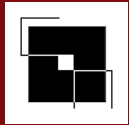




compArt

ein raum für die computerkunst
ein medienprojekt als raumkonzept

susanne grabowski | ph-weingarten & universität bremen | 18.07.07



compArt

ein projekt

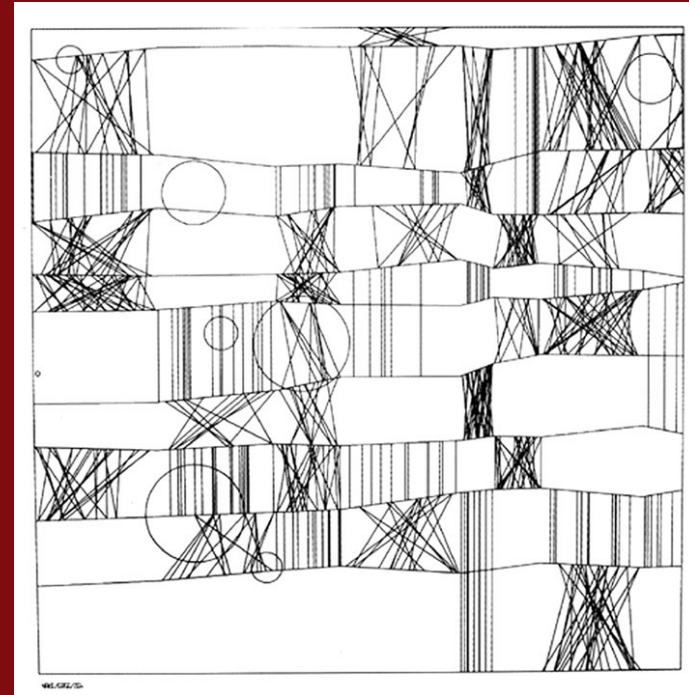
compArt

ein gegenstand

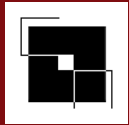
computerkunst

algorithmische kunst

berechenbare kunst



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



compArt

gegenstand soll durch ein konzept von räumlichkeit
erschlossen werden

- bewegung | flexibilität + offenheit
- verhältnis | vielfalt
- differenz

leitthemen

- semiotisierung der welt
- verdoppelung (algorithmik vs. ästhetik)



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

- hypermedium | videoinstallation | interaktive installationen
- ästhetisches labor
- sozialer und kommunikativer handlungsraum

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



lernen:
bewegung . differenz . spielRaum

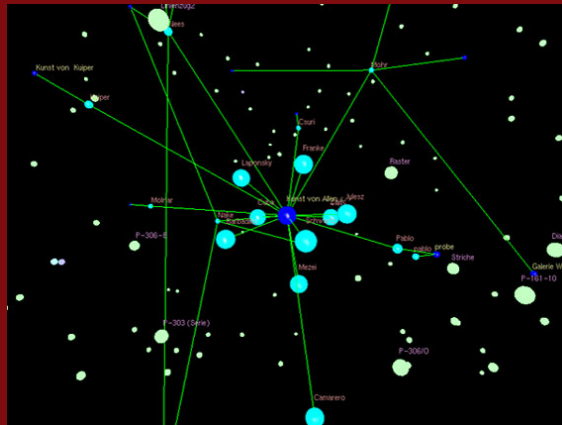
- lernen verlangt raum: ausgangsort & anschlussmöglichkeiten
- lernen verlangt erfahrungs- und aktionsräume
- lernen strukturiert, formt und bildet raum
- lernen schafft raum: umherbewegen & fortbewegen
- studienumgebung = arbeits- und spielumgebung

leitidee: zugreifen und eingreifen um zu begreifen



compArt . hypermedium . raum

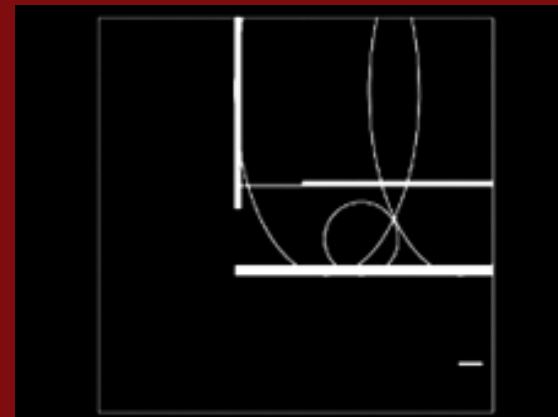
d
a
t
e
n



k
u
n
s
t
w.



w
e
r
k
e



l
e
r
n
e
n



prozess als gestaltungsprinzip!

