

Algorithmische Kunst & Digitale Medien

Zur Geschichte, Ästhetik & Algorithmen digitaler Bilder

Wintersemester 2019/20 | Frieder Nake
nake@uni-bremen.de



Ein praxisorientierter Workshop
im Modul »Kultur, Geschichte, Ästhetik digitaler Medien«

3 SWS, 5 CP

organisiert als Blockveranstaltung an vier Wochenenden

freitags 10-17 & samstags 10-17 Uhr

7 Nov / 8 Nov / 9 Nov // 22 Nov / 23 Nov // 6 Dez / 7 Dez // 17 Jan / 18 Jan
Achtung! Am Samstag, 9. Nov. 2019 geänderte Zeiten: 9:00 - 15:30

Der Leistungsnachweis. Die heiligen Punkte

An ihnen hängt, zu ihnen drängt, doch alles. Ach, wir Armen! (Frei nach Goethe)

8.11.2019

Für die Leistungspunkte sollt Ihr u.a. mit dem System *Processing* eine *Gestaltungsaufgabe* bearbeiten. Innerhalb eines *allgemeinen* Rahmens, den ich sogleich vorgebe, stellt Ihr Euch selbst eine *spezielle* (individuelle) Aufgabe. Ihr sollt jedoch über die gestaltende Aufgabe hinaus auch eine essayistische Aufgabe eingehen. Dazu im Folgenden mehr.

Die *Rahmenaufgabe* soll sein:

Auf dem leeren Bild erscheint etwas, hält sich dort einige Zeit auf und verschwindet wieder.

Stimmt Ihr mir zu, dass diese Formulierung, erstens, sofort klar ist und ein Missverständnis gar nicht aufkommen lässt? Dass sie aber, zweitens, sehr offen ist und viel, sehr viel an eigener Entscheidung zulässt? Ich gehe davon aus, Ihr stimmt mir zu. Wo nicht, müssen wir reden.

Fordert bei Eurer Arbeit Eure technischen Fertigkeiten und Eure gestalterische Fantasie heraus! Es soll Euch Spaß machen, Euch zu der Aufgabe etwas Spezielles einfallen zu lassen und das dann auch auszuführen. Uns Anderen soll es Spaß machen, das zu beobachten, was Ihr gemacht habt. Eure spezielle Idee innerhalb des allgemeinen Rahmens sollt Ihr zu einem lauffähigen Programm entwickeln (zu einem "Sketch", wie es in der Terminologie von Processing heißt). Im Einzelnen geht Ihr diese Schritte:

1. Bis zum 22. November 2019 kündigt Ihr mir, bitte, per Email Euer spezielles Thema an (gebt ihm einen Titel und erläutert in ein paar Zeilen Eure ersten Vorstellungen dazu). – Ich werde Eure Idee kurz kommentieren.
2. Beginnt von da an, Eure Idee zu einem Sketch (in Processing) zu entwickeln. Die Idee soll Gestalt annehmen. Das wird einige Mühe und deswegen auch Zeit kosten. Und das soll es auch.

3. Bei unserem Treffen am 18. Januar 2020 stellt Ihr mündlich (in bis zu zehn Minuten) Euren bis dahin erreichten Stand der Arbeit vor (wie weit fortgeschritten auch immer Ihr zu der Zeit sein werdet!).
4. Danach gestaltet und programmiert Ihr weiter. Ihr schließt die Arbeit mit einem lauffähigen *Sketch* und einem schriftlich berichtenden *Essay* über alles ab. Bericht und Sketch reicht Ihr bis zum 15. März 2020 ein. (Schickt mir dafür eine Email-Nachricht, an die Ihr den Essay als pdf-, den Sketch als pde-Datei anfügt. Andere Formate nehme ich nicht an!)

Euer Sketch und der Essay sollen erkennen lassen, womit Ihr Euch auseinandersetzen wolltet, wie Ihr das getan und was Ihr dabei erreicht habt. Aber auch das sollt Ihr sagen, was Ihr *nicht* erreicht haben mögt oder nicht so, wie gewollt. Ihr gebt also eine kritische Einschätzung Eurer Ergebnisse im Vergleich mit dem, was Ihr erreichen wolltet. Ihr seid in einer Person gestaltend, berichtend und kritisierend tätig.

Ich empfehle dringend, frühzeitig mit dieser Arbeit zu beginnen. Nutzt die Gelegenheit der Kommunikation per Email und schreibt mir, was Euch Sorgen macht, wo Ihr nicht weiter wisst, wo Ihr etwas nicht begreift.

Vergesst bei der Abgabe auf keinen Fall, Euren Namen anzugeben, weder beim Essay, noch beim Sketch. Das Programm muss alles enthalten, was es braucht, um zu laufen. Falls Ihr Eure Dateien komprimiert, verwendet, bitte, zip-Format.

Der Sketch soll Eure spezielle Aufgabenstellung im Rahmen der allgemeinen Vorgabe überzeugend, eingängig, verständlich, ansprechend vorführen, darstellen, zeigen, einsichtig machen. Das betrifft die Oberfläche. Die Unterfläche wird durch Euren Code repräsentiert. Er muss in sich schlüssig sein, d.h. er muss ausführlich, dennoch knapp und klar kommentiert und gegliedert sein. Er muss unter allen Umständen laufen und Antworten geben. Er muss maximal parametrisiert sein. Ihr sollt Euch an das halten, was ich im Seminar vertrete, oder aber Ihr weicht explizit davon ab.

Der Essay muss gut gegliedert sowie sprachlich klar und eindeutig, aber auch frech, witzig, überraschend, auch schön formuliert sein. Ihr sollt ihn bebildern mit Ergebnissen Eurer Programmierung, sollt die Bilder klug verwenden, um Aspekte zu illustrieren, auf die es Euch ankommt. Die Beschreibung eines Programm-Code als solchem ist langweilig. Ich werde das Programm selbst als Text mit Kommentaren lesen, deswegen braucht Ihr im Essay nicht zu wiederholen, was das Programm schon sagt. Wichtig ist, dass Ihr eine kritische Distanz zu Eurer Gestaltung gewinnt und diese im Text des Essay auch ausdrückt.

Ich mache keine Seiten- oder Formatvorschriften. Das entscheidet Ihr selbst, es gehört zu Eurem autonomen Umgang mit der Aufgabe. Immer gilt: *Qualität vor Quantität*; also so knapp wie möglich, so ausführlich wie nötig. (Nebenbei: Das, was ich zu sehen bekomme, ist die Oberfläche des Textes; das, was Ihr auszudrücken versucht – Eure Absichten und Entscheidungen – bildet die Unterfläche.)

(Bedenkt – aber nur gelegentlich – im Hinterkopf Folgendes: 5 Punkte entsprechen 150 Stunden Arbeit. Wir treffen uns im Seminar achtmal für je etwa 5.5 Std., macht 44 Std. So bleiben Euch rund 100 Std. für die Arbeit. Das sind bei einer 40-Std. Woche bis zu drei Wochen. In solcher Zeit (ganztags!) könnt Ihr einiges hinkriegen, und kann ich einiges erwarten. Dafür habe ich in meiner Praxis ein gewisses Gefühl entwickelt.)