

Programme Entwerfen — Creative Coding Einführung

1.1

Einführung

Einführung Inhalt der Lehrveranstaltung

für Kommunikationsdesigner*innen
[Programme entwerfen](#)

für Infomatiker*innen
[Visualisierung mit Creative Coding](#)

Methoden, visuelle Gestaltungsprobleme mit einem selbst entworfenen Algorithmus, einem visuellen Regelsystem, einem Code, einem Programm zu lösen.

Im Entwurfsprozess geht es also nicht um das Finden einer Gestaltungslösung, sondern um das Entwerfen eines Programms, eines Systems aus Gestaltungsregeln, Variablen und deren Wertebereich. Über das Modifizieren dieser Regeln und Variablen entsteht nicht nur eine Lösung, sondern ein ganzes Repertoire an möglichen Lösungen.

Anwendung findet dieses methodische Vorgehen in der Datenvisualisierung und Wissenschaftskommunikation, aber auch in Kunstformen wie der Computergrafik, visuellen Musik oder immersiven Medieninstallationen. In diesen Bereichen arbeiten Informatiker und Gestalter interdisziplinär zusammen, um Phänomene sichtbar zu machen, erlebbar zu machen und so Verständnis, neue Erkenntnisse oder beeindruckende Erfahrungen zu generieren.

[Analoge Algorithmen](#)
[Creative Coding](#)
[Generative Gestaltung](#)
[Rasterbasierte Regelsysteme](#)

[Entwürfe programmieren](#)
[Regelbasierte Gestaltung](#)
[Programmierte Gestaltung](#)
[Gestaltungsprogramm](#)
[Programme gestalten](#)
[Gestaltung programmieren](#)
[Algorithmische Gestaltung](#)
[Gestaltungsalgorithmus](#)
[Parametrische Gestaltung](#)
[rasterbasierte Gestaltung](#)
[Gestaltungsraster](#)
[Visuelle Gestaltungsregeln](#)
[Visuelle Regelsysteme](#)

...

Einführung Lernziele

Aneignung einer interdisziplinären Denk- und Arbeitsweise an der Schnittstelle Kommunikationsdesign und Informatik

(Erweitertes) methodisches Repertoire für (vertiefte) gestalterische Ausdrucksmöglichkeiten (und Variantenbildung) im Entwurfsprozess.

Vertieftes Verständnis visueller Phänomene und gefestigtes (souveränes) Urteilsvermögen hinsichtlich formaler, inhaltlich-logischer und ästhetischer Qualitäten von visuellen Systemen (zur Informationsvisualisierung).

Befähigung zum (selbst-)kritischen Diskurs und zu eigenständiger Konzeption und systematischen Entwicklung von Ausdrucksformen und Gestaltungslösungen für neue oder neu zu interpretierende gesellschaftliche Gegenstände oder Prozesse.

Fortgeschrittene Kompetenzen in Konzeption, Entwurf, zielorientierter Umsetzung und der Dokumentation komplexer Projekte. Ausbau der Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten.

Einführung Aufgabe

1 Übungen

Anhand exemplarischer Übungen werden im ersten Teil des Semesters spezifische Entwurfsmethoden algorithmischer, programmierter, generativer oder regelbasierter Gestaltung exploriert.

2 Projekt

Im zweiten Teil wird ein eigenes Projekt entwickelt und umgesetzt.

Visualisierung

Komplexe Phänomene oder abstrakte Daten (Musik, Sprache, Texte, wissenschaftliche Erkenntnisse, statistische Datensätze, Film- oder Bildmaterial, ...) werden analysiert und in ein visuelles in-sich-logisches System aus i.d.R. einfachen geometrischen Formen und Farbe (ohne Verwendung alphanumerischer Zeichen) über die systematische Anwendung eines eignes dafür entworfenen Programms übersetzt.

Interaktiver Prototyp oder Animation

Die erweiterten Gestaltungsmöglichkeiten und deren Potenziale in einem dynamischen, interaktiven Medium sollen konzeptionell untersucht und exemplarisch als interaktiver Prototyp oder Animation umgesetzt werden.

3 Referat

10 min und Präsentation , Abgabe als PDF

Stelle einen Gestalter, Künstler, Informatiker und dessen Werk vor, zeitgenössisch aber auch historische Persönlichkeiten sind spannend! alternativ wichtige Bücher, Plattformen oder Techniken (Tools) aus dem Bereich Generative Gestaltung, Computergrafik, Creative Coding

Einführung Umsetzung und Abgabe

Umsetzung

Alle Übungen sowie das eigene Projekt können auf rein analoge Weise (z. B. in Illustrator gezeichnet, ...) oder in Creative Coding Umgebungen wie p5.js (JavaScript), Processing (Java), Processing.py (Python) o. ä. umgesetzt werden. Die digitalen Entwürfe können auch in physische Objekte transformiert (z. B. gestrickt, gebaut, ...) werden.

Workshops und Tutorien zu „Creative Coding mit p5.js (JavaScript)“ mit Julia von Muschwitz (BKD) und „Touchdesigner“ mit Alexander Vaccaro (MKD) stellen Entwicklungsumgebungen für Creative Coding vor und begleiten die Vorlesung und betreute Projektarbeit.

[31.1.23](#)

Digitale Abgabe

Als interaktive Webseite mit Übungsergebnissen, dem finalen Projekt als interaktiver Prototyp oder als Animation und der Dokumentation (Konzeption, Entwurfsprozess, Umsetzung, verwendete Tools, Regeln und Variablen (Grammatik und Vokabeln), Legende).

[10.2.23](#)

Analoge Abgabe und Werkschau

A1-Plakat (pro Student)

Dokumentation als gebundenes Heft (pro Gruppe)

ggf. physische Objekte

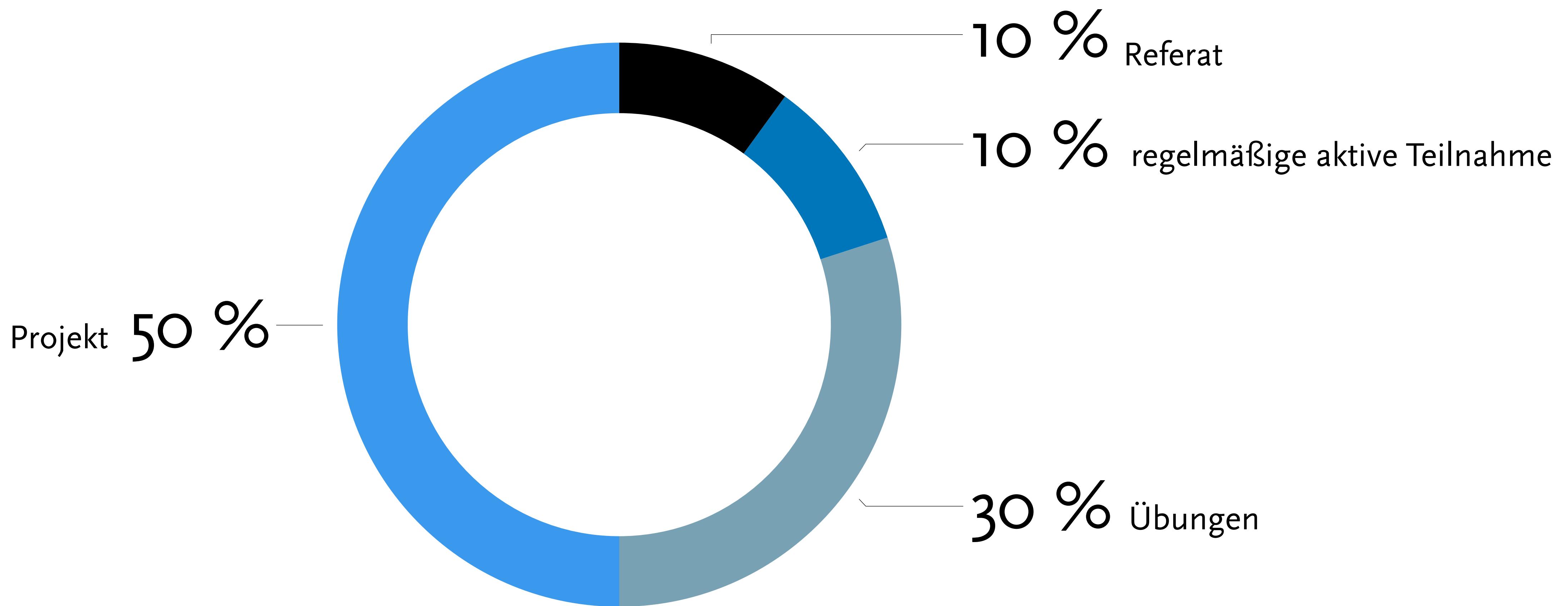
Einführung Termine

Dienstag 14:00 – 18:00

11.10.22	Einführung Ü1 Workshop <i>p5.js</i> mit Julia von Muschwitz
18.10.22	Algorithmus und Permutation Ü2 Workshop <i>p5.js</i> mit Julia von Muschwitz
25.10.22	Visuelle Musik Ü3 Workshop <i>p5.js</i> mit Julia von Muschwitz
1.11.22	Allerheiligen
8.11.22	Blockwoche
15.11.22	Workshop <i>Touchdesigner</i> mit Alexander Vaccaro
22.11.22	Visuelle Poesie Referate Ü4 Workshop <i>p5.js</i> mit Julia von Muschwitz
29.11.22	Bewegt(bild) Referate Ü5 Referate
6.12.22	Datenvisualisierung Referate Ü6 Workshop <i>p5.js</i> mit Julia von Muschwitz
13.12.22	Projekt
20.12.22	Projekt
27.12.22	Weihnachtsferien
3.1.23	Weihnachtsferien
10.1.23	Projekt
17.1.23	Projekt
24.1.23	Projekt
31.1.23	Finale Projektpräsentation und Abgabe — Feedback-Gepräche
7.2.23	Präsentation (Hauptstudiumstag)
11.2.23 (Sa)	Eröffnung Werkschau (Aufbau am 10.2.23, Abbau am 14.2.23)

1
Vorlesung
Übung
Workshop

2
Projekt
Einzelbesprechung



Kriterien

Arbeitsprozess eigenständig, engagiert, zuverlässig, kontinuierliche Weiterentwicklung (Berücksichtigung des Feedbacks)

konzeptionelle Qualität Einfallshöhe, schöpferisch, intelligent, tragfähig, ganzheitlich, logisch und in sich schlüssig

Gestaltungsqualität ästhetisch, formal konsequent, in sich stimmig

technisch-handwerkliche Qualität präzise, elaboriert, fehlerfrei, professionelle Ausführung, souverän, medienübergreifend

Kommunikationsziel emotionaler und symbolischer Gehalt, überzeugend, denkwürdig, überraschend, unverwechselbar

Ergebnis Vollständigkeit, Umfang, Komplexität, Detaillierung, Zielsetzung erreicht, Sichtbarkeit

Einführung Interdisziplinäre Teams

Team

je 3 Studierende:

1 AIN-Student*in

2 KD-Student*innen

Zusammenarbeit

1 gemeinsames Projekt

oder

Einzelarbeiten mit Austausch und
 gegenseitiger Unterstützung im Team

Team 1

Oskar Borkenhagen AI

Paula Tröster KD

Lukas Schwarz KD

Team 2

Konstantin Zabaznov AI

Nicolas Müller KD

Linda Sommerhalter KD

Team 3

Marcel Biselli AI

Marius Emonts KD

Anna-Lisa Renner KD

Team 4

Nadine Görzen AI

Kim Joy Serden KD

Pfeifer Jan KD

Team 5

Emanuel Kupke AI

Lilli Marutschke KD

Elisabeth Schmidt KD

AIN

Oskar Borkenhagen

Konstantin Zabaznov

Marcel Biselli

Nadine Görzen

Emanuel Kupke

KD

Paula Tröster

Lukas Schwarz

Nicolas Müller

Linda Sommerhalter

Marius Emonts

Anna-Lisa Renner

Kim Joy Serden

Pfeifer Jan

Lilli Marutschke

Elisabeth Schmidt

Einführung Literatur

Hartmut Bohnacker, Benedikt Groß, Julia Laub und Claudio Lazzeroni ›Generative Gestaltung — Entwerfen. Programmieren. Visualisieren., Hermann Schmidt Verlag, Mainz, 2009, ISBN 978-3-874397599

Nigel Cottier ›Letterform Variations<, Slanted Publishers, Karlsruhe, 2021, ISBN 978-3-948440-35-0

Theo Deutinger ›Ultimate Atlas – Logbook of Spaceship Earth<, Lars Müller Publishers, Zürich, 2019, ISBN 978-3-03778-592-8

Karl Gerstner ›Programme entwerfen<, Lars Müller Publishers, 2020, ISBN 978-3037786499

Benedikt Gross, Claudio Lazzeroni, Hartmut Bohnacker und Julia Laub ›Generative Design — Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js<, Hermann Schmidt Verlag, Mainz, 2018, ISBN 978-1616897581

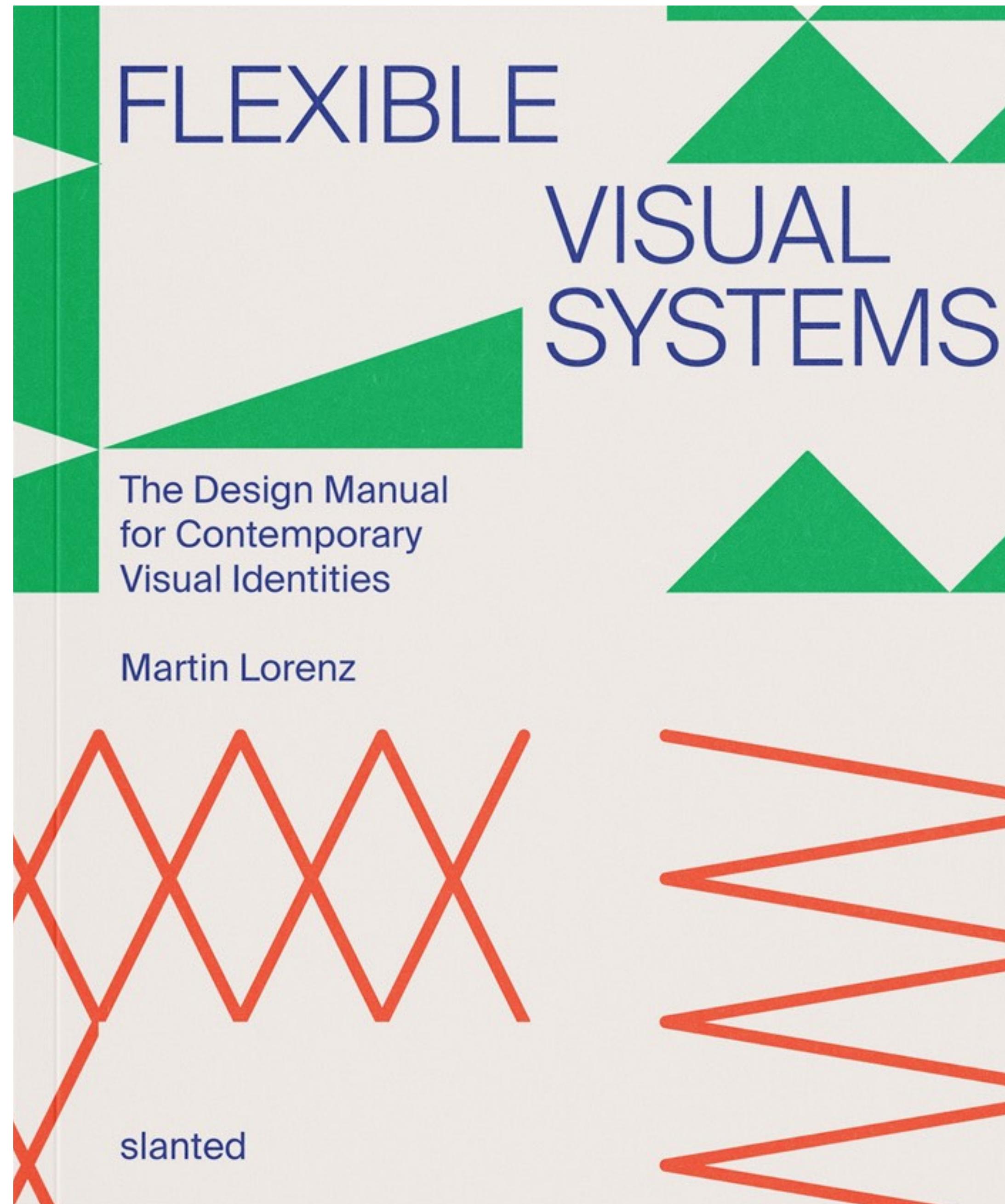
Christoph Grünberger ›Analog algorithm : source-related grid systems<, Lars Müller Publishers, Zürich, 2019, ISBN 978-3037785935

Christoph Grünberger ›The age of data : embracing algorithms in art & design<, Niggli, Salenstein, 2022, ISBN 978-3-721210156

Martin Lorenz ›Flexible Visual Systems – The Design Manual für Contemporary Visual Identities<, Slanted Publishers, Karlsruhe, 2021

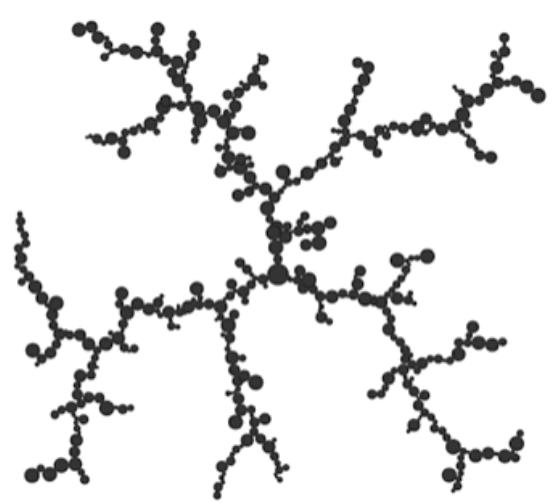
Jannis Maroschek ›Shape Grammars<, Slanted Publishers, Karlsruhe, 2020, ISBN 978-3-948440-09-1

Juliane Nöst ›Teasing Typography<, Slanted Publishers, Karlsruhe, 2021, ISBN 978-3-948440-20-6

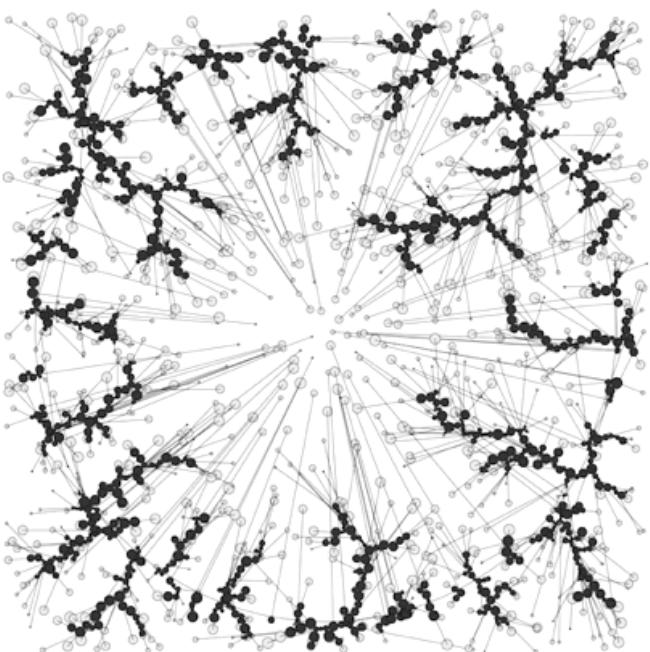




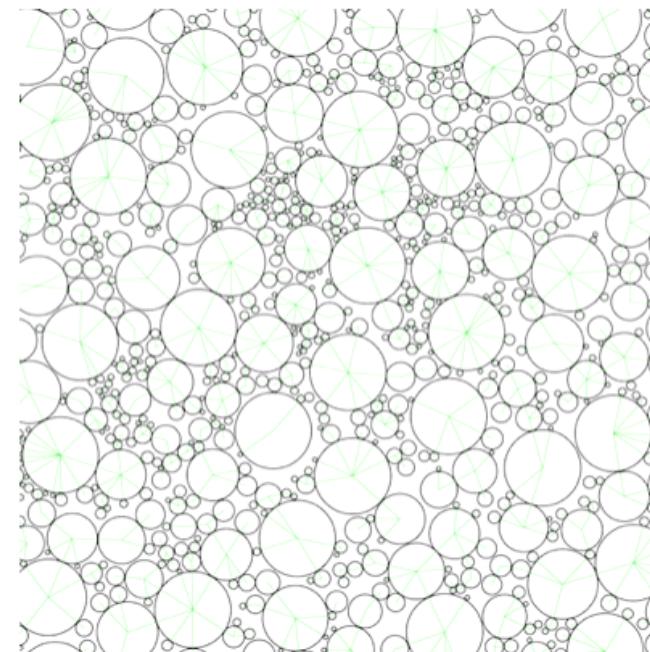
Einführung Literaturempfehlung Onlineplattform zum Buch >Generative Gestaltung<



