

EDV & Multimedia Interaktionsdesign

07 – Interaktive Kunst

Prof. Dr. Jochen Koubek



Funktionen der Kunst im Mittelalter



Auftragswerke für Klerus und Adel

Romantischer Kunstbegriff



Kunst ist frei

Kunst befreit den Menschen

Künstler sind ihrer Zeit voraus

Kunstgeschichte ist Fortschritt

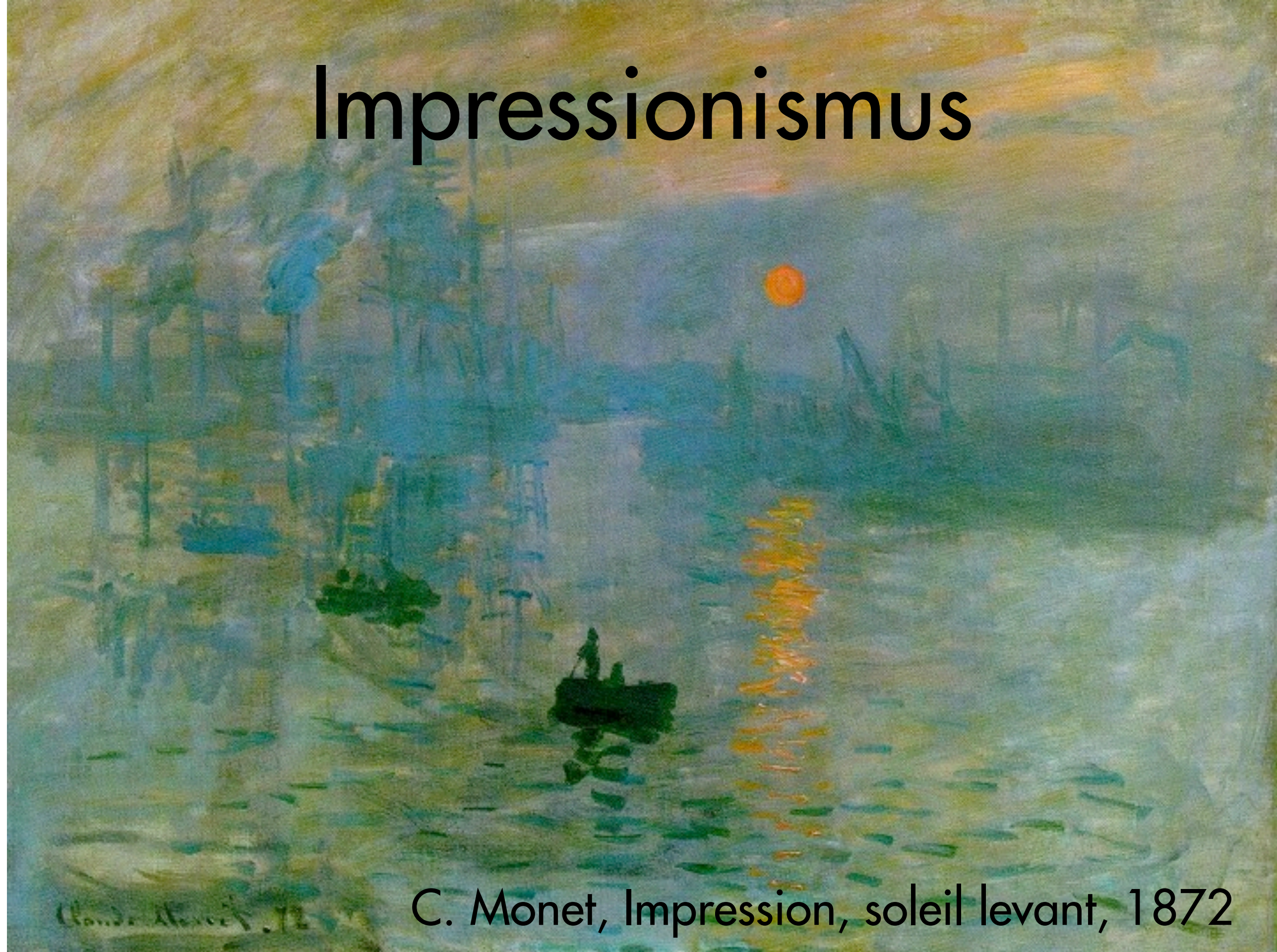
Kunst



Bildersäle werden betrachtet als Jahrmärkte, wo man neue Waren im Vorübergehen beurteilt, lobt und verachtet, und es sollten Tempel sein, wo man in stiller und schweigender Demut und in herzerhebender Einsamkeit die grossen Künstler als die höchsten unter den Irdischen bewundern und mit der langen, unverwandten Betrachtung ihrer Werke in dem Sonnenglanze der entzückenden Gedanken und Empfindungen sich erwärmen möchte.

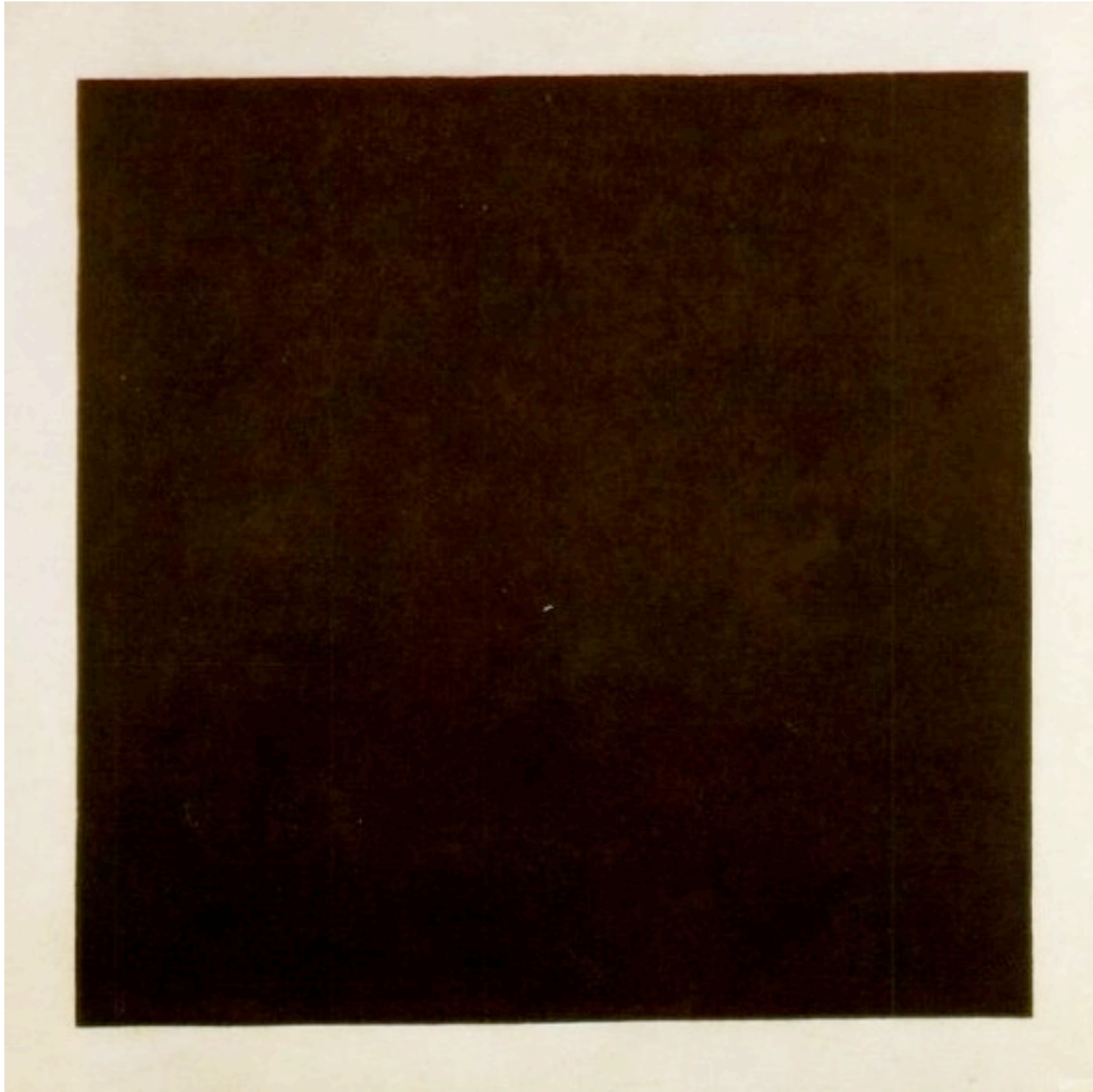
W. H. Wackenroder, 1797

Impressionismus



C. Monet, Impression, soleil levant, 1872

Abstrakte Kunst



Kasimir S. Malewitsch
Schwarzes Quadrat, 1915



Marcel Duchamp,
Fountain, 1917

Alles ist Kunst



Joseph Beuys

Stuhl mit Fett

1963



Notwendiges Kriterium

Alles kann Kunst sein, aber nicht alles ist Kunst.

Laut Arthir Danto ist Kunst immer über-etwas (aboutness).

Brillo-Topfreiniger sind nicht über etwas.

