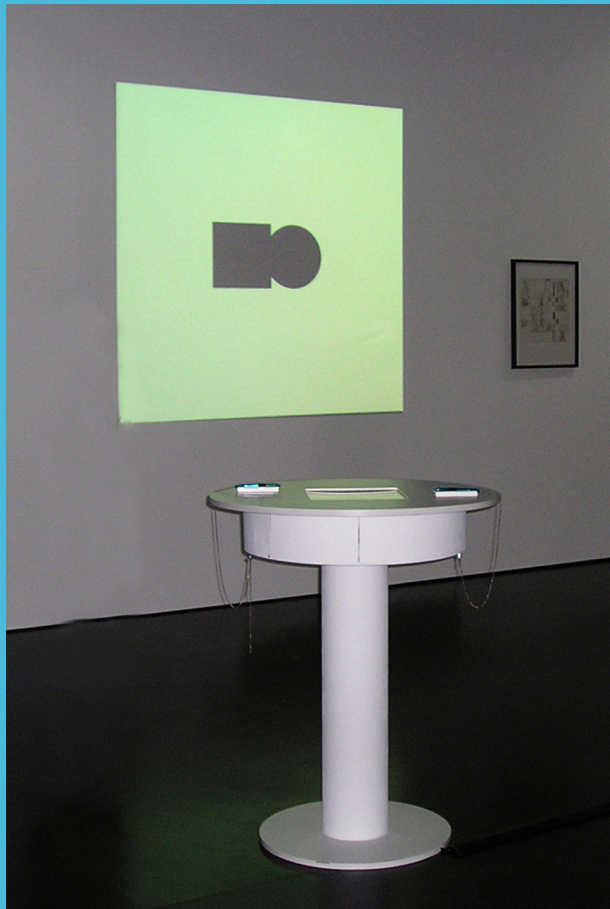
Vielfalt: Mimesis & Simulation

# COMPUTERKUNST

(Computer)-Kunst  
als exemplarischer Gegenstand

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

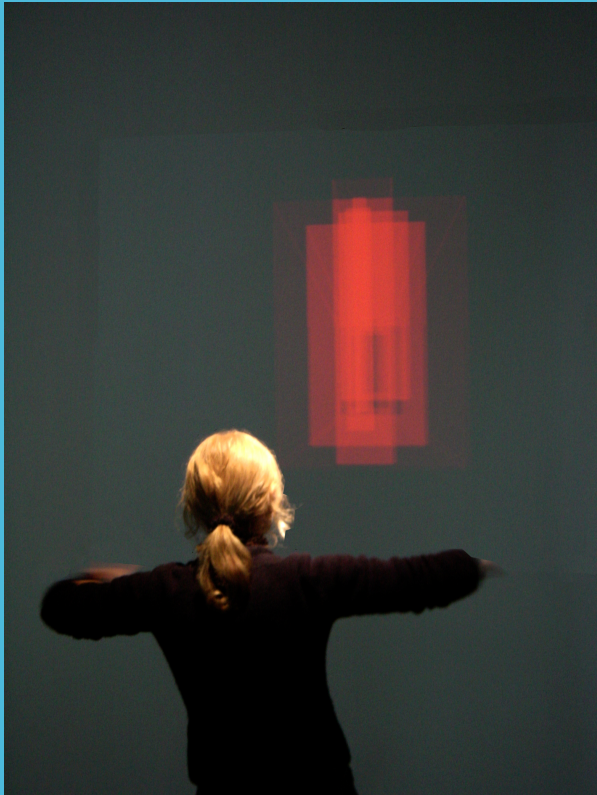
# BEISPIEL



Grabowski & Krauß 2005: Spannung

Dr. Susanne Grabowski | Universität Bremen

# INSTALLATIONEN



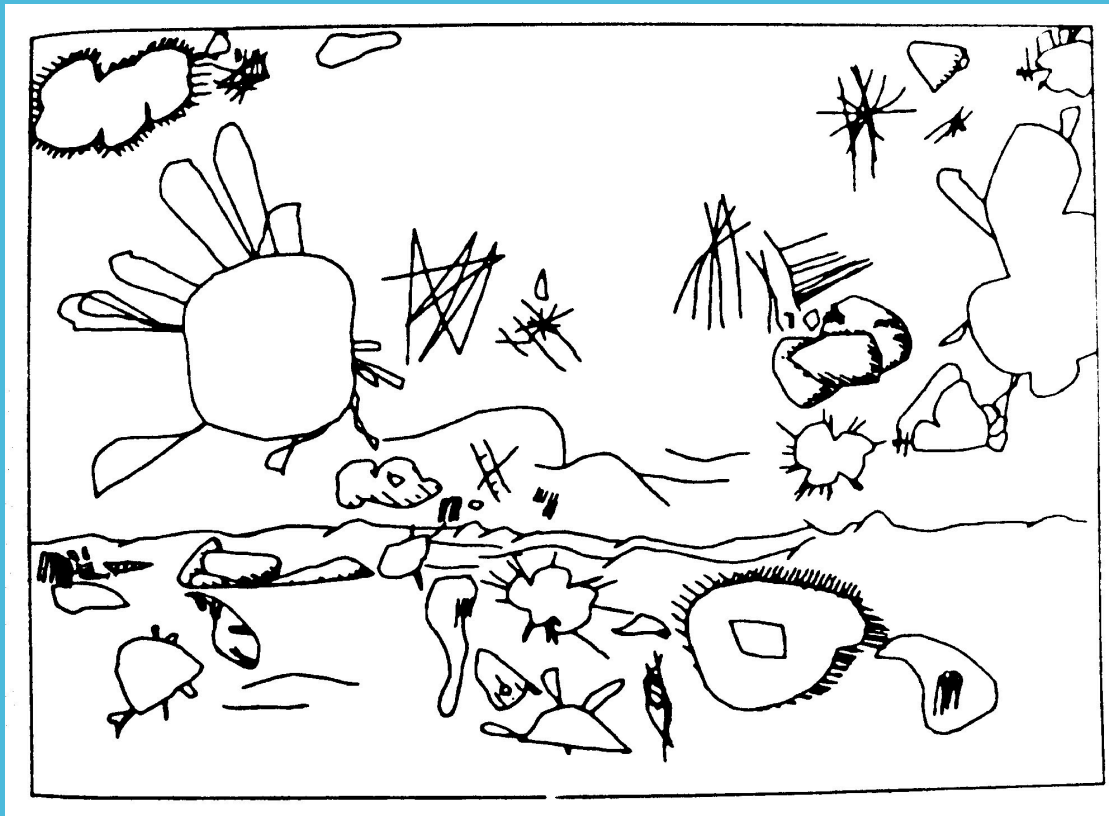