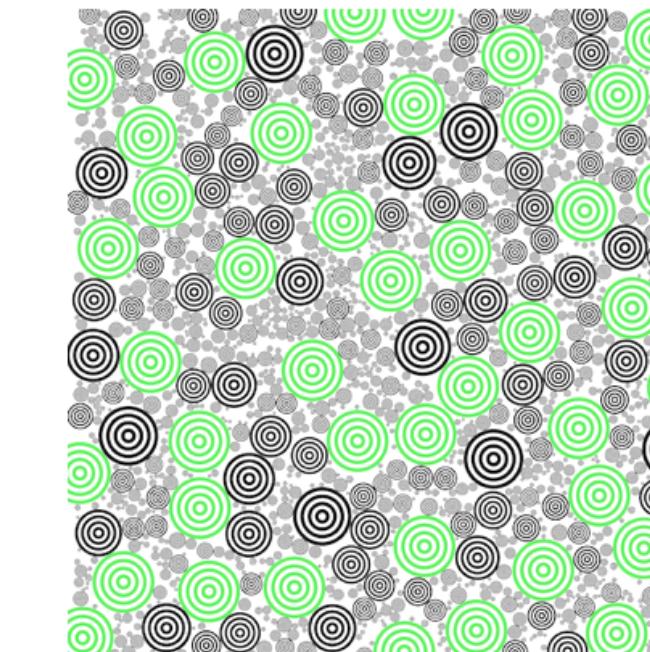
→ P_2_2_4_01



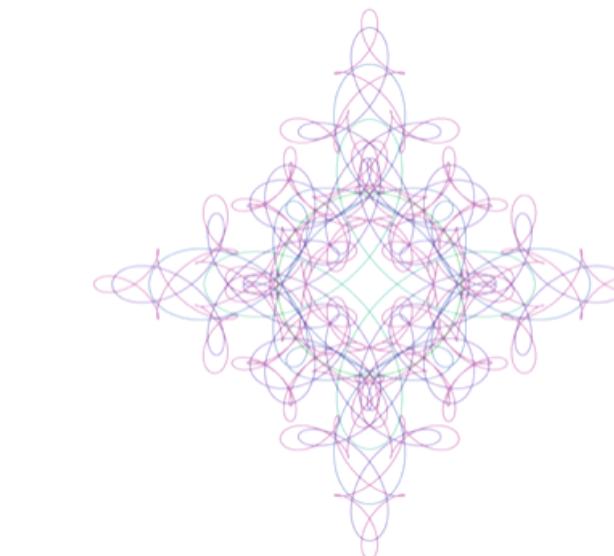
→ P_2_2_4_02



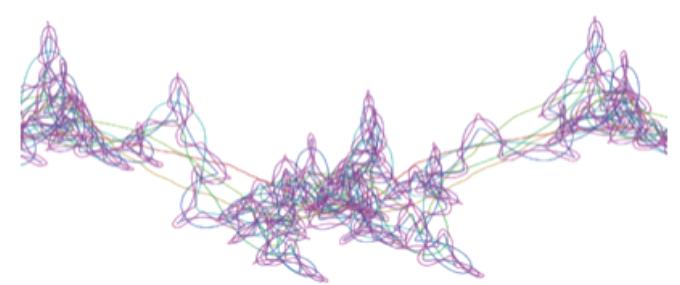
→ P_2_2_5_01



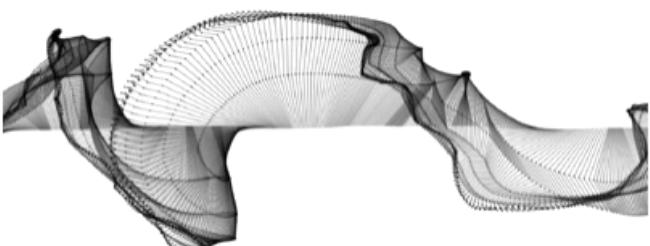
→ P_2_2_5_02



→ P_2_2_6_01



→ P_2_2_6_02



→ P_2_2_6_03



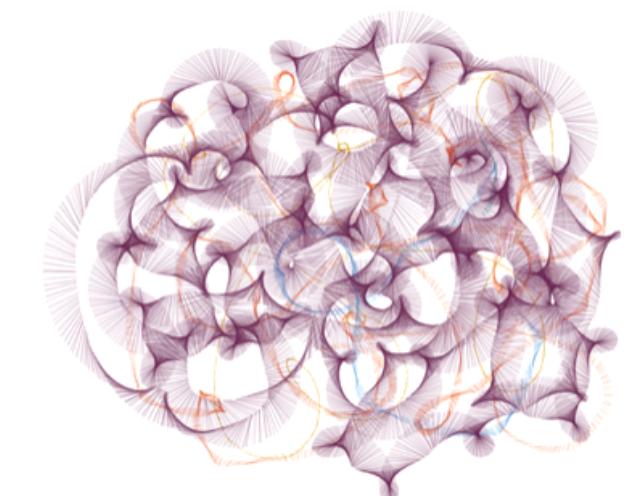
→ P_2_2_6_04



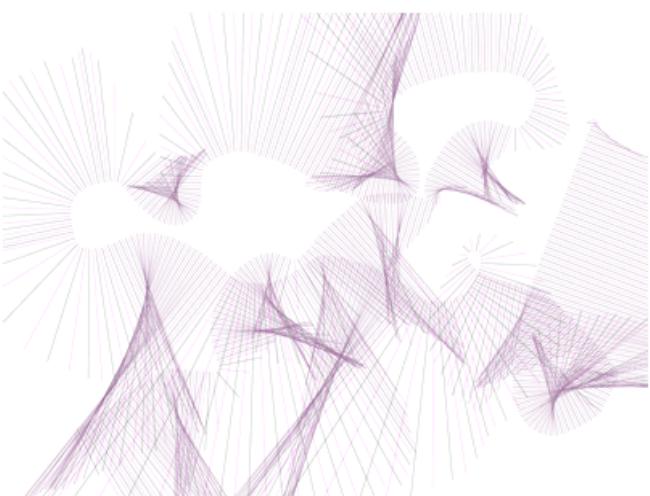
→ P_2_2_6_05



→ P_2_3_1_01



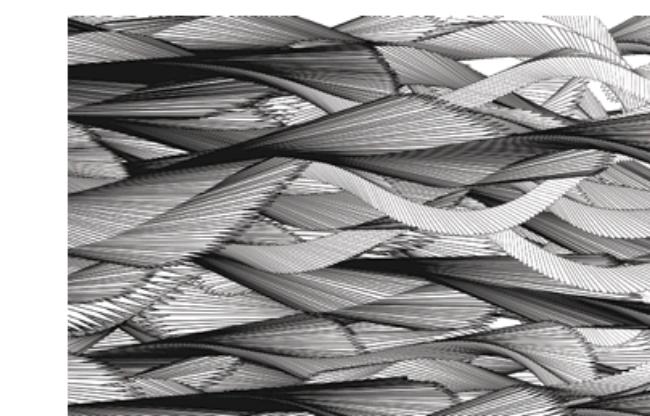
→ P_2_3_1_02



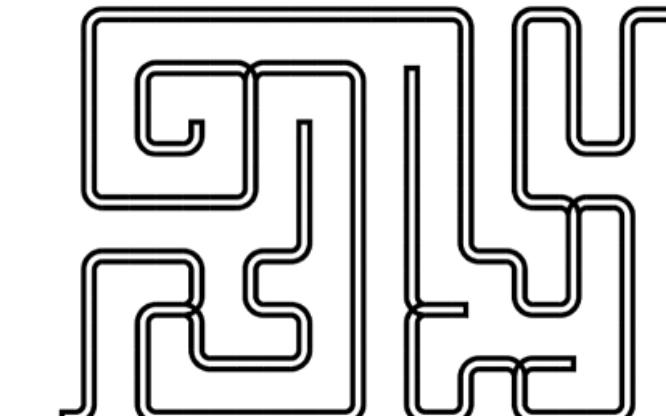
→ P_2_3_2_01

Seelen, denen ich die ersten sang. Zerstöre ist das freud.

→ P_2_3_3_01



→ P_2_3_4_01



→ P_2_3_6_01



Einführung Quellen im Web

The screenshot shows the official TouchDesigner website. At the top left is the TouchDesigner logo. To its right are links for "TOUCHDESIGNER BY DERIVATIVE", "TOUCHDESIGNER", and "LEARN". The "LEARN" link is highlighted with a grey bar underneath it. On the far right of the header are "MY ACCOUNT", a search icon, a shopping cart icon, and a "GET IT NOW" button. Below the header is a dark navigation bar with links: "USER GUIDE", "TUTORIALS", "FORUM", "WORKSHOPS & EVENTS", "RESOURCES", and "SUPPORT SERVICES". A large search bar is centered below the navigation bar. On the left side, there is a vertical sidebar with several grey buttons containing white text: "GETTING STARTED" (with a circular arrow icon), "GO TO WIKI FORMAT", "LEARNING TOUCHDESIGNER", "TUTORIALS", "INTEROPERABILITY", "GLOSSARY", "OPERATORS", and "PYTHON". The main content area features a large "MAIN PAGE" heading, followed by a "TOUCHDESIGNER USER GUIDE" section. Below that is a "WHAT'S NEW" section with a paragraph about the latest builds. Further down are "RELEASE NOTES" and "DOWNLOADS" sections.

MAIN PAGE

TOUCHDESIGNER USER GUIDE

WHAT'S NEW

To find out what's new in the latest 2022 Official builds, read our [2022 Official Announcement](#), and here is [2021](#).

RELEASE NOTES

We've had approximately monthly updates to Official 2022 since its release in May this year. Head to the [Release Notes](#) for a full changelog and details on the currently-posted build.

For the latest in the Experimental builds, see [Experimental Release Notes](#). Currently there are no experimental builds following the 2022 Official builds.

DOWNLOADS

Einführung Quellen im Web // *to be continued*

Design by Data, a student film project for the MSc Science Communication at Imperial College London

<https://vimeo.com/174508161>

Digital book “Fundamentals of Data Visualization” published by O'Reilly Media

<https://clauswilke.com/dataviz/>

Processing Foundation, developing and distributing Processing (Java), p5.js (JavaScript), and Processing.py (Python)

<https://processingfoundation.org>

Tools that will make your life easier creating meaningful and beautiful data visualizations

<http://selection.datavisualization.ch>

Website mit Quellcodes der beschriebenen Programme in den Büchern »Generative Gestaltung« des Hermann Schmidt Verlags

<http://www.generative-gestaltung.de>

Digital Art Museum

<https://dam.org/museum/>

Visualizations of climate change published by UCLAB (visualization research group) of the University of Applied Sciences Potsdam

<https://uclab.fh-potsdam.de/vff/>

Resource space for visualizations of complex networks by Manuel Lima

<http://www.visualcomplexity.com/vc/>

Website der Creative Coding Umgebung Touchdesigner

<https://derivative.ca>

1.2

Programme entwerfen

*„Die Formel bildet die Form.
Bildet eine Gruppe von Formen.
... Im Entwerfen der Formel,
nicht im Entwerfen der Form liegt
das schöpferische Vergnügen.
Und also das Ziel des Gestaltens.“*

Paul Gredinger >pro-Programmatisches<, in Karl Gerstner >Programme entwerfen<, 1963

Karl Gerstner: Designing Programmes

Programme as morphology
Programme as logic
Programme as grid
Programme as photography
Programme as literature
Programme as music

Programme as typeface
Programme as typography
Programme as picture
Programme as method

Lars Müller Publishers



„Statt Lösung für Aufgaben Programme für Lösungen ... es gibt stets eine Gruppe von Lösungen, von denen unter bestimmten Bedingungen eine die beste ist.“

Karl Gerstner >Programme entwerfen<, 1963



gotische Spitzbögen im Kreuzgang des Basler Münsters

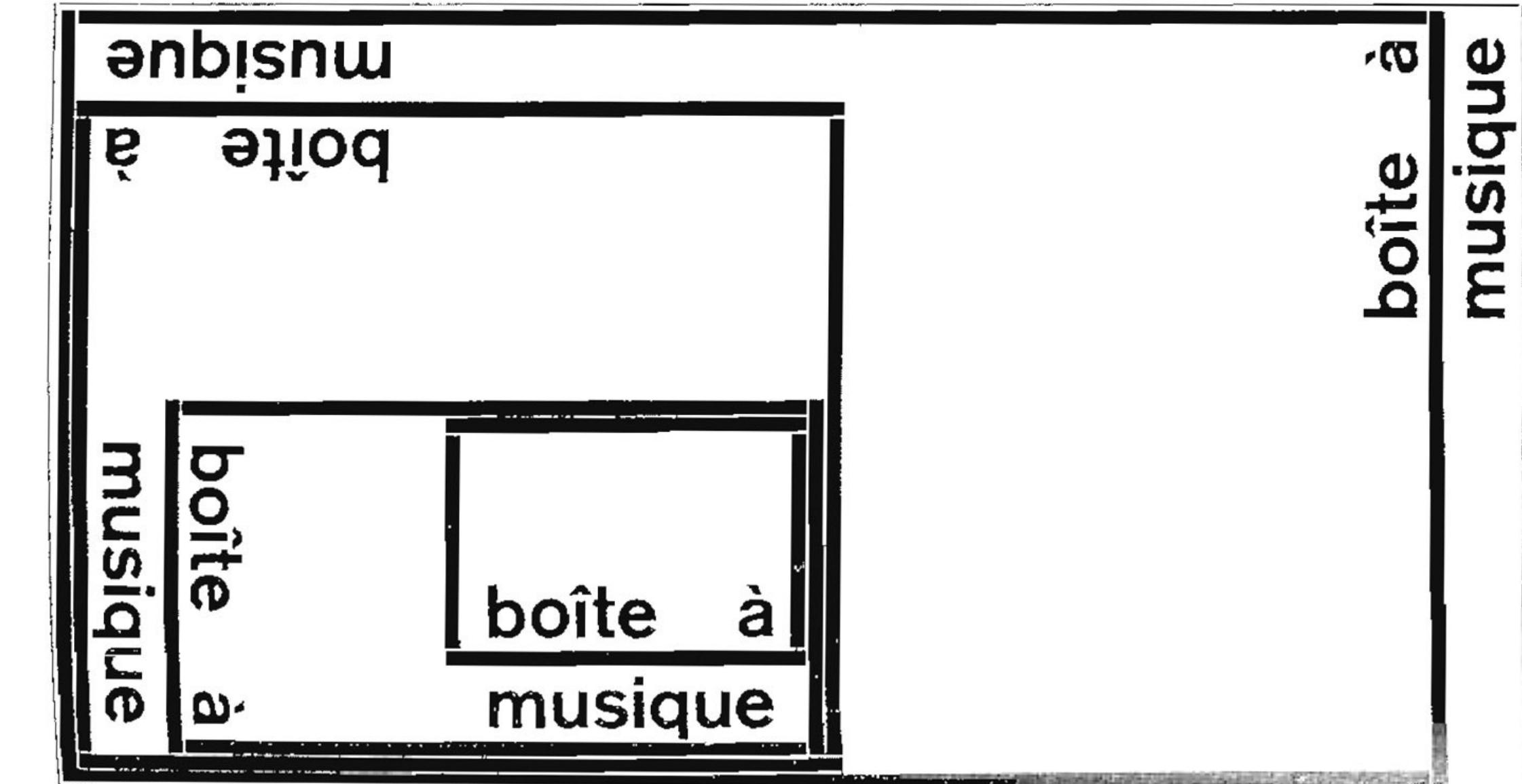
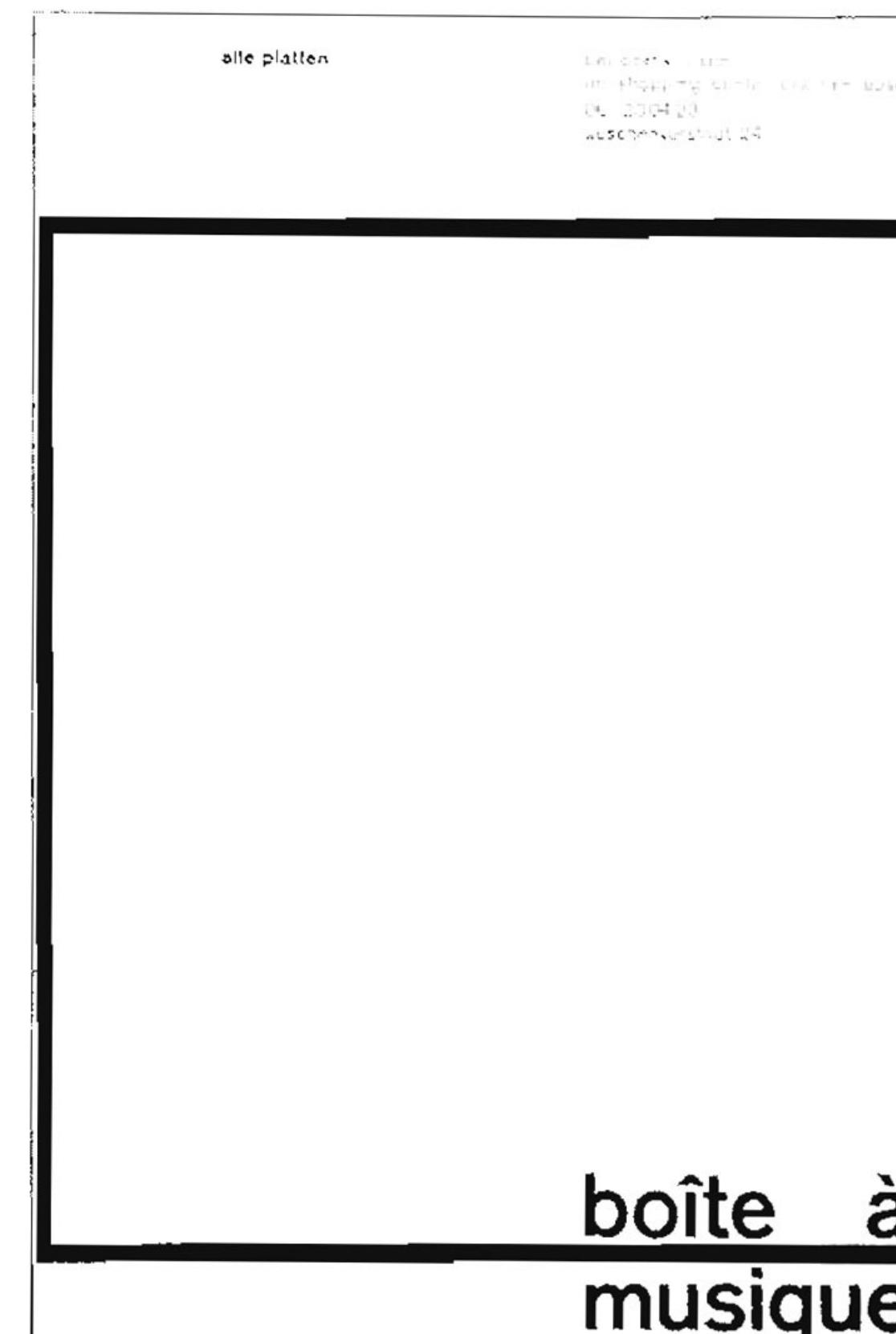
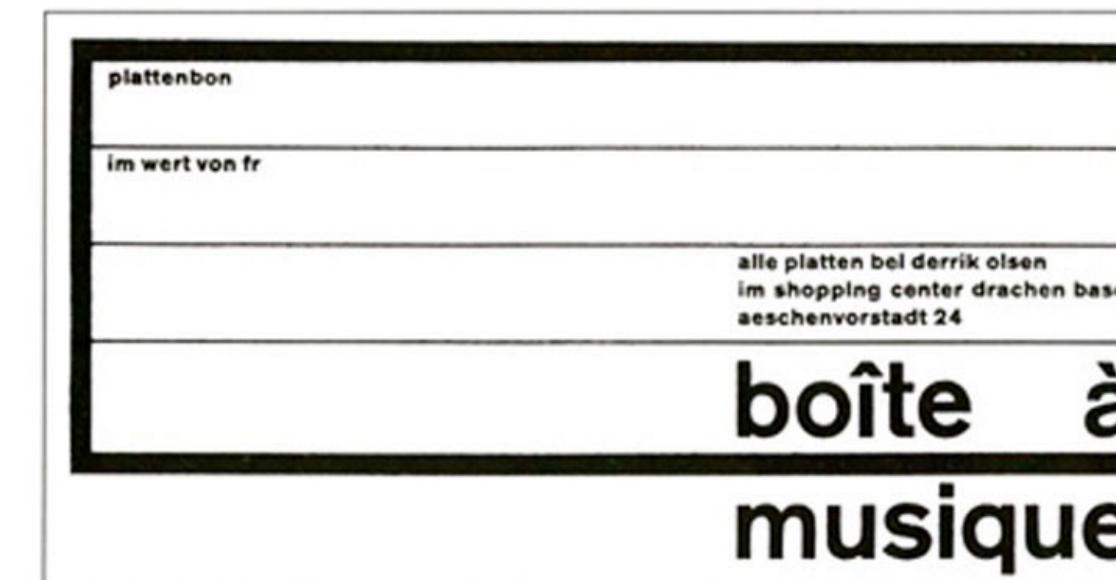
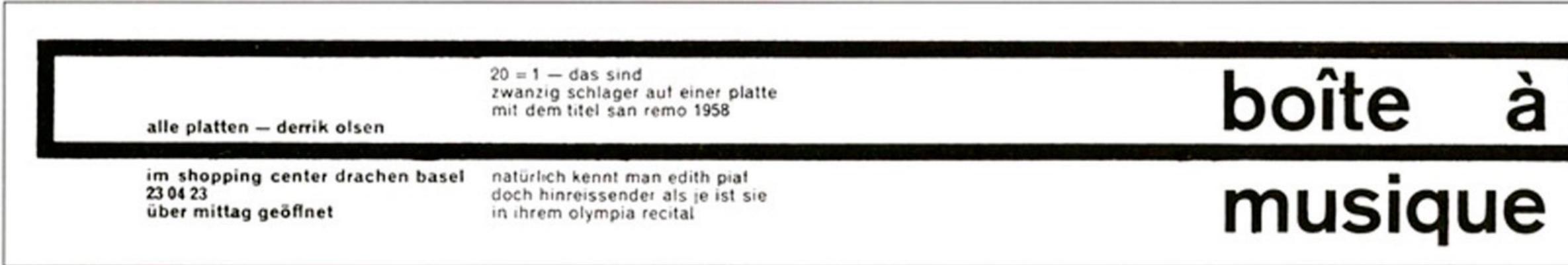
„Das Programm:

Vorgeschrieben sind Material und Ausführung, gegeben sind Masse, Umrisse inklusive die senkrechte Dreiteilung bis zum Ansatz des Spitzes.

Zu entwerfen sind 16 verschiedene Ornamente im Dreieck des Spitzes, die unter folgenden Gesichtspunkten verwandt sein müssen:

- Die Profile der Linien sowie die Verknüpfung der Linienbündel sind im Prinzip alle gleich
- die Linienführung muss sich organisch sowohl dem Umriss anpassen als auch aus der vertikalen Dreiteilung ergeben
- die Linien treffen entweder im rechten Winkel aufeinander (respektive auf die Peripherie) oder gehen mit 0 Grad ineinander über
- es darf keine Restformen geben, das heisst, jede Linie muss nach zwei Seiten eine bündige Form erzeugen.“

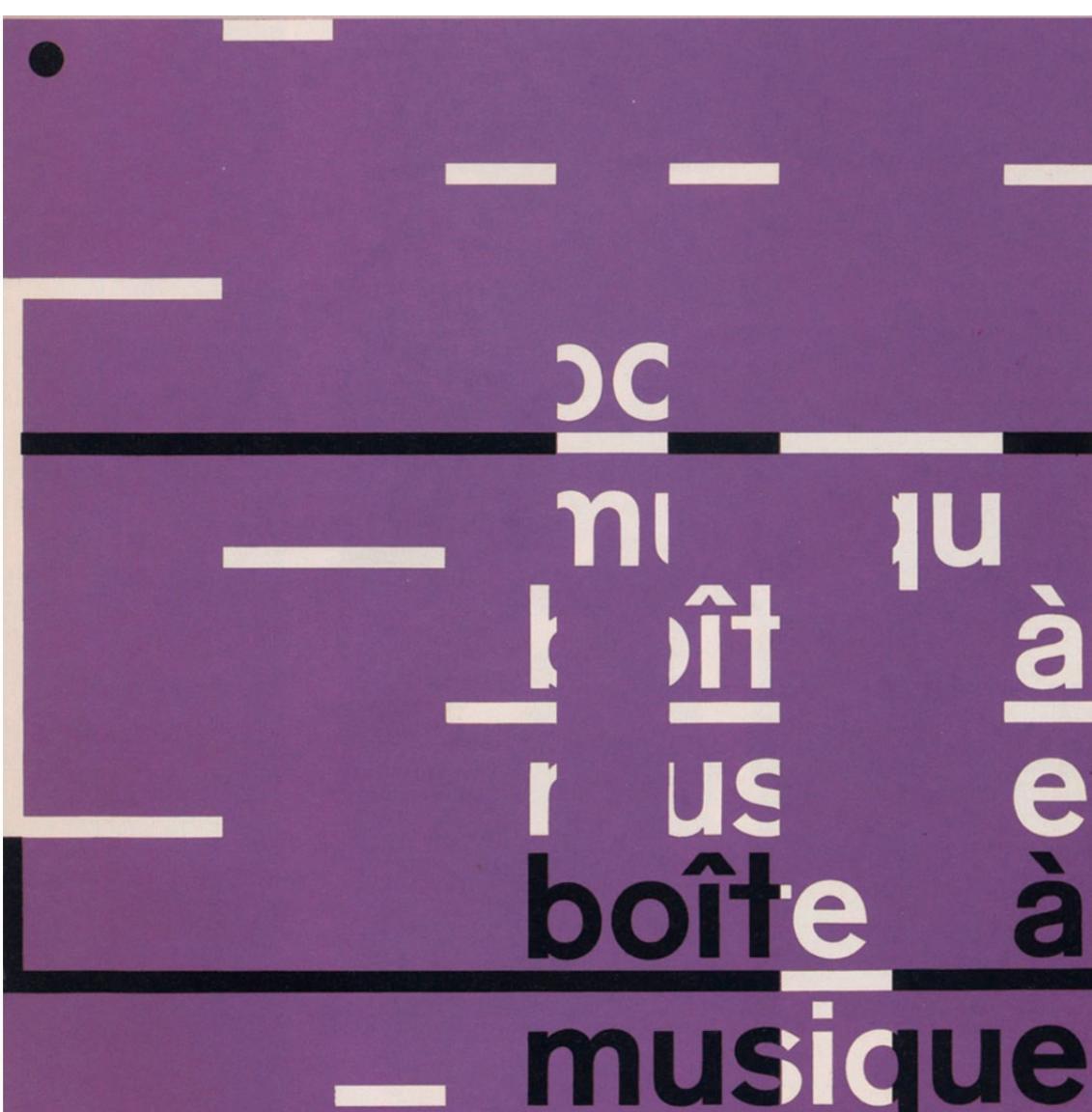
Programme entwerfen Karl Gerstner boîte à musique, visuelle Identität für ein Grammophon-Geschäft in Basel, 1955

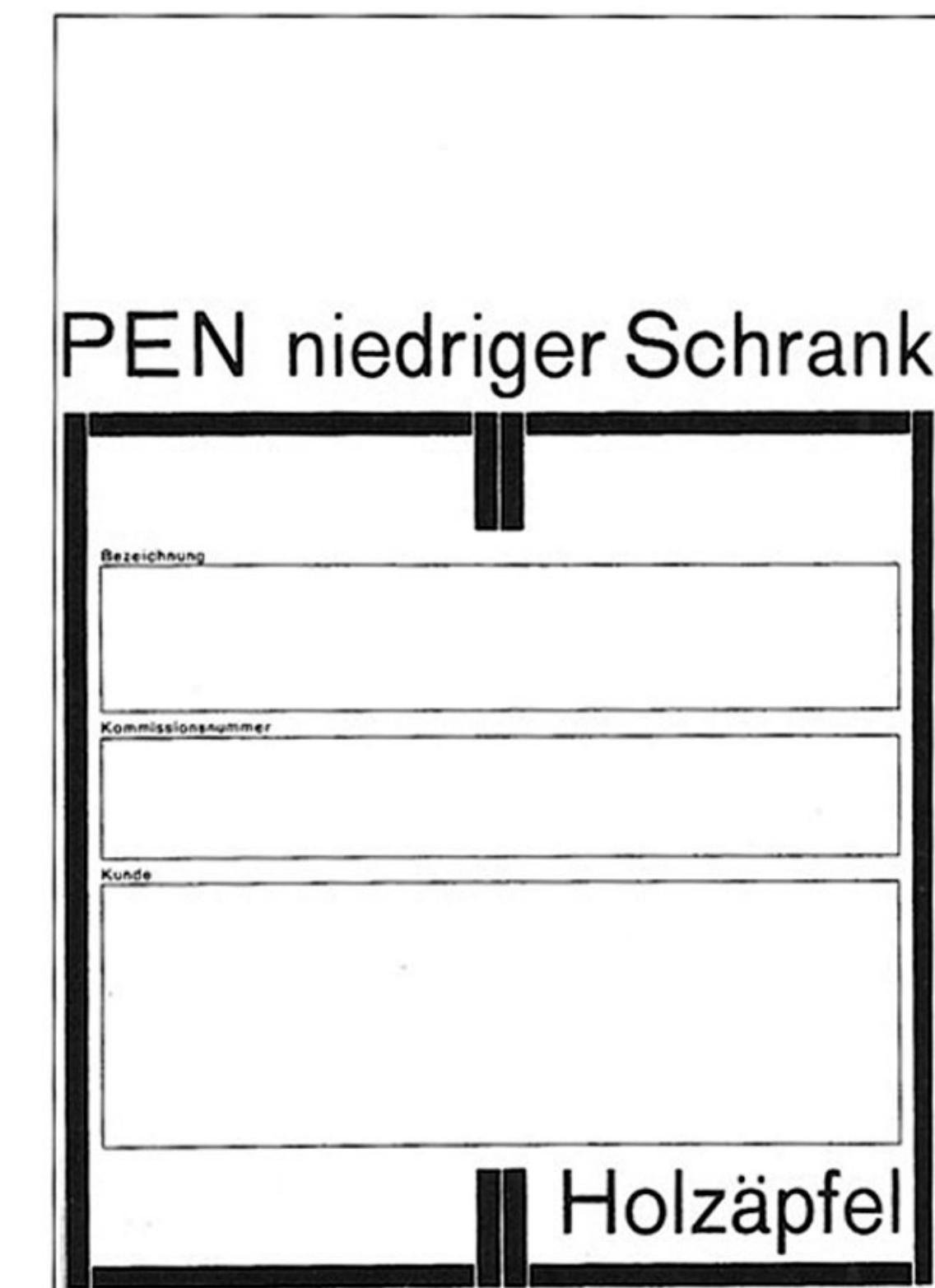
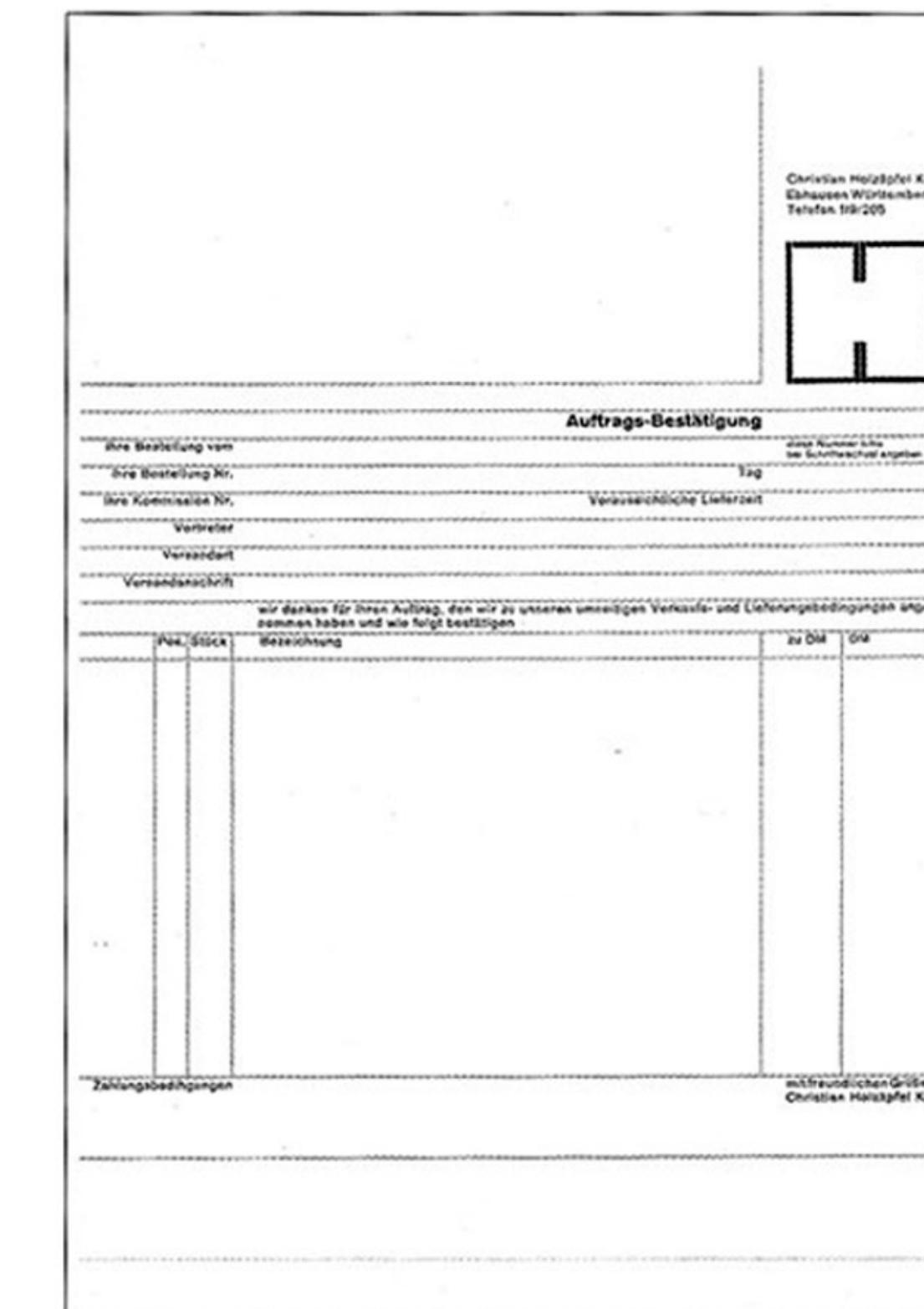
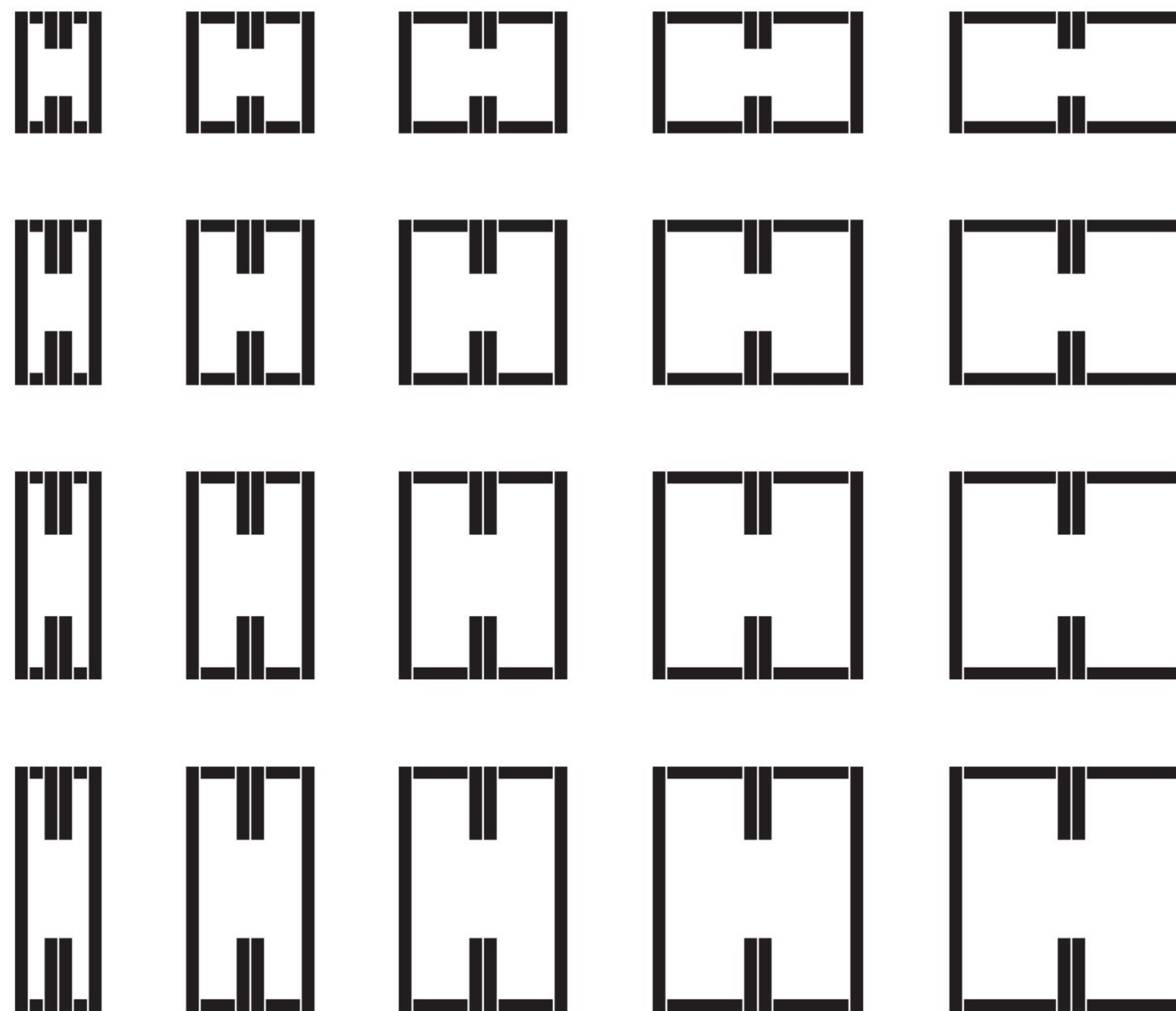


„Die einmal definitiv festgelegten, aber jeweils den verschiedenen Funktionen und Proportionen angepassten Elemente selber bilden das Signum und den Stil in einem.“

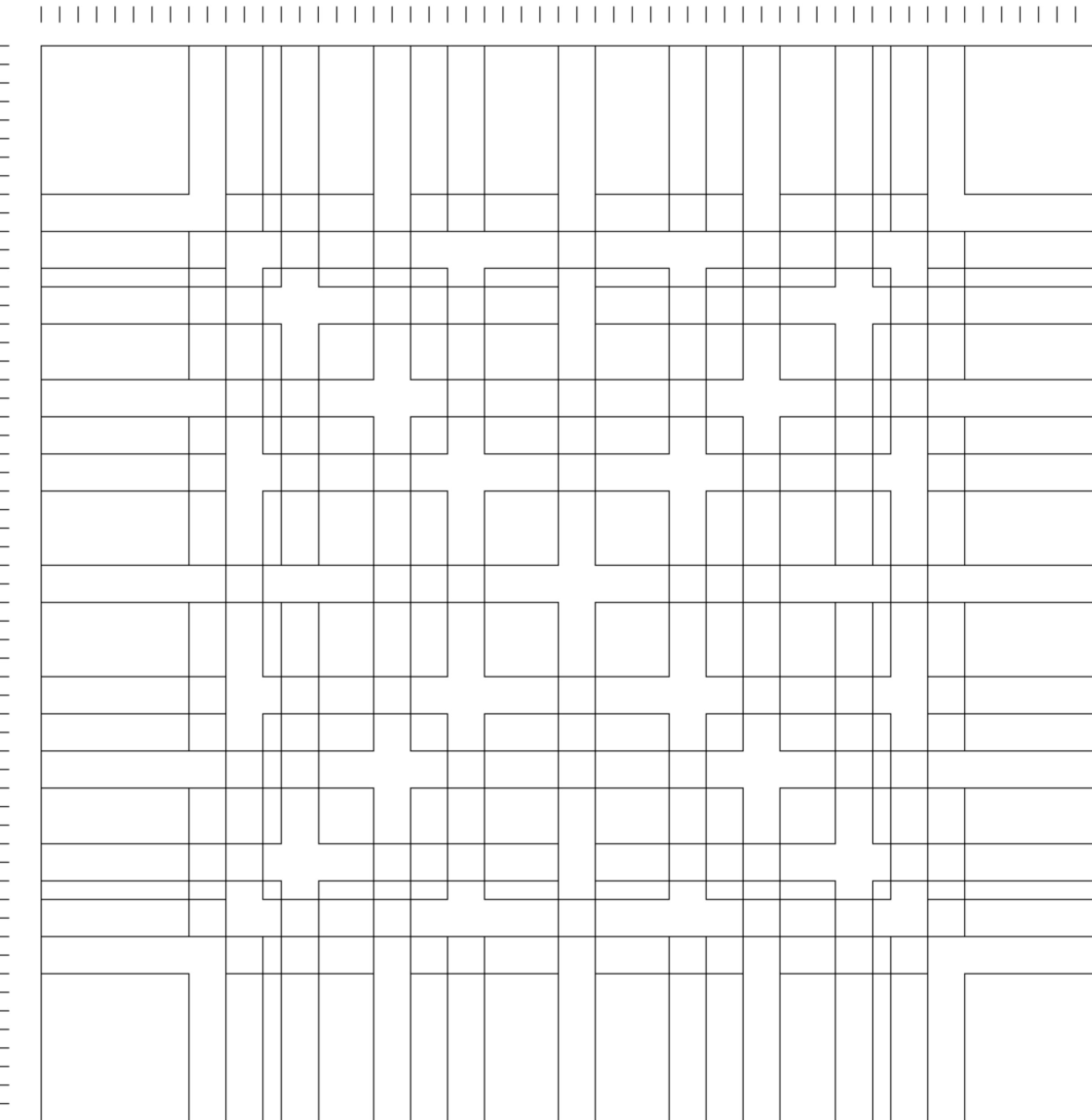
Fixiert sind die Elemente Schrift und Rahmen; ferner die Verbindung von beiden und das Prinzip der Variabilität: der Rahmen kann, ausgehend von der Ecke unten rechts, nach oben sowie nach links beliebig um ganze Einheiten vergrößert werden.

Einen in sich proportional hervorragenden Fall gibt es nicht, es gibt nur wertgleiche Varianten; und hervorragend ist die Variante dann, wenn sie der jeweiligen Aufgabe a, besten angemessen ist.“





„Signetstruktur mit beliebig vielen Varianten ... Dieses eine Charakteristikum ist allen Beispielen gemeinsam: alle bestehen aus Teilen, die Bestandteile des Setzkastens sind. ... Die Linienstärke ist bei allen Varianten gleich; verändert sind Größe und Proportion.“



„Wenn der Raster ... als System begriffen wird, ist er ein Programm par excellence. ... Der typografische Raster ... Die Schwierigkeit dabei: die Balance zu finden, das Maximum an Gesetzlichkeit bei einem Maximum an Freiheit. Oder das höchste Maß an Konstanten bei der größtmöglichen Variabilität.“ Karl Gerstner

Karl Gerstners ›mobiler Raster‹
58 Einheiten sind in 1, 2, 3, 4, 5 und 6 Spalten teilbar

Spalten + Spaltenzwischenraum

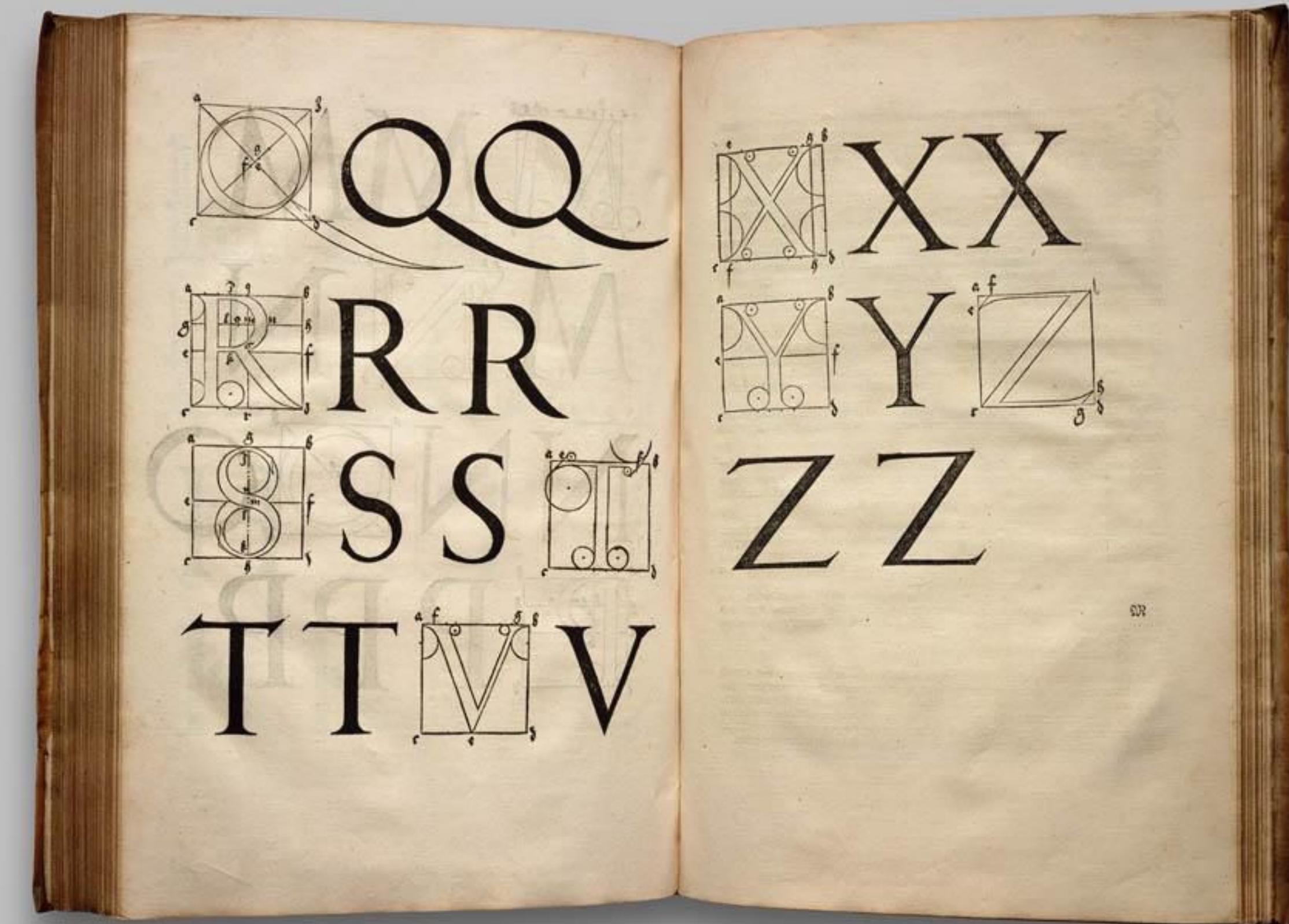
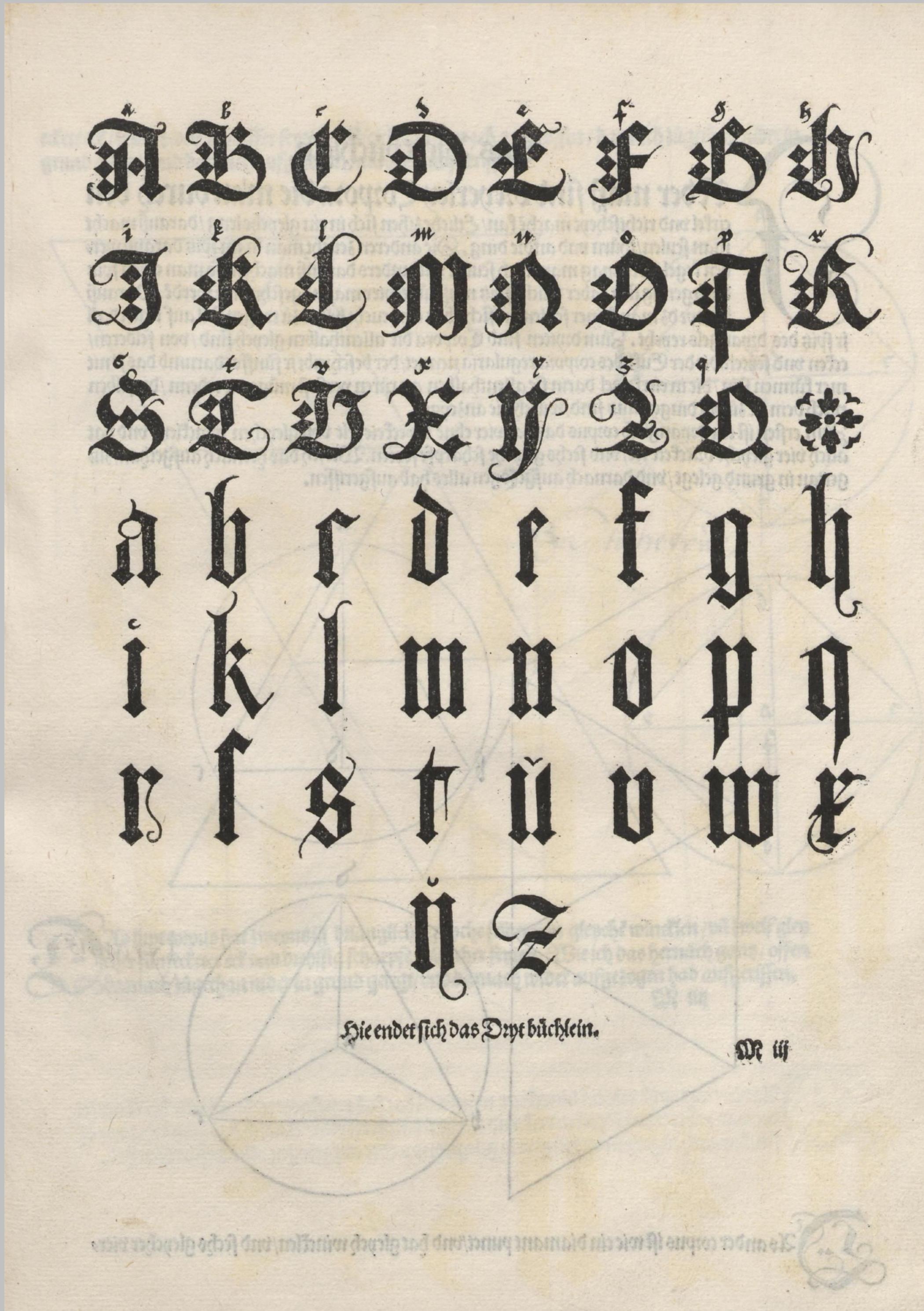
$$2 \cdot 28 + 1 \cdot 2$$

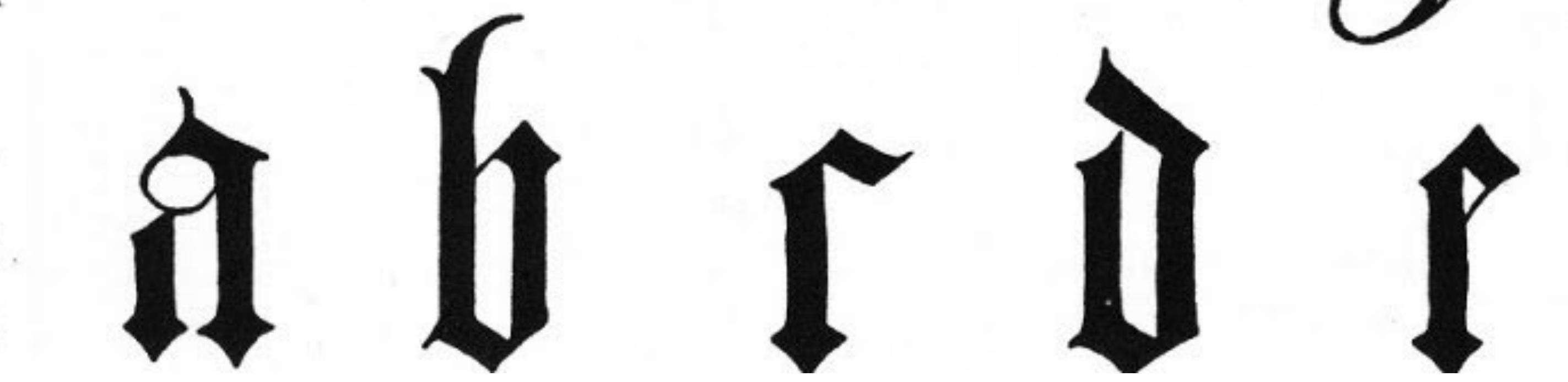
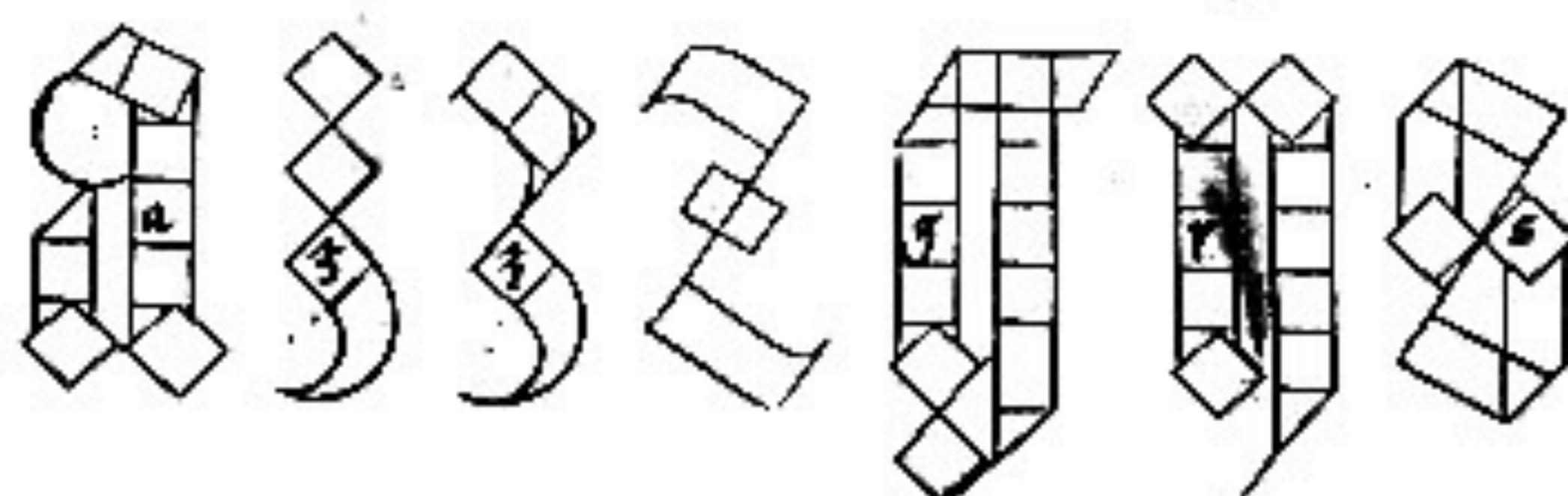
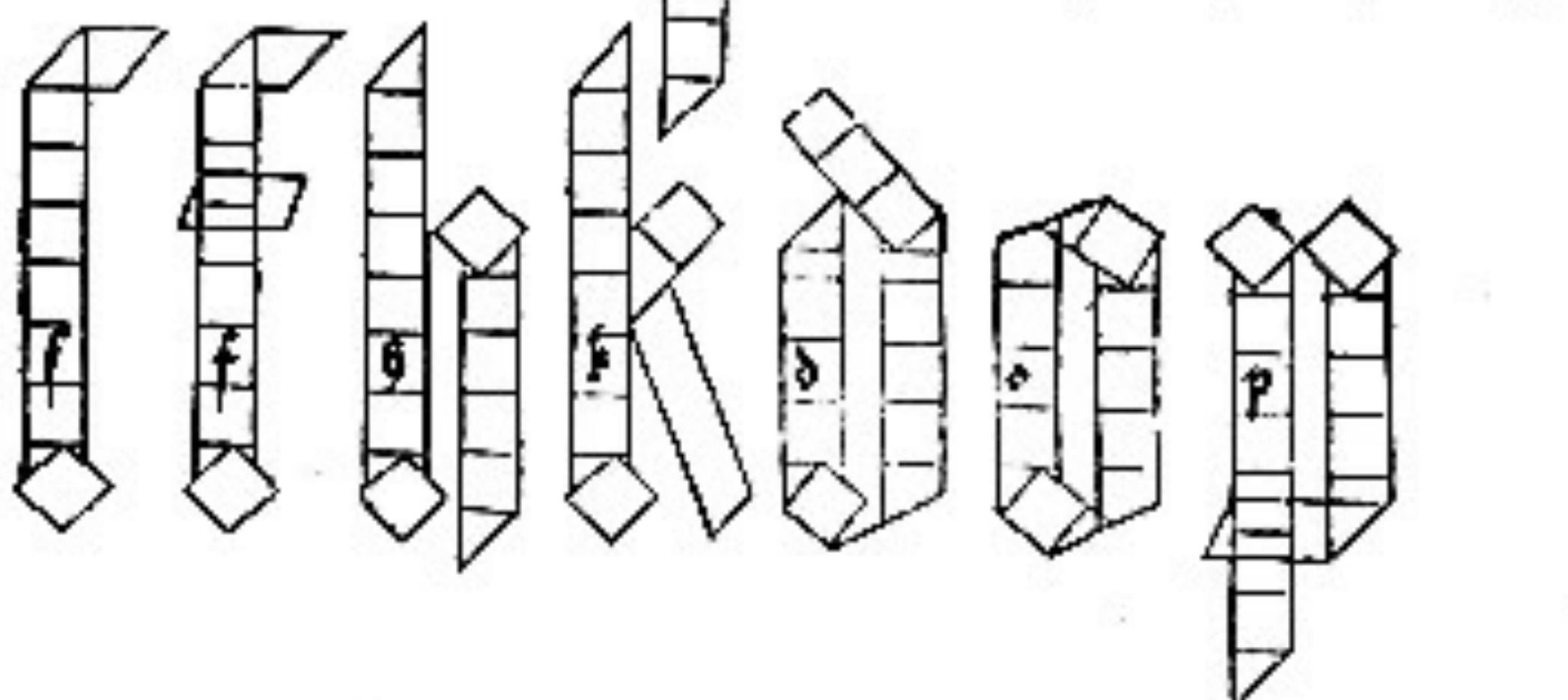
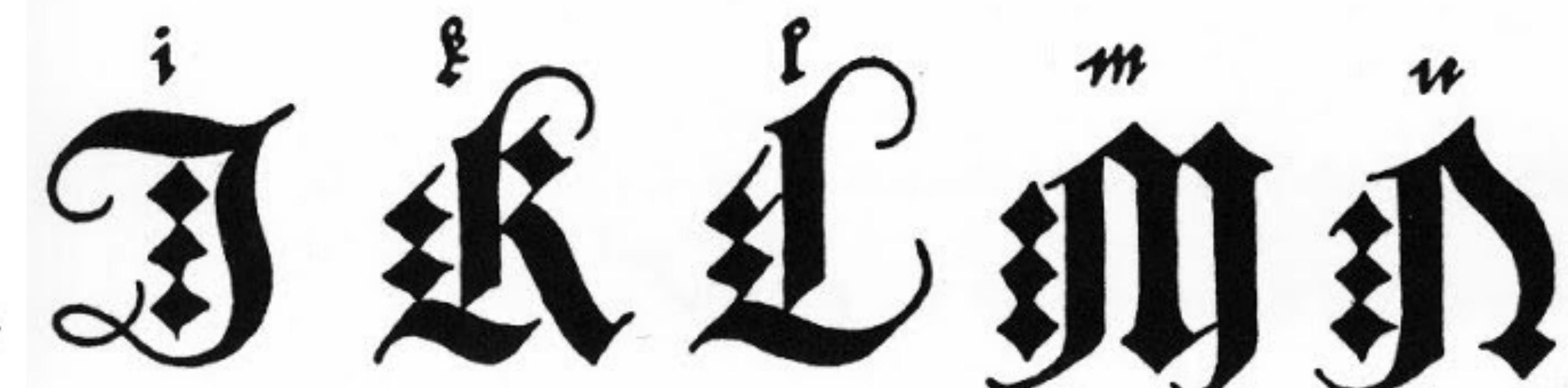
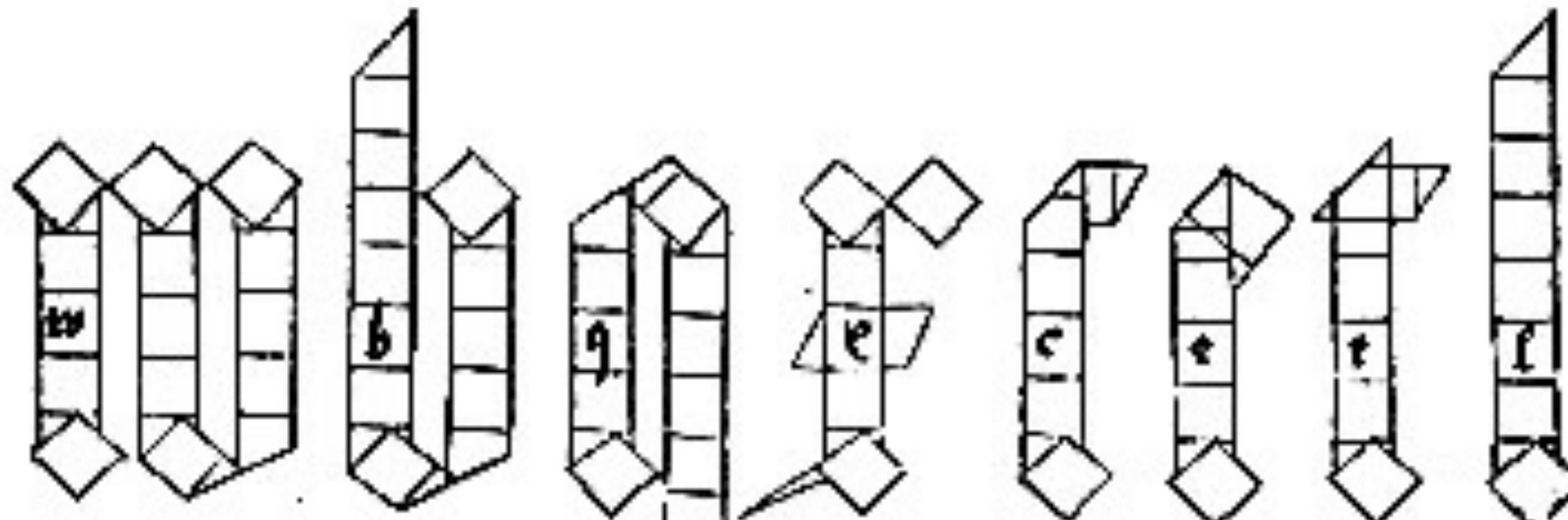
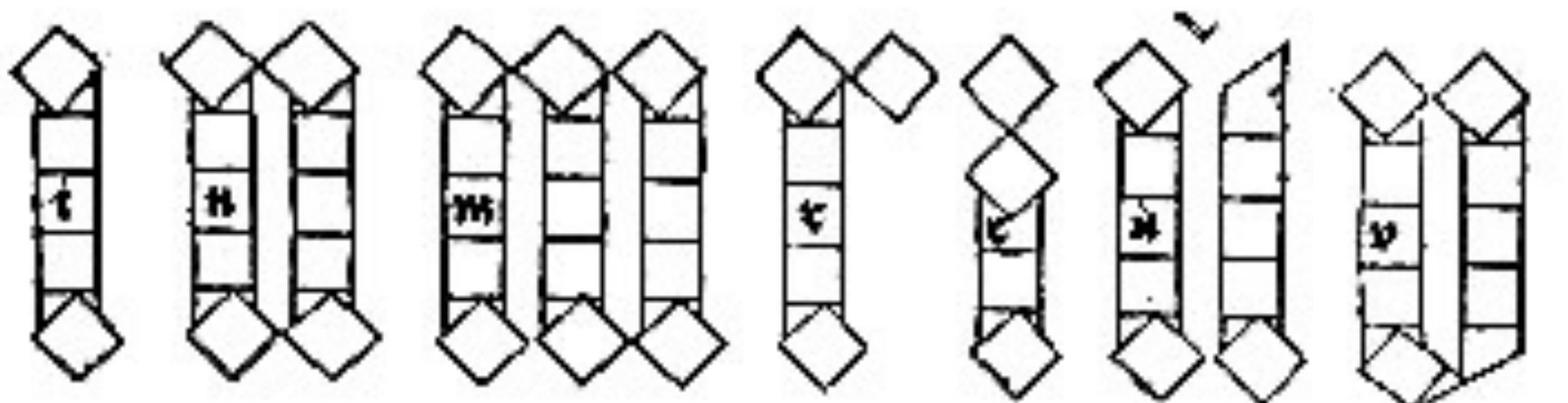
$$3 \cdot 18 + 2 \cdot 2$$

$$4 \cdot 13 + 3 \cdot 2$$

$$5 \cdot 10 + 4 \cdot 2$$

$$6 \cdot 8 + 5 \cdot 2$$





Programme entwerfen Bureau Mirko Borsche Symphonie Orchester des Bayerischen Rundfunks, 2010



3. und 4.3. 20 Uhr Herkulessaal



T MESTIT
HARDING
A

WIDM NN
ELGAR
A

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

DANIEL HARDING Dirigent, ANTOINE