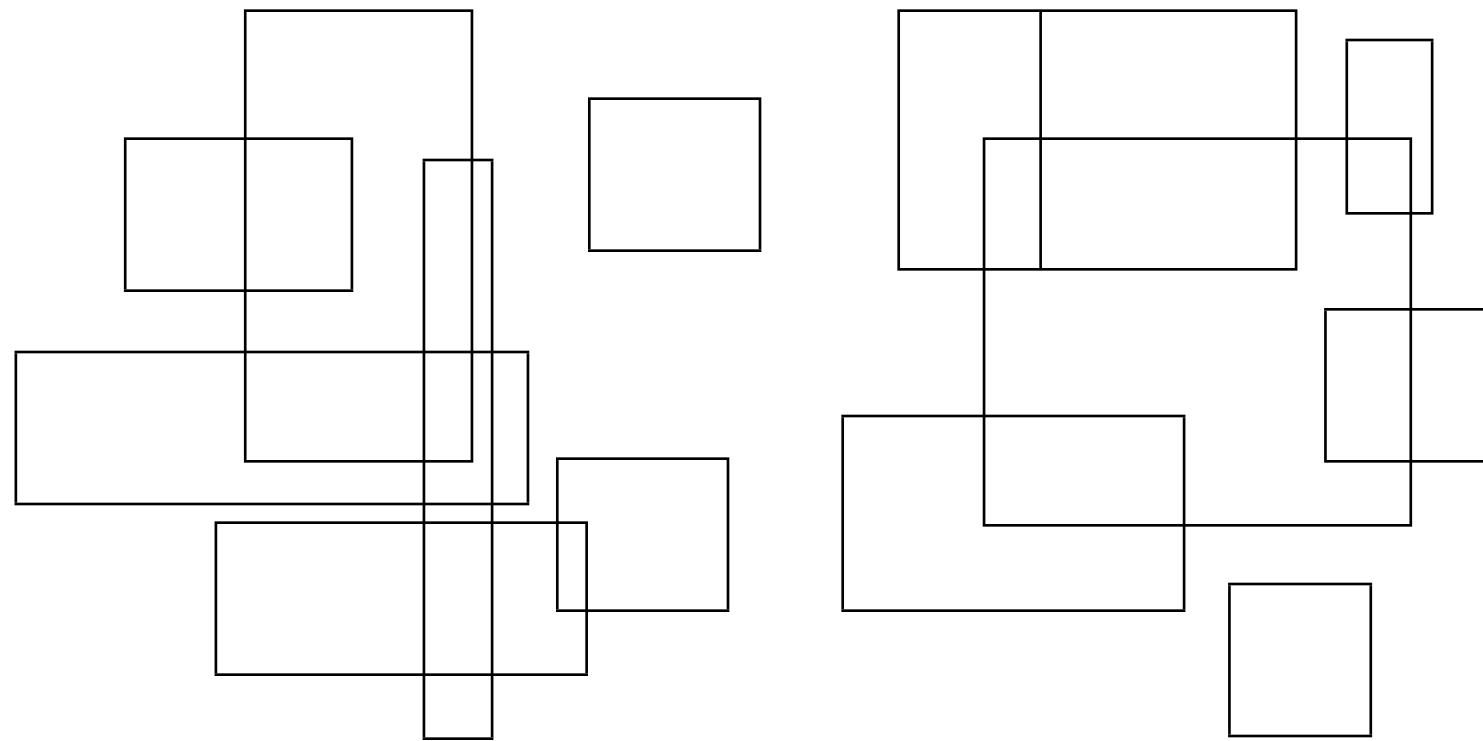
Warhols »Brillo Boxes« (1964) sind über die Welt, in der wir leben.

Mit andern Worten: Nicht das materialisierte Werk ist entscheidend, sondern dessen Konzeption, Präsentation und Interpretation.

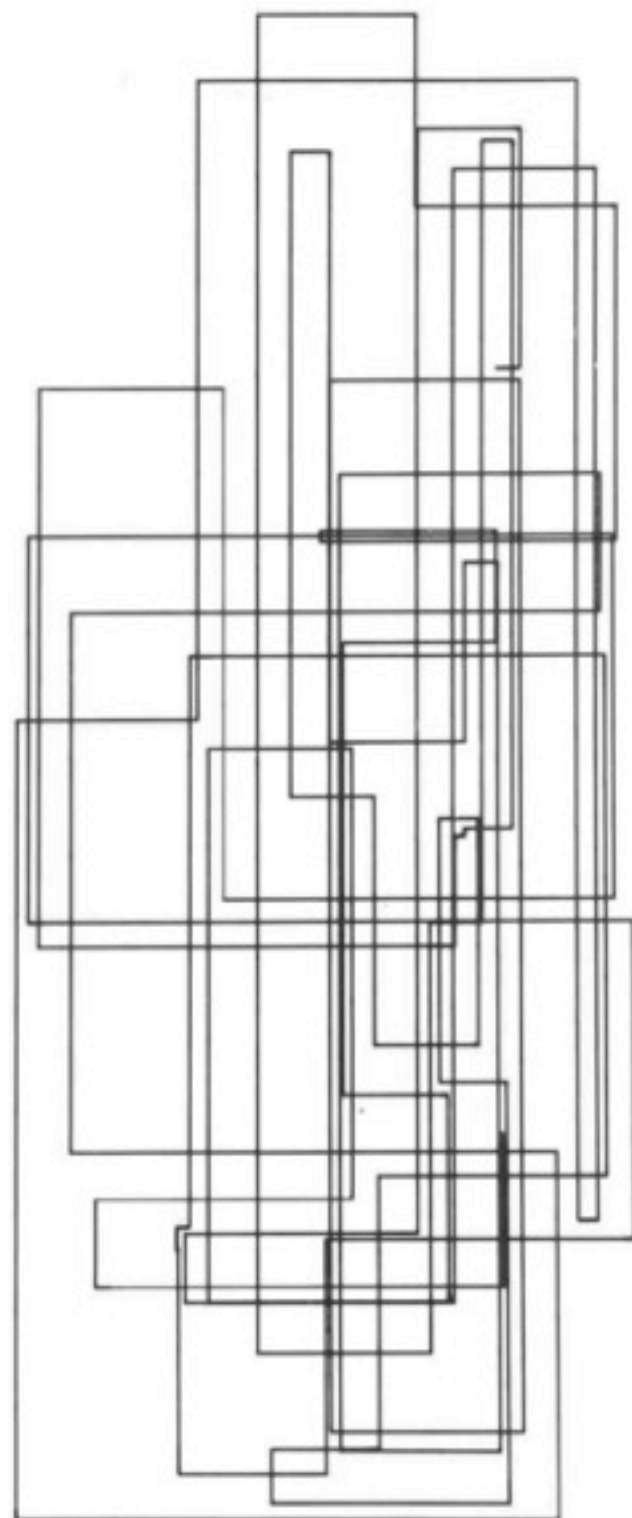
Hinreichendes Kriterium

Kunst ist was Künstler machen.

Wer Künstler ist, bestimmt der Kunstbetrieb.



Koubek, #2010



© AMN 1965

VERTICAL-HORIZONTAL NUMBER THREE (1964)
BY A. MICHAEL NOLL

Der Künstler

A photograph of a man inside a large, transparent, spherical structure, possibly a water tank or a large glass sphere. The man is shirtless and wearing dark shorts, looking out from inside the sphere. The sphere is supported by a metal frame and is situated outdoors. The background shows a building and some people.

»Im Mythos des Künstlers am Ende des 20. Jahrhunderts sind die traditionellen Komponenten von Meisterschaft und privilegierter Partizipation am Erhabenen weitgehend verschwunden [...] sie mussten in dem Maße obsolet werden, wie der Künstler zur Projektion der Idee von Selbstverwirklichung schlechthin wurde. Der Künstler ist primär Darsteller seiner Subjektivität.

[...]

In der Vorstellung des [Selbstverwirklichungs-] Milieus ist der Künstler jemand, der »verdammt hart an sich arbeitet«, oft in Einsamkeit, aber unbeirrbar, einzig sich selbst verpflichtet. Zum Erlebnisparadigma gehört freilich der Durchbruch dazu. Die narzißtische Pointe des Künstlermythos bemüht die große Öffentlichkeit als Kulisse für den Triumph des Inneren Kerns.«