# INSTALLATIONEN



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


# BEISPIEL



Harold Cohen 1979  
untitled





Harold Cohen at  The Computer Museum, 1995



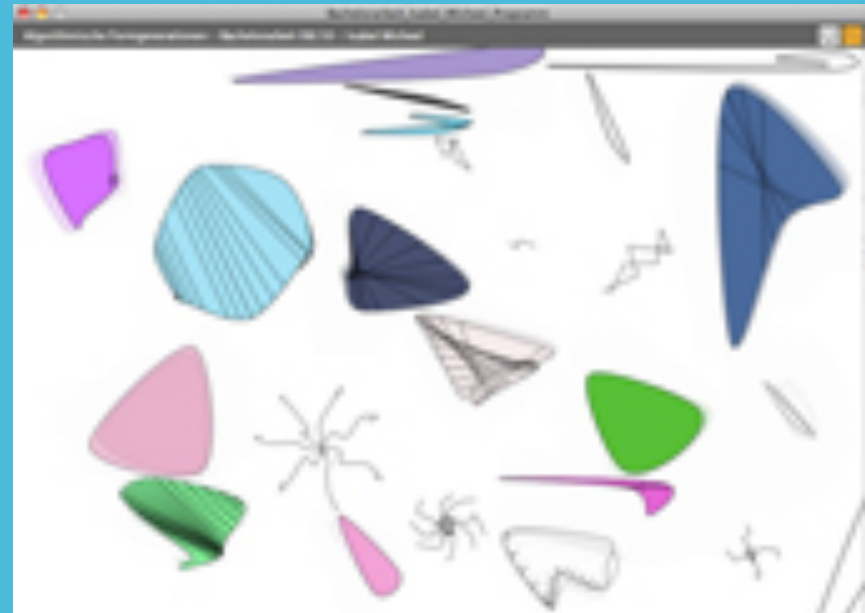
# *HAROLD COHEN*

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



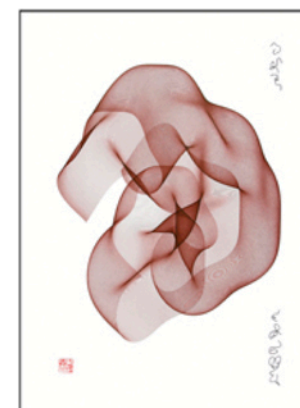
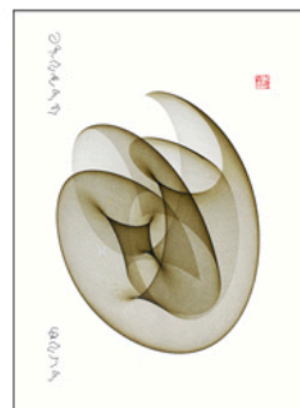
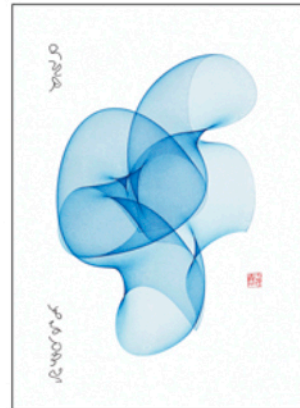
April Wind (h3b)  
brush