- gestaltung erweiterbarer medien
- prozess der bildwerdung, des tuns, gestalten
- merkmale des computers nutzen und durch handelnden umgang explizit machen

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



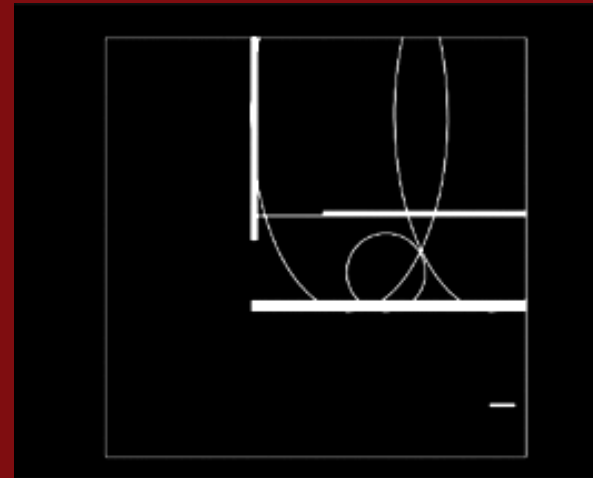
computer als mittel in der bildung

plus

computer als gegenstand zur bildung



lernlabore



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

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

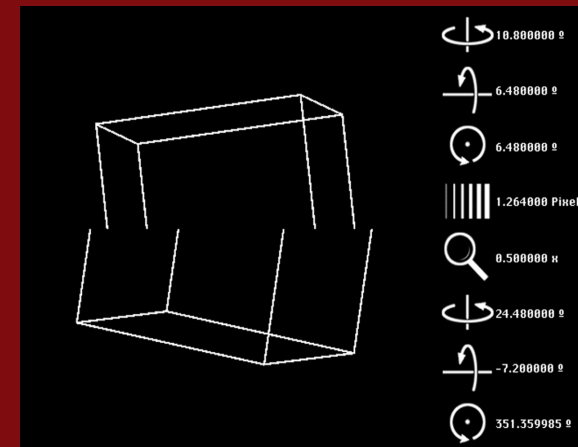
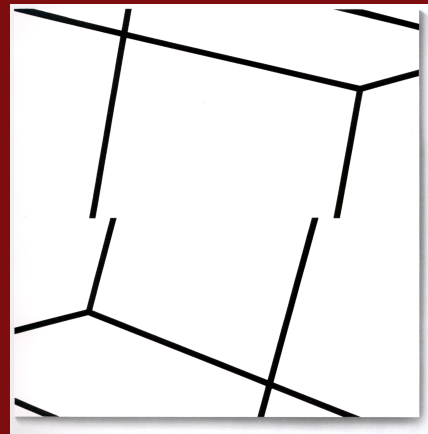
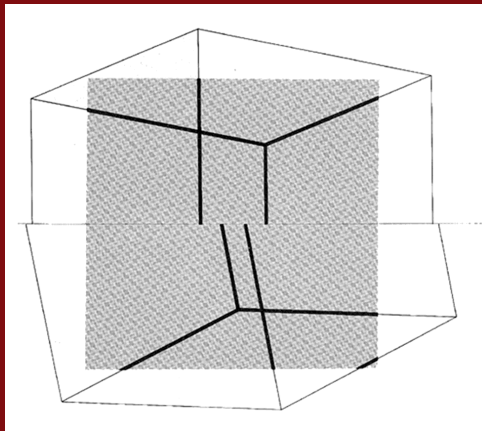


direkt-manipulative simulationen

- oberflächliches zugreifen und eingreifen
 - prozess der bildwerdung sichtbar machen
 - nachahmendes simulieren und experimentieren
-
- 5 labore zu werkphasen von manfred mohr
 - 2 labore zu werken von frieder nake
 - 1 labor zu georg nees
 - 1 labor zum prinzip des zufalls



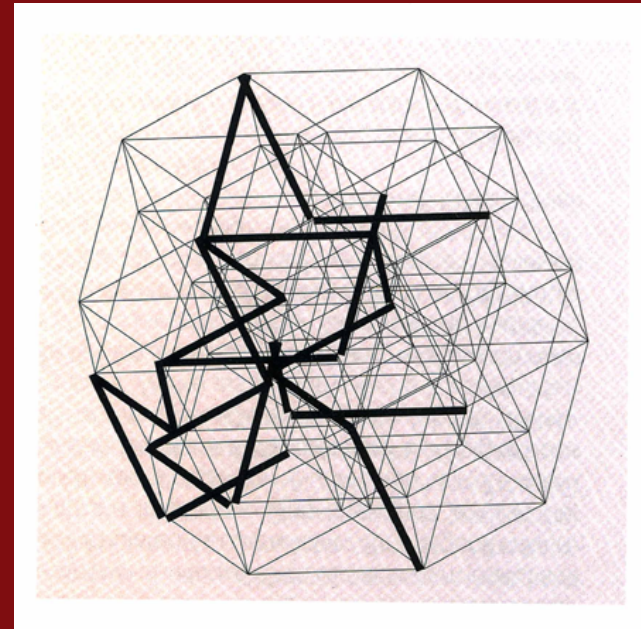
mohr: cubic limit



beschreibe so präzise wie möglich die operationen zur erzeugung dieser grafik



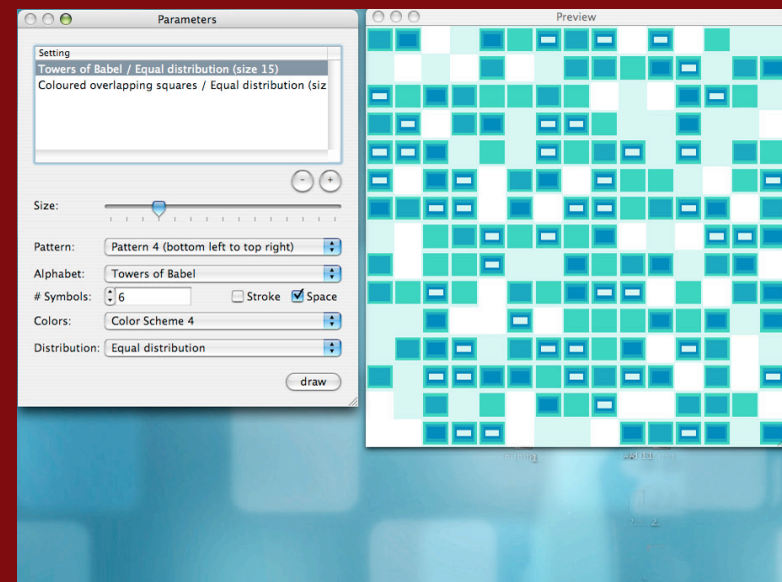
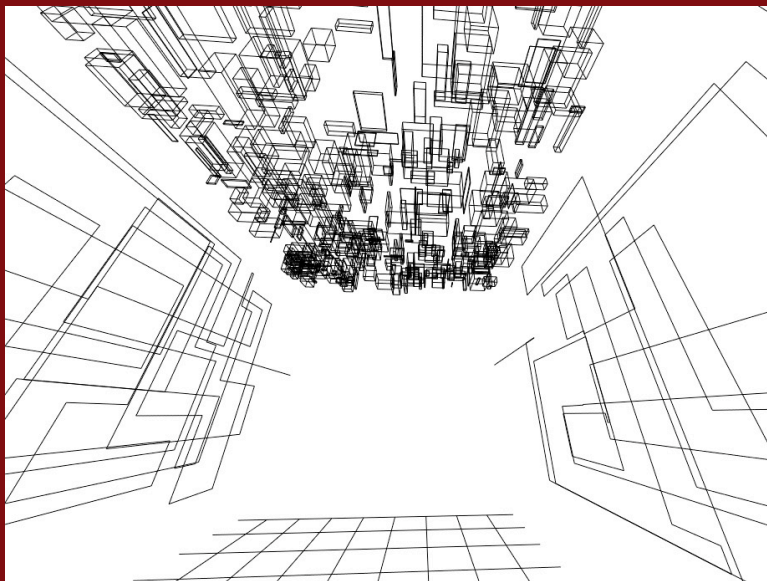
mohr: space color



wie könnte manfred mohr beim einfärben der flächen vorgegangen sein?



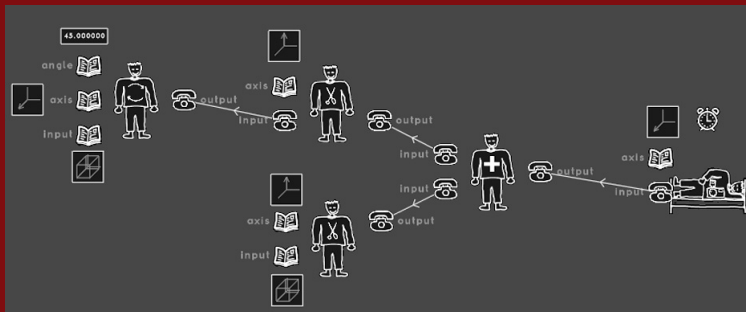
ness & naked





visuelle programmierumgebungen

- auf objekte zugreifen und in strukturen eingreifen
- aktives gestalten durch programmieren und verändern
- auch metaphorik als brücke und zwei hände benutzen



```
PROGRAM DrawImage();
USES anstheticUnit, formData;

(* Konstanten *)
CONST
  NrObjects = 1;

(* Variablen *)
VAR
  Objects : [0..NrOfObjects-1] OF ObjectType := 1
  [ Form := 'Form.1',
    Color := [ $FF5500, $FFFF00, $00FF00 ],
    Texture := ['texture9.png'],
    Alpha := NIL,
    Width := NIL
  ]
  Canvas : CanvasType := 1
  [ Color := [ $FFFFFF ],
    Texture := NIL,
    Width := 210,
    Height := 190,
    X := 380,
    Y := 250
  ]
```

A screenshot of a visual programming environment. The main window displays the code from the code block above. To the right of the code is a rendered image of a green, abstract, organic shape. On the far right, there is a small tree view showing a hierarchy: "Leinwand" (Canvas) containing "Gestalt" (Form), "Material", "Bildfragment" (Image fragment), and "Farben" (Colors) with a small color palette icon.



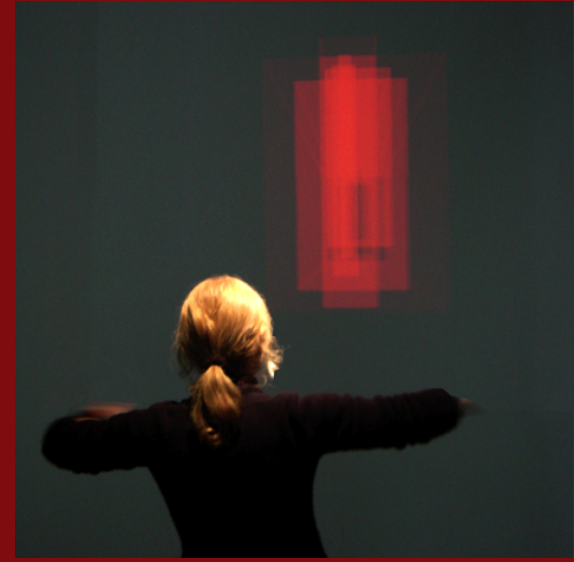
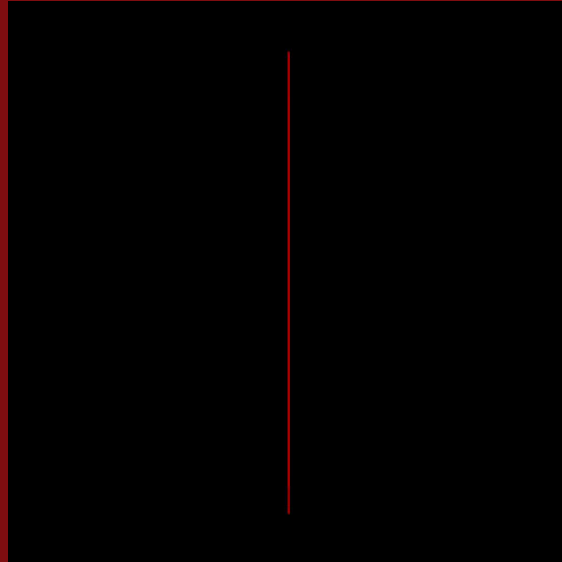
videoinstallation & interaktive installationen

- vom statischen zum dynamischen zum interaktiven bild
- vom platz zum raum
- das bild als ein werdendes





compArt





compArt: Studiumgebung

Die Idee!

Einige Merkmale des Mediums mit den Orten der Studiumgebung in Beziehung bringen.

Offenheit | Flexibilität | Vielfältigkeit



compArt: Ästhetisches Labor

Die Kunst im Raum der Informatik
Die Informatik im Raum der Kunst

Ein prozesshafter und unvollendeter Raum, der durch
situative und kontextbezogene Zufälligkeiten geprägt ist.



ästhetisches labor: bewegung . differenz . spielRaum

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

spuren suchen & spuren hinterlassen



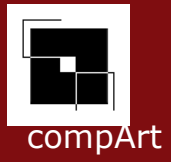
handlungsorientiert: arbeiten & spielen

- zweck | selbstzweck
- produktiv | effektiv
- bewusst | unbewusst
- notwendig | frei



ästhetisches labor



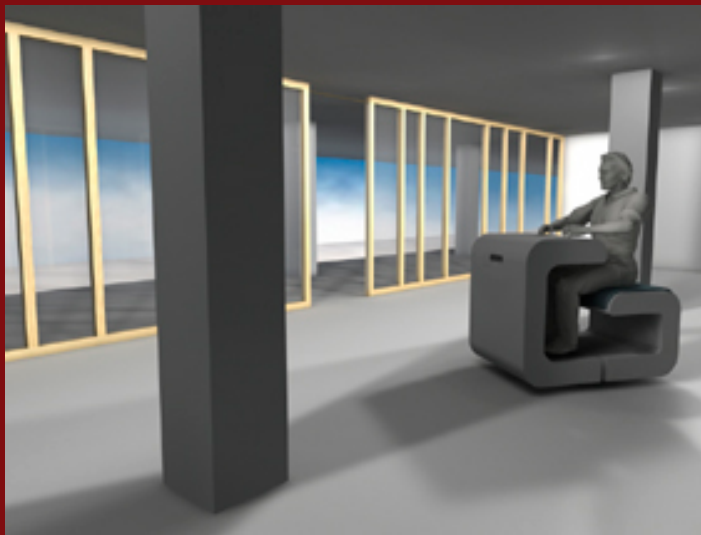


ästhetisches labor



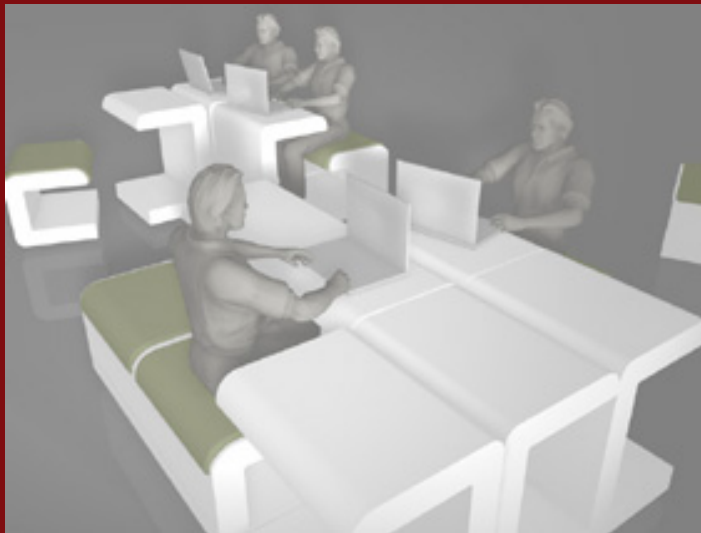


ästhetisches labor





ästhetisches labor





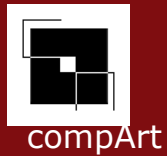
ästhetisches labor





ästhetisches labor





Und wie geht es weiter?

- Eine Aufgabe für die Informatik: Offenlegen, wie das digitale Medium an der Konstruktion von Welt mitwirkt.
- Dabei unterstützen, Ideen zum Einsatz von Computern in Studium und Leben zu entwickeln und umzusetzen.
- Auf- und Ausbau einer Grundlehre Digitale Medien für Alle im Rahmen einer Medienbildung
- Computerkunst als Bildungsgegenstand!