

=====

**Intermediale Ästhetik:
Fusion von zeitgenössischen Praxen in Bildkunst und Medienkunst**

=====

Blockseminar
3. bis 6. Juli 2014
Universität Oldenburg

Wolfgang Spahn

Der Kommunikationsprozess zwischen Kunst und Rezipient erfolgt in interaktiven medialen Werken nicht nur auf einer rein ästhetischen Ebene, sondern auch auf der Ebene einer unmittelbar technikbasierten Interaktion. Diese Aufgabe wird fast immer von einem Arduino übernommen. Er bildet zwischen Rezipient und Werk die Schnittstelle, misst mittels Sensoren Bewegung, Helligkeit oder Lautstärke und leitet diese Ergebnisse an das Kunstwerk weiter. Zusätzlich kann der Arduino, wenn er lediglich als Ausgabegerät fungiert, kinetische Objekte, Sound und Licht steuern.

In dem Blockseminar werden die Studierenden ein Bildobjekt kreieren, das im Zusammenspiel mit dem Arduino in ein intermediales Kunstwerk transformiert wird. Ausgangspunkt des zu erarbeitenden Kunstwerkes ist ein bildnerisches Werk, in das ein Arduino integriert wird. Dieser übernimmt dann die Steuerung der auf dem Bild auf- und angebrachten Sensoren, Lichter und Lautsprecher.

Das Blockseminar richtet sich an Studierende, die Interesse daran haben, multimediale, interaktive oder kinetische Projekten zu realisieren. In vier Tagen werden hierfür die theoretischen und praktischen Grundlagen vermittelt. Schaltungen und Steuerungen werden erarbeitet und programmiert.

Der Arduino zeichnet sich durch große Vielseitigkeit aus: er kann Lautstärke, Licht und Bewegung messen, Motoren steuern sowie Sound erzeugen. An Hand von einfachen Beispielen werden Schaltungen hierfür erarbeitet und gebaut. Ebenso wird in die Software und deren Anwendung für den Controller eingeführt.

=====
>>>> Einführung in Intermediale Ästhetik und Vorführung bereits realisierter medialer Kunstwerke.

Ich erkläre den Begriffes Intermediale Ästhetik. Anhand von verschiedenen Videos werden Beispiele dafür gezeigt. Dabei werden sowohl interaktive Installationen, als auch kinetische Objekte und Performances vorgestellt.

>>>> Was ist ein Controller?

Controller sind essenzielle Bestandteile jedes modernen technischen Gerätes, ohne dass uns dies bewusst ist.

Ich stelle die Verwendung von Controller im allgemein d.h. in alltäglichen Geräten und Maschinen dar, ebenso erkläre ich deren grundsätzlichen Aufbau.

>>>> Was macht den Arduino so besonders?

Der Arduino-Controller hat einige Besonderheiten gegenüber allen anderen Controllern. Hier zeige ich diese Besonderheiten auf und erkläre warum dies besonders für KünstlerInnen und DesignerInnen von Vorteil ist. Dabei gehe ich sowohl auf die Hardware, die Software, als auch die Dokumentation und die Comunity ein. Da der Arduino ein Open-Source-Projekt ist gehe ich besonders auf diesen Aspekt und den daraus resultierenden Vorteile ein.

>>>> Installieren der Entwicklungsumgebung (IDE)

Wir installieren die Arduino-Software auf unserem Rechner und lassen die erste LED blinken.

>>>> Was ist eine Programmierumgebung und wofür wird sie gebraucht?

Um den Arduino für die Umsetzung der eigenen Ideen passend zu programmieren, können mithilfe einer auf Processing aufbauenden Entwicklungsumgebung die entsprechenden Befehle geschrieben und übermittelt werden. Ich erkläre Aufbau und Funktion anhand eines konkreten Beispiels.

>>>> Fusion von Bildkunst und Medienkunst.

Strip Boards, Paper PCB - der Weg zum Schalt-Bild.

Ein Cross-Media-Bild muss zwei sehr unterschiedliche Funktionen erfüllen, eine rein ästhetische, bildnerische Ebene, sowie eine technisch, elektronisch sinnvollen Aufbau.

Mittels eines Paper-PCB Ausdruckes werden wir unser eigenes Schalt-Bild entwickeln. Die dafür benötigten Materialien stelle ich kurz vor.