Summer Rain (h5)  
brush

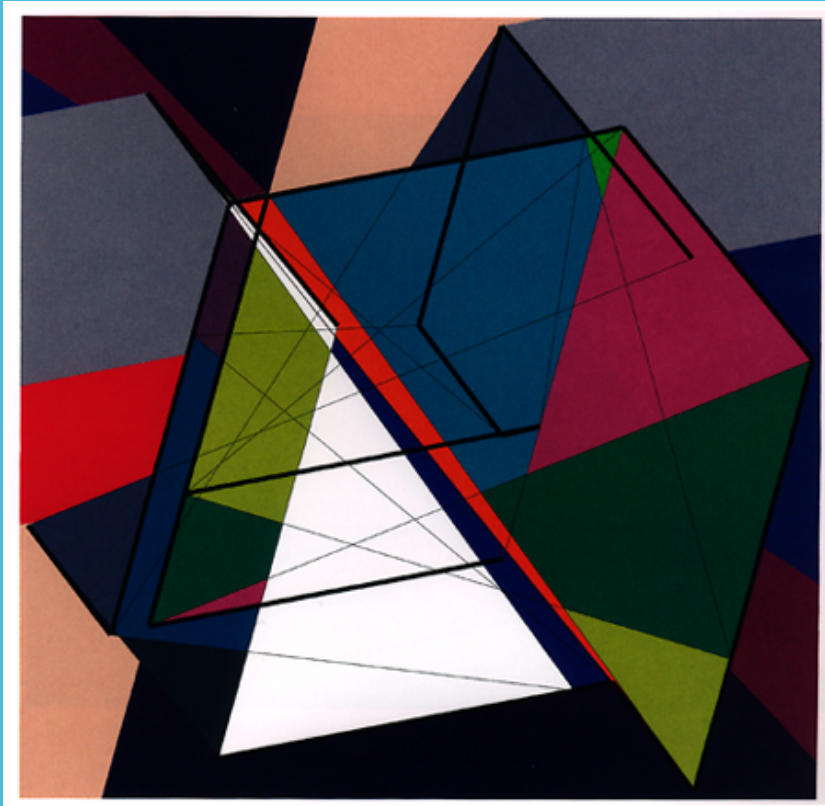


Frog Jump (h12)  
brush



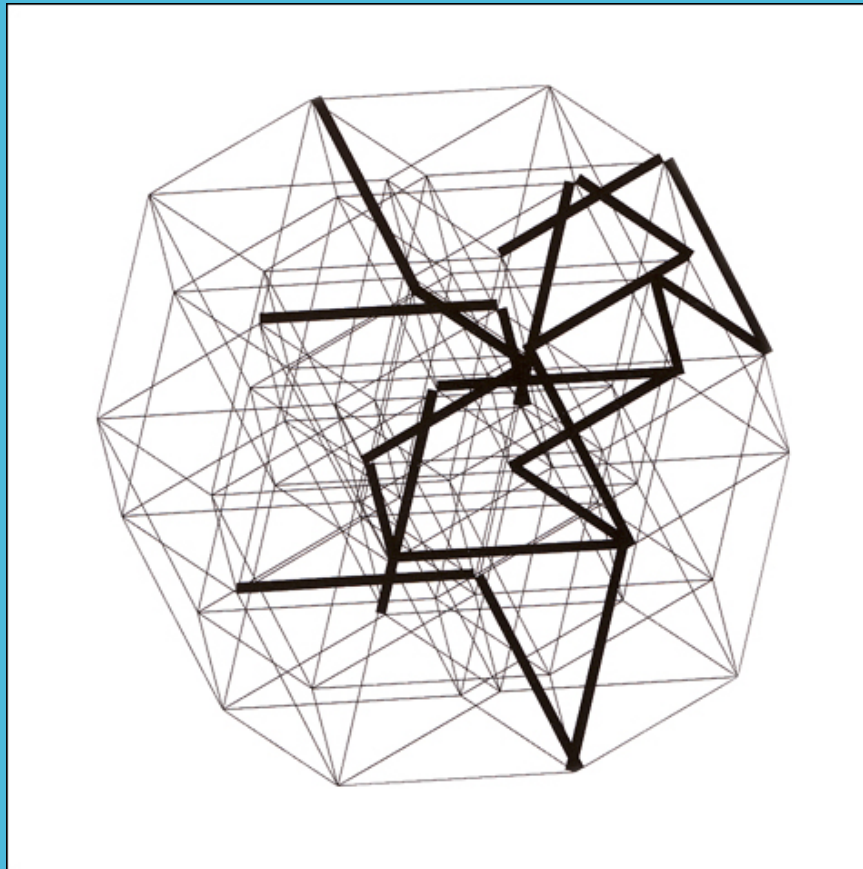
Roman Verostko 2010  
Digital Poetry