Gerhard Schulze

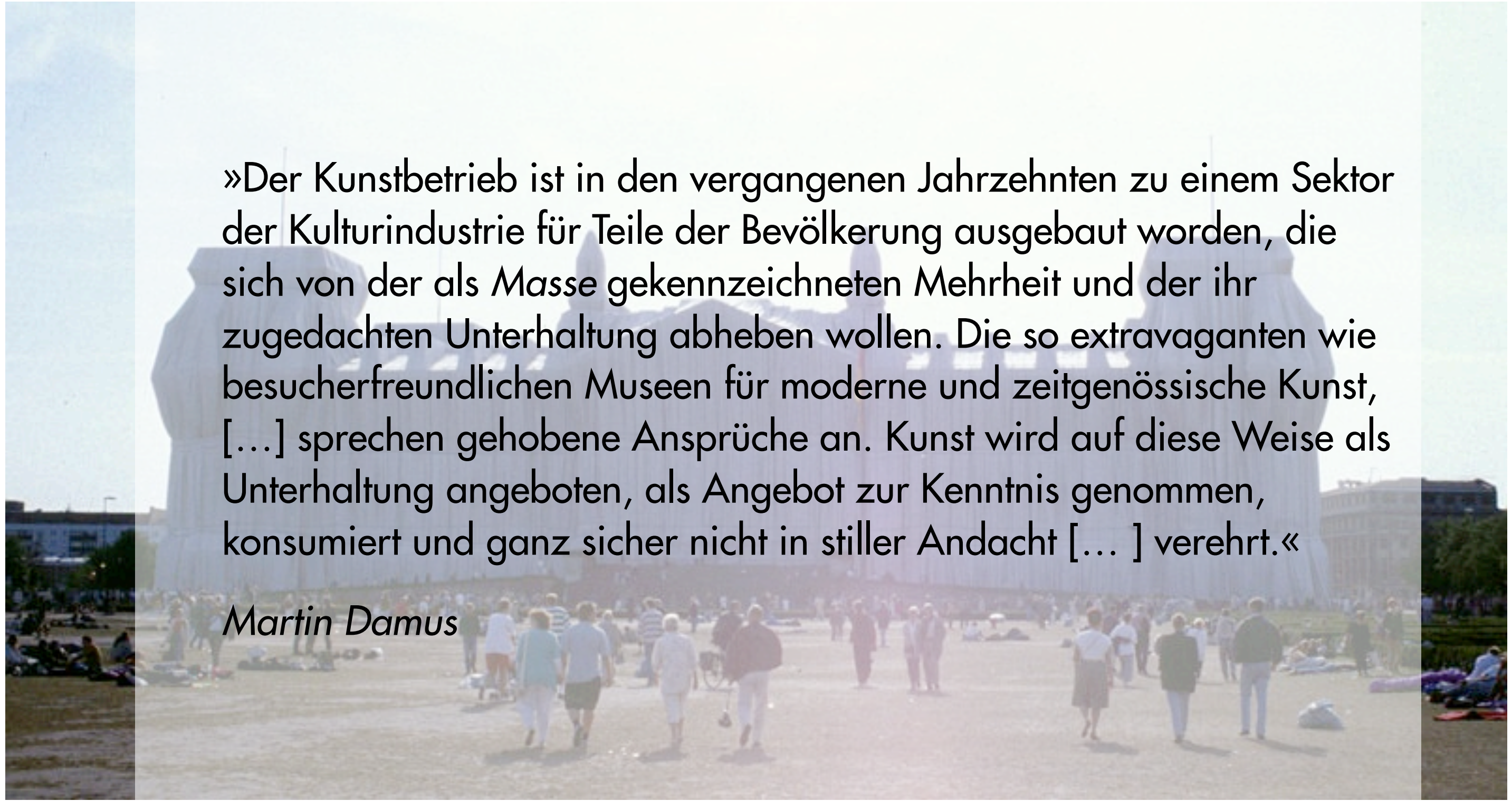
Kunstbetrieb



Kunst als Unterhaltung

»Der Kunstbetrieb ist in den vergangenen Jahrzehnten zu einem Sektor der Kulturindustrie für Teile der Bevölkerung ausgebaut worden, die sich von der als *Masse* gekennzeichneten Mehrheit und der ihr zugedachten Unterhaltung abheben wollen. Die so extravaganten wie besucherfreundlichen Museen für moderne und zeitgenössische Kunst, [...] sprechen gehobene Ansprüche an. Kunst wird auf diese Weise als Unterhaltung angeboten, als Angebot zur Kenntnis genommen, konsumiert und ganz sicher nicht in stiller Andacht [...] verehrt.«

Martin Damus



Kulturindustrie



Seven Soldiers of Victory: Frankenstein #2



Jackson Pollock



„Wenn es keinen Sinn hat“, sagte der König, „können wir uns sehr viel Mühe sparen, denn dann brauchen wir ihn gar nicht erst zu suchen.“

Lewis Carroll

»Kein Sinn« heißt aber nicht »kein Thema«

Ars Electronica

Interactive Art

installation

virtual reality, augmented reality

audience participation

network projects

performance

telepresence and -communication

innovative interfaces

...

Preisträger Interactive Art

1990 Myron Krueger

1991 Paul Sermon

1992 Monika Fleischmann/Wolfgang Strauss

1993 Knowbotic Research

1994 Christa Sommerer/Laurent Mignonneau

1995 Tim Berners-Lee

1996 Masaki Fujihata

1997 Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto

1998 Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière

1999 Lynn Hershman/Construct Internet Design

2000 Rafael Lozano-Hemmer/Will Bauer

2001 Carsten Nicolai/Marko Peljhan

2002 David Rokeby

2003 Blast Theory in collaboration with Mixed Reality Lab

2004 Mark Hansen/Ben Rubin

2005 Esther Polak, Ieva Auzina und RIXC

2006 Paul DeMarinis

2007 Ashok Sukumaran

2008 Julius von Bismarck

2009 Lawrence Malstaf

2010 Zach Lieberman, James Powderly, Tony Quan et al.

Electronic Art



Nam June Paik: Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii 1995.

Dan Flavin







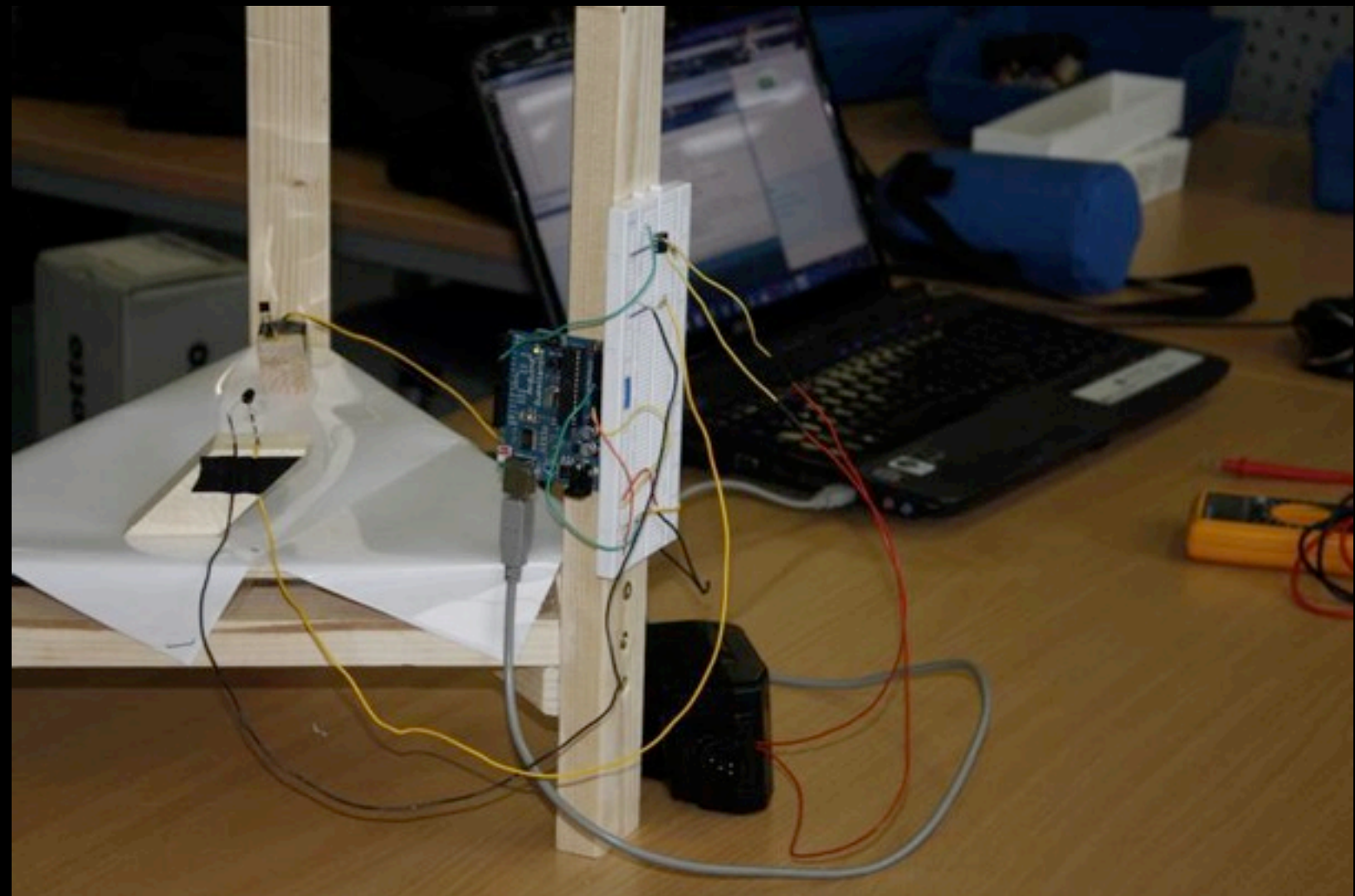
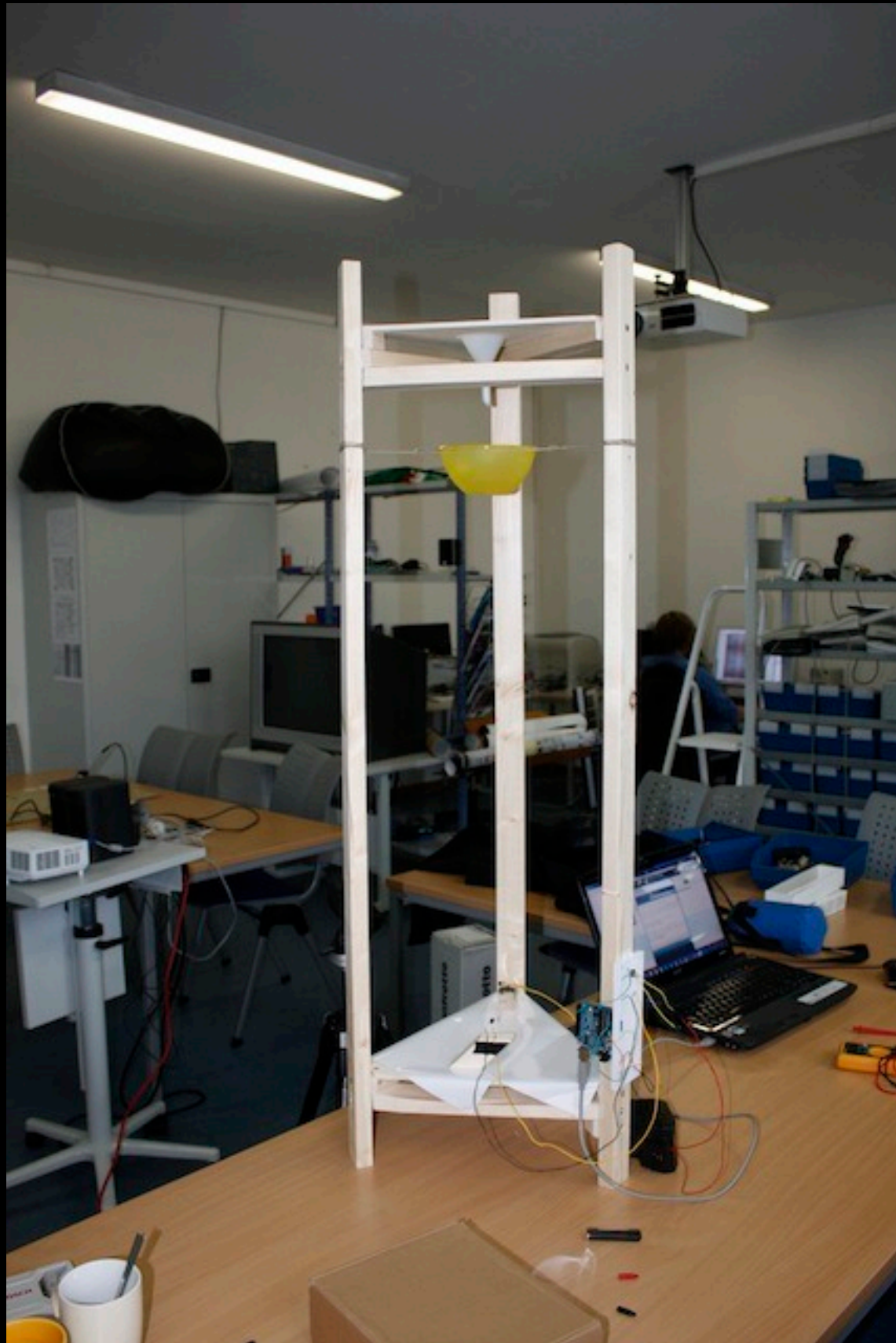
VFX

R.E.M. Animal, 2004

<http://www.youtube.com/watch?v=1OGgtLkgcoU>

Motion Theory (Mathew Cullen and Gray Hall, directors)

Hochgeschwindigkeits- fotografie



Sven Hüßner und Tjorven Müller, 2010

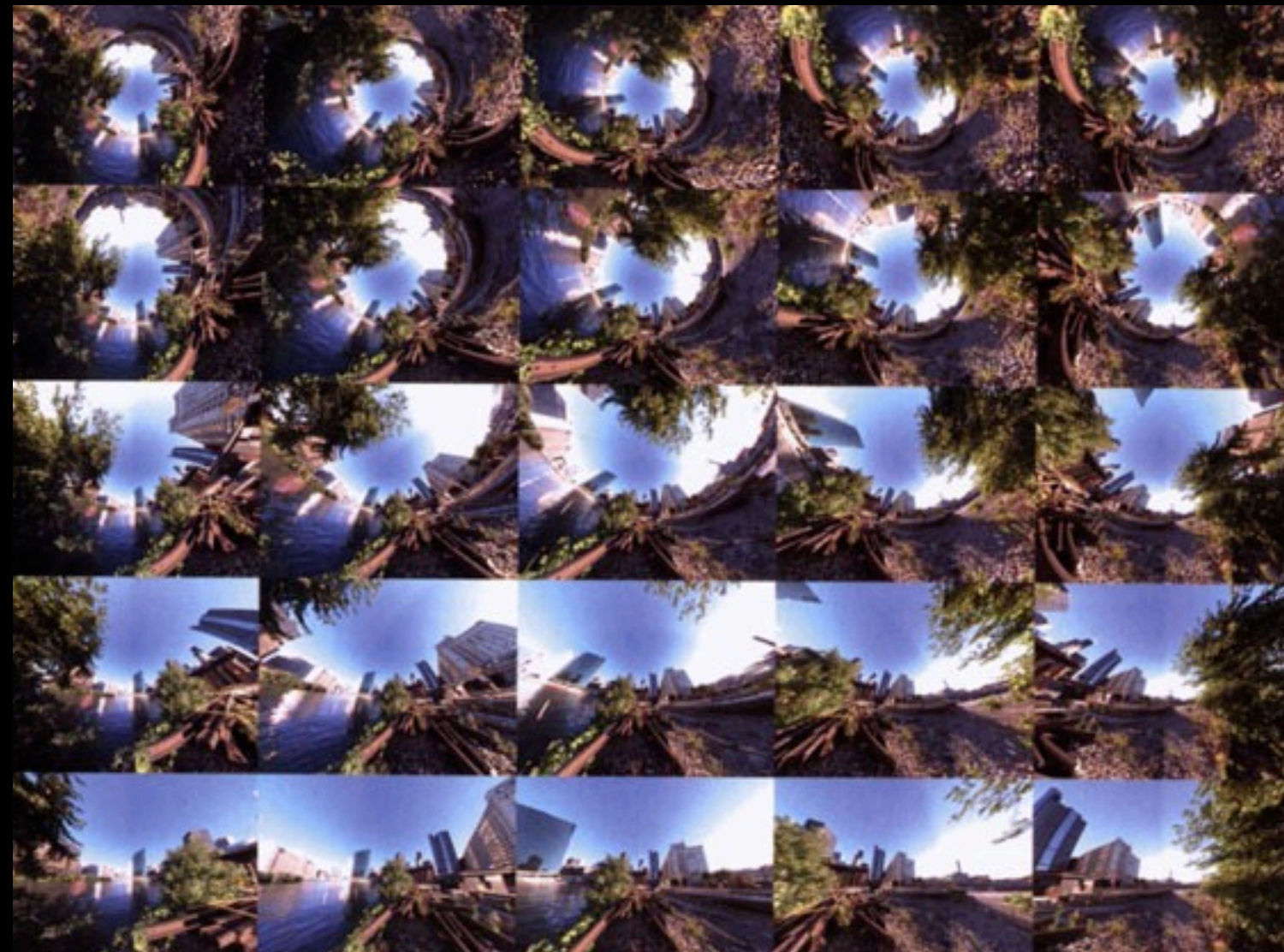


Interaktive Installation

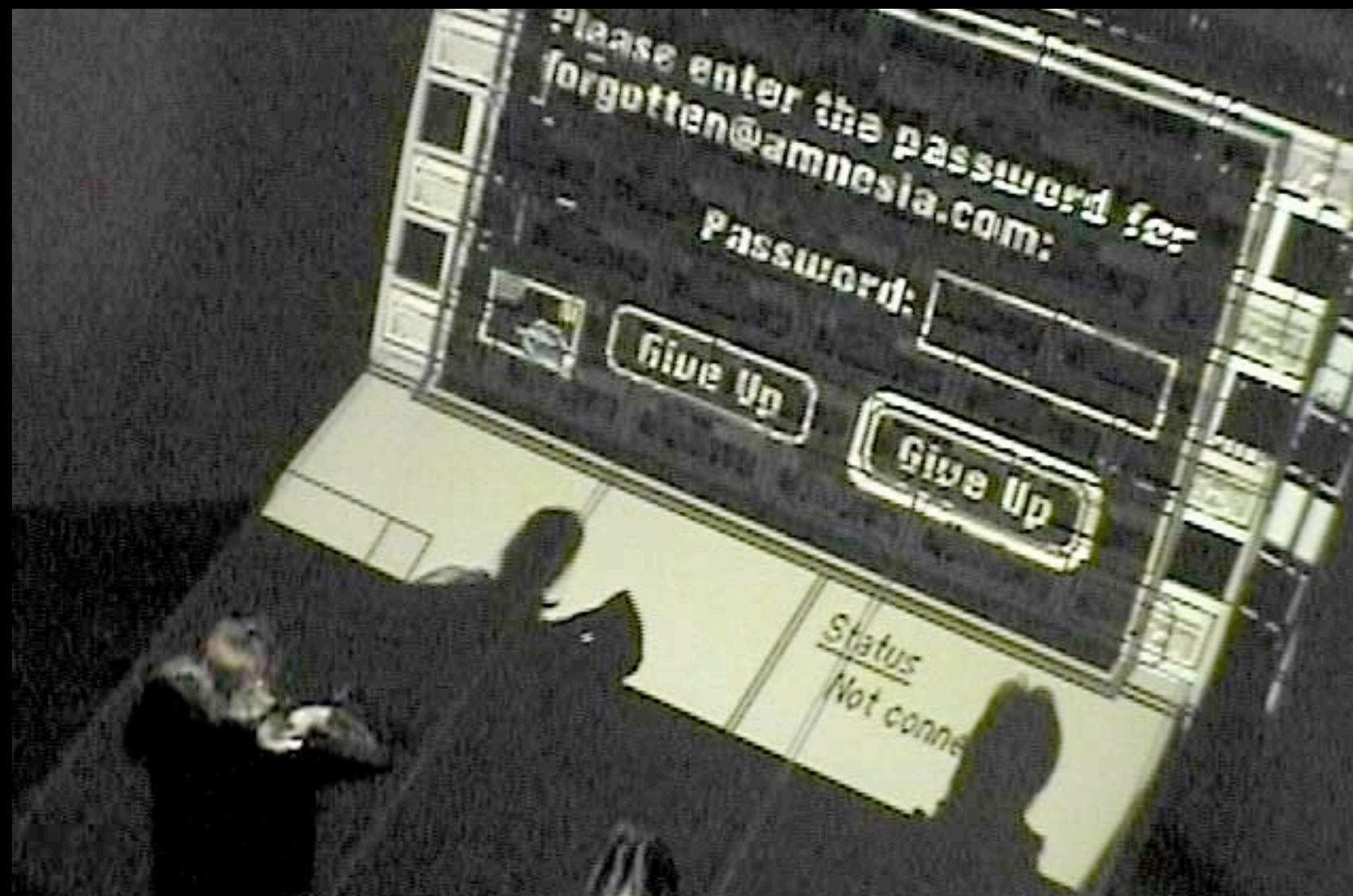
Miroslaw Rogalla



Lover's Leap, 1995

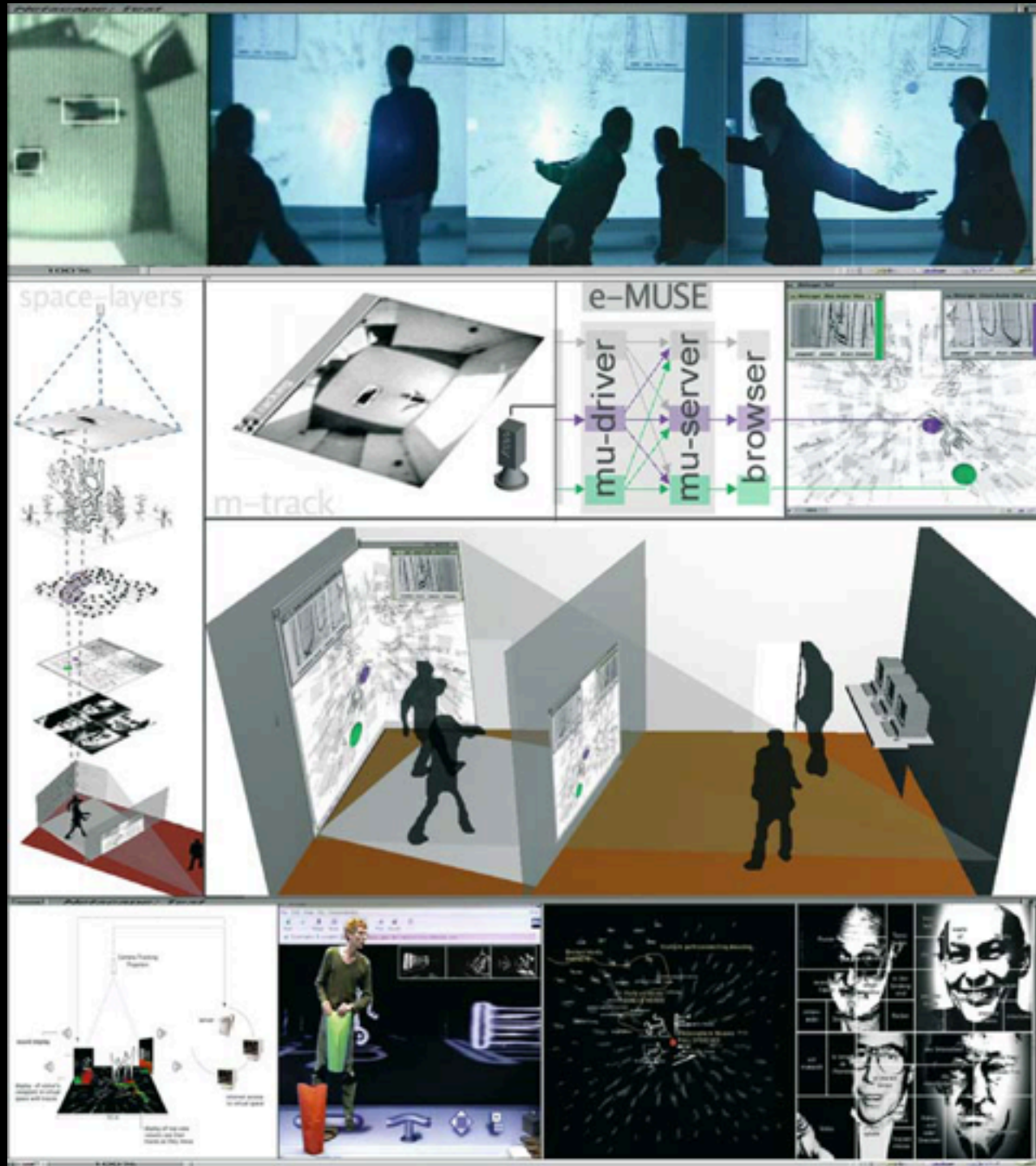


Perry Hoberman



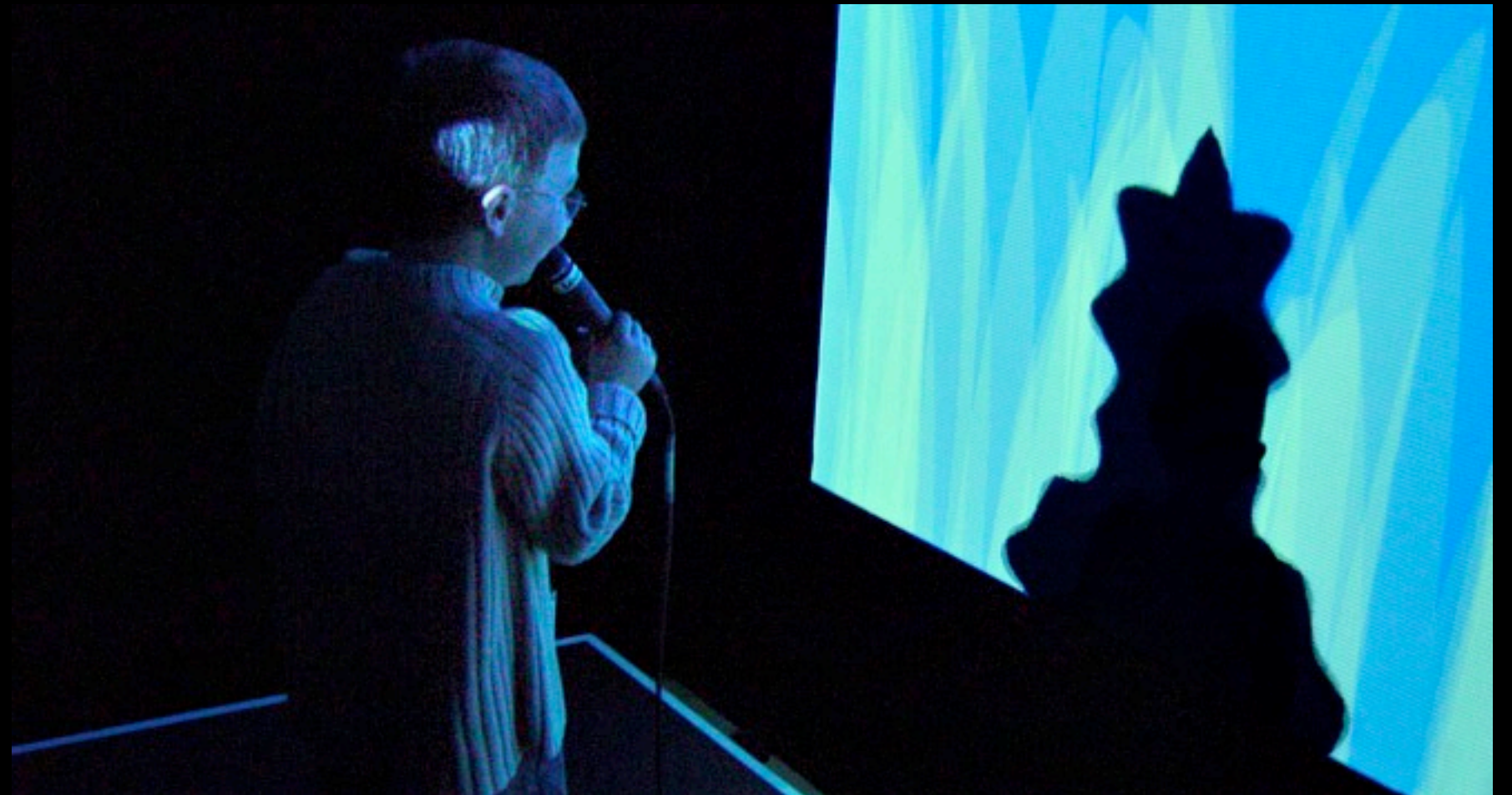
Cathartic User Interface, 1995

Murmuring Fields, 1999



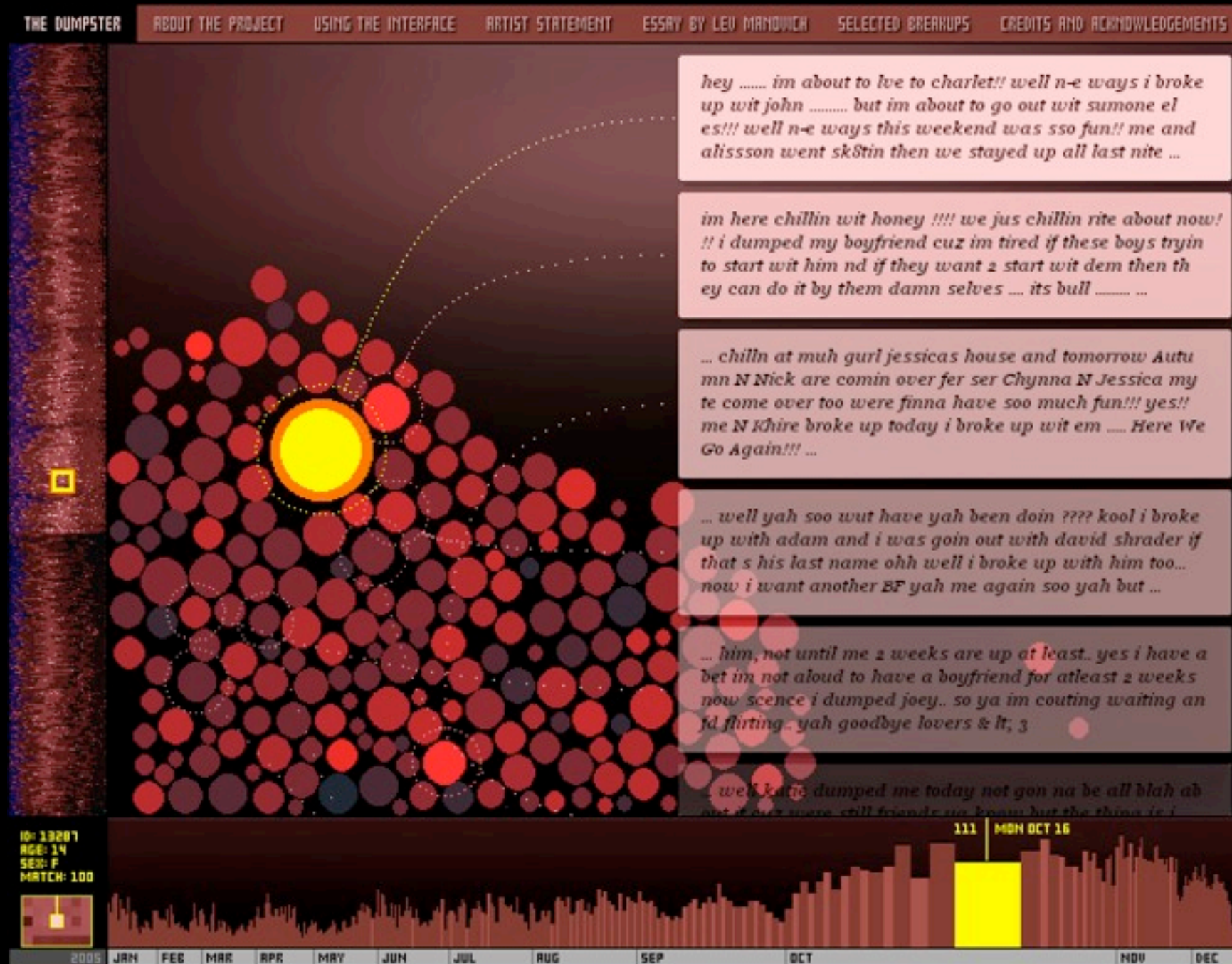
Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss
„Murmuring Fields“ –
Aufbau der interaktiven Bühne

Messa di Voce, 2003



<http://www.tmema.org/messa/messa.html>

Golan Levin



The Dumpster 2005

<http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/>

Blue Morph



Victoria Vesna and James Gimzewski - Blue Morph, Intercative Installation / Nano Art, 2008

Interactive Forest



Design I/O: Funky Forest at the Art Garden, 2008.
<http://vimeo.com/3872687>

Art + Com

<http://www.artcom.de/>



Augmented / Virtual Reality Art

Jeffrey Shaw



<http://www.youtube.com/watch?v=sj4EbEBkj88>

Legible City, 1989

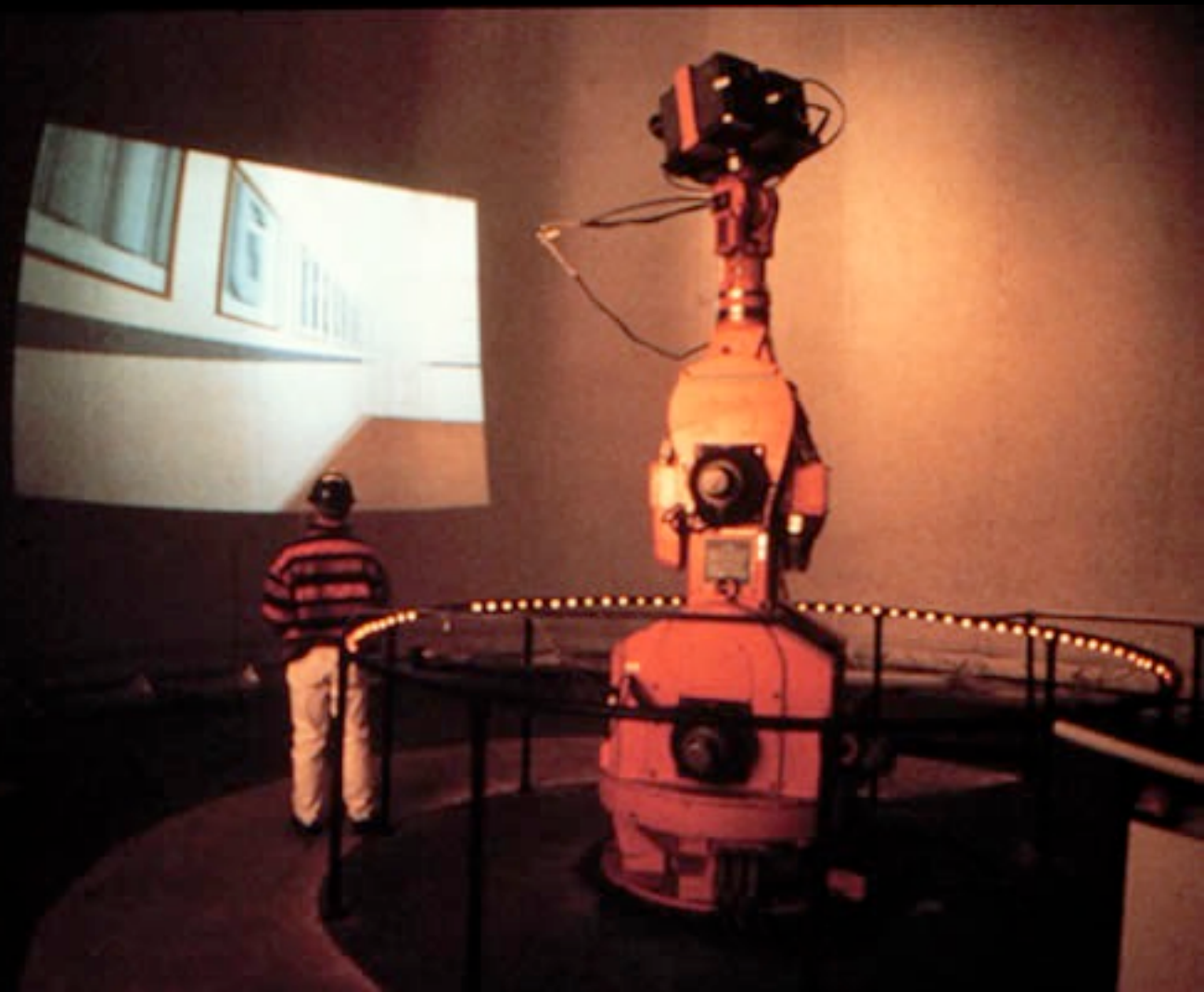
Space



Space - a user's manual' by Jeffrey Shaw, 1995

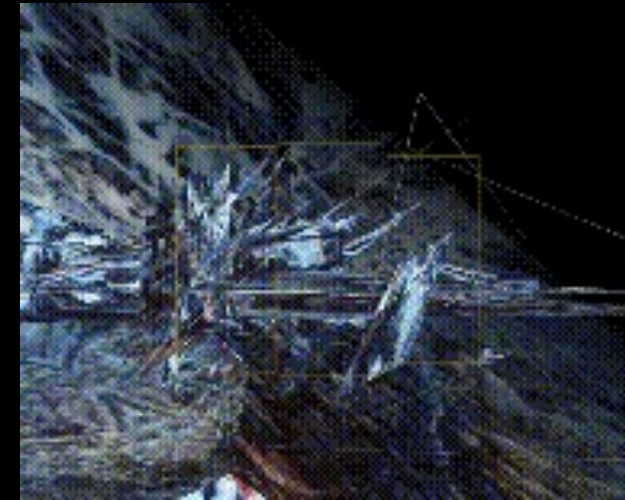
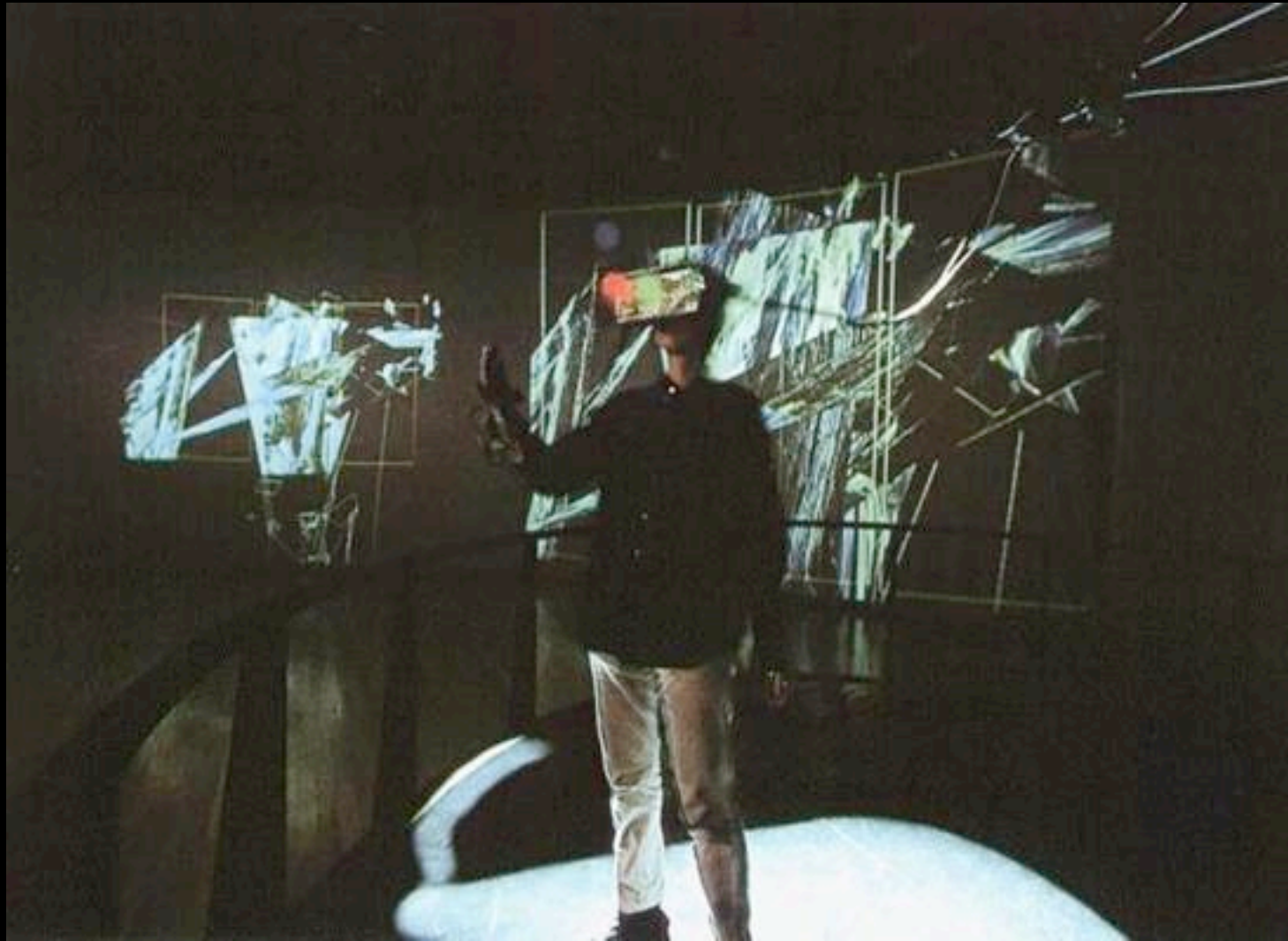
EVE – Extended Virtual Environment

1993



<http://michaeljmeindl.com/Virtual%20Worlds.html>

Ulrike Gabriel



Perceptual Arena, 1993

Charlotte Davies – Osmose



Char Davies, *Forest Grid*, from *Osmose*, 1995



Char Davies, *Subterranean Earth*, from *Osmose*, 1995



http://www.visibleSPACE.com/phdtext/The_space_between.htm

Charlotte Davies – Ephemere

1998



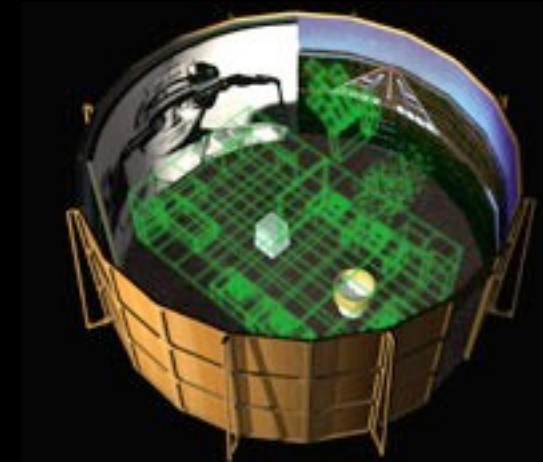
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/ephemere/>

Configuring the Cave



Configuring the CAVE by J. Shaw/A. Hegedus/B. Linderman - ICC Museum, 97

Memory Theatre VR



Agnes Hegedüs: Memory Theatre VR.
Medienmuseum ZKM Karlsruhe.

Tamiko Thiel; Zara Houshmand



<http://www.mission-base.com/manzanar/screenshots.html>

Beyond Manzanar

1998-2002 Tamiko Thiel and Zara Houshmand

M. Fleischmann, W. Strauss



„Liquid Views“



„Rigid Waves“



„Home of the Brain“

Responsive Environments

Blinkenlights



Fleischmann & Strauss



„Energie-Passagen“ München, 2004.

<http://www.eculturefactory.de/CMS/index.php?id=374>

Rafael Lozano-Hemmer



Body Movies, 2001

D-Tower

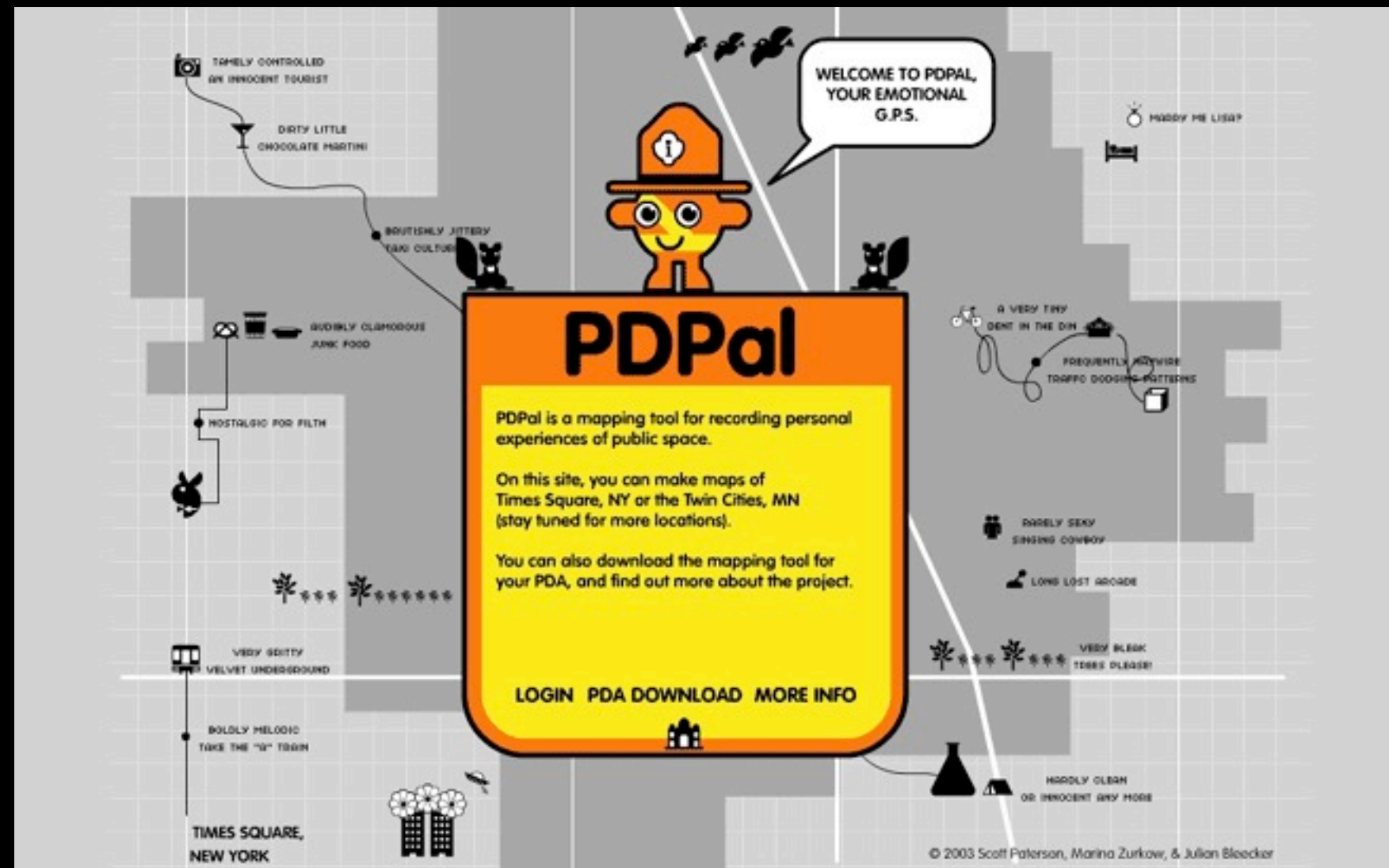


Q. S. Serafijn, L. Spuybroek

1998-2004

http://www.d-toren.nl/site/manual_en.html

PDPal



Nano Art



Victoria Vesna and James Gimzewski - Zero@wavefunction, Responsive Environment/ Nano Art, 2001

Chris Chafe & Greg Niemeyer

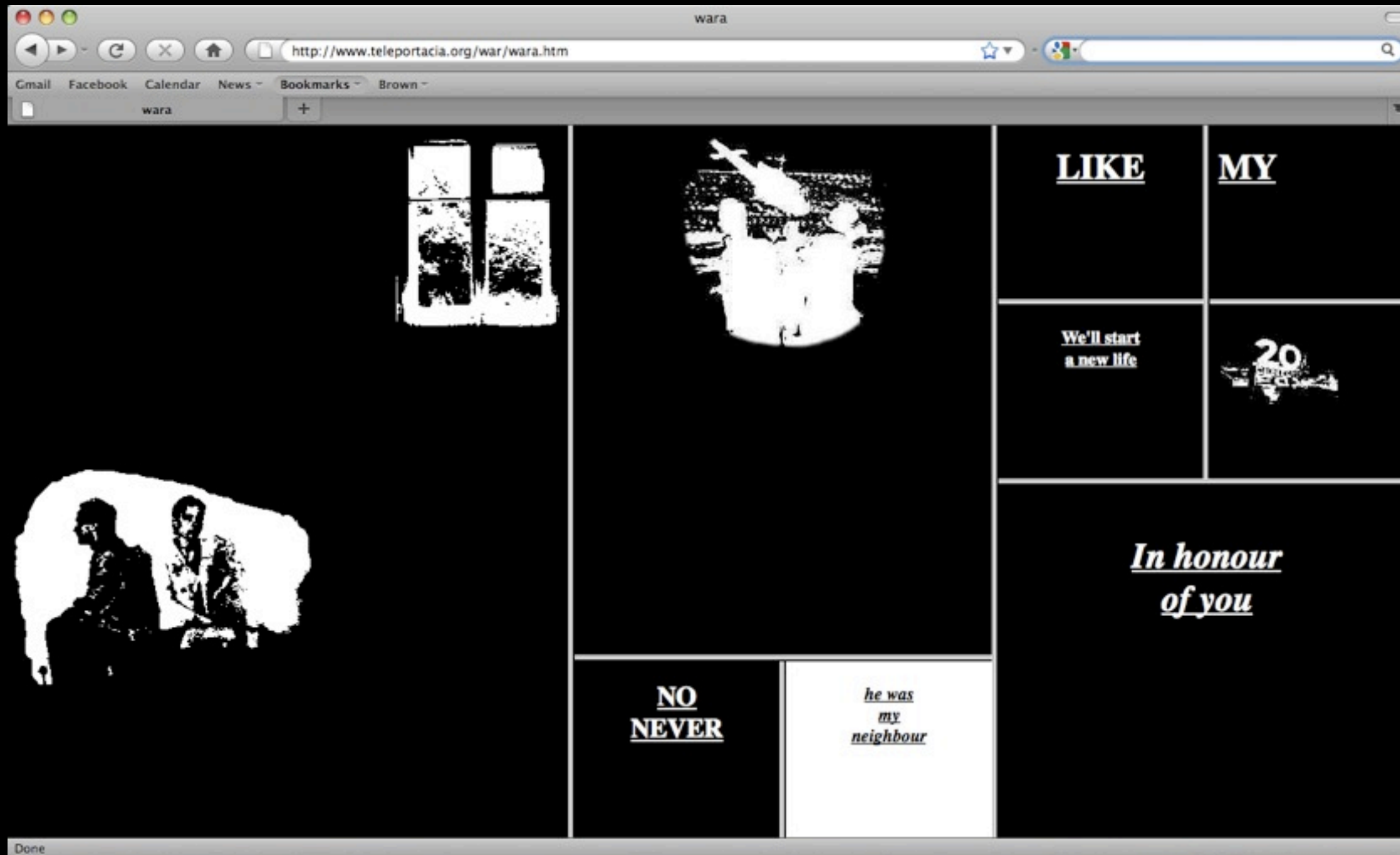


Ping, 2001

<https://ccrma.stanford.edu/~cc/sfmoma/topLevel.html>

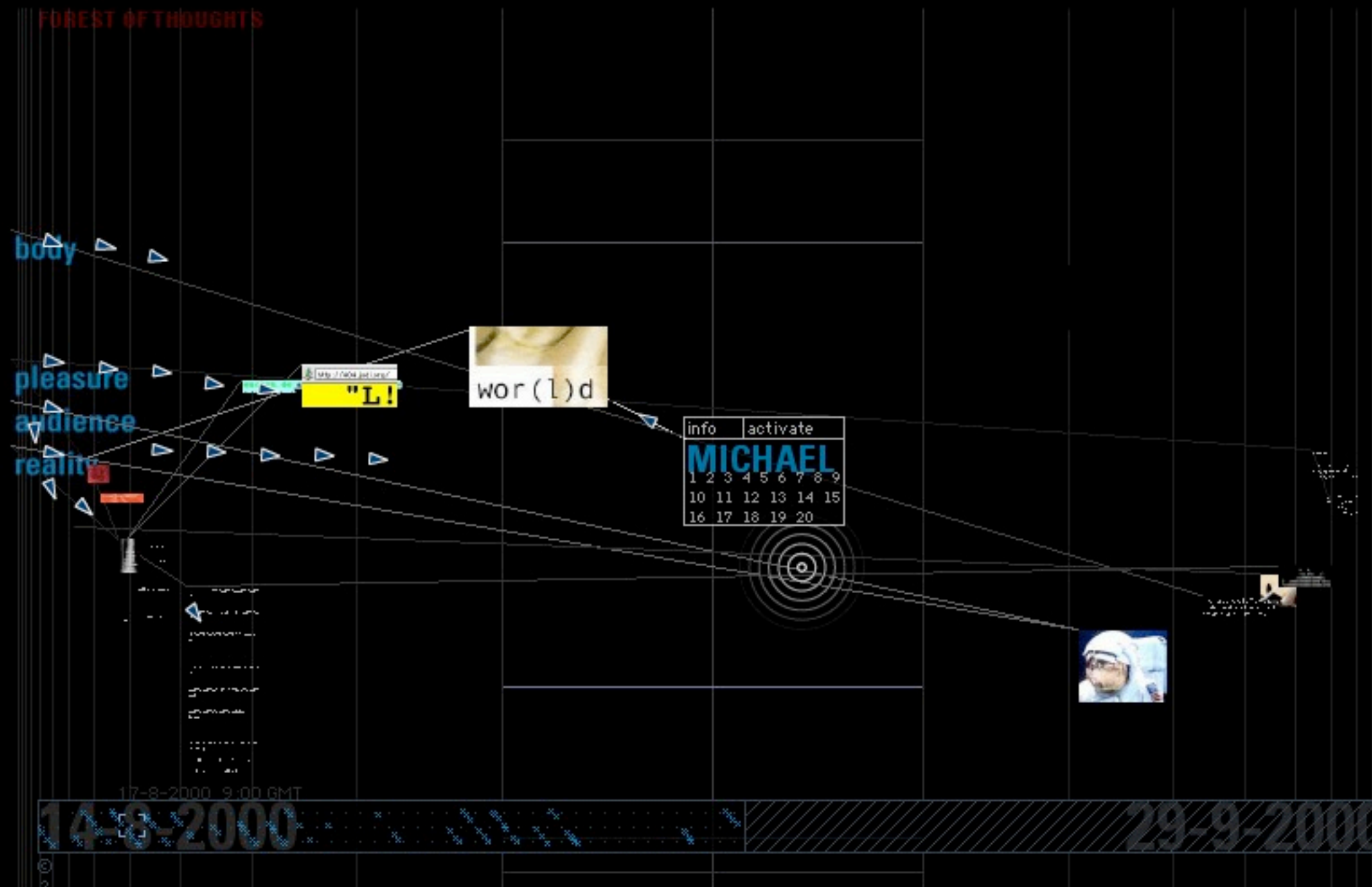
Net.Art

Narration



<http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>

The Forest of Thoughts



Boris Müller, Sven Voelker, 2000