# 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



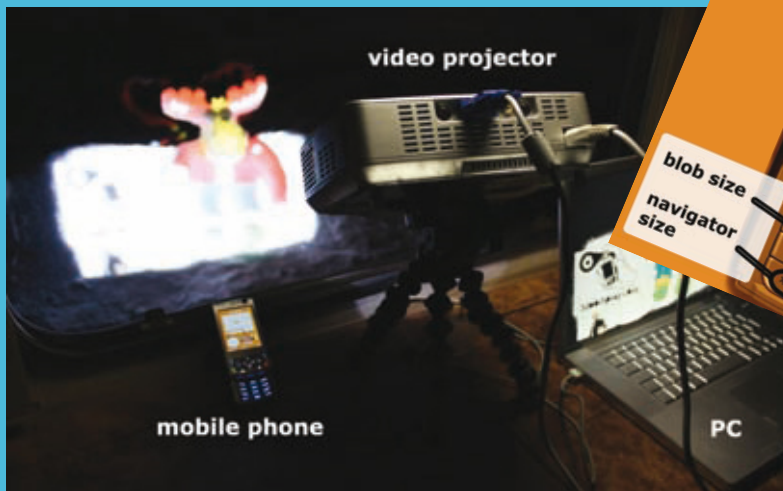
# BEISPIEL : MOBILE ART



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.

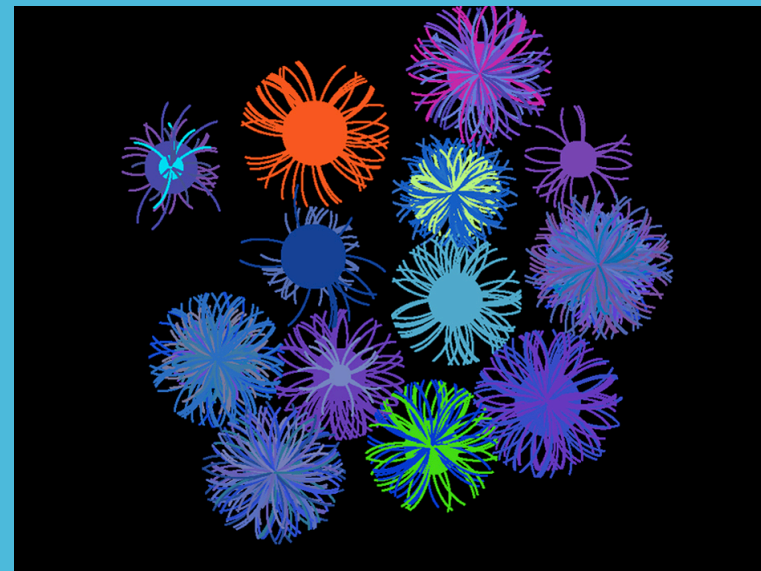
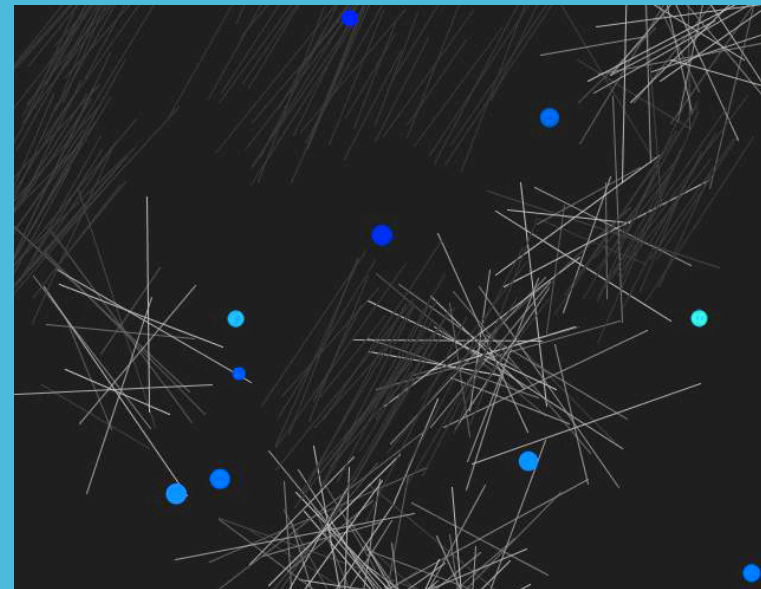
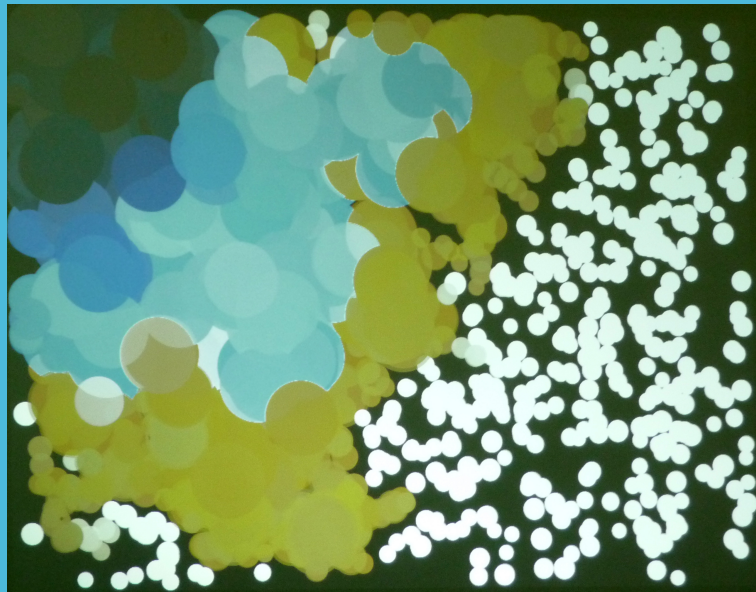
**KleX 2009**  
**FOS Gestaltung**



# 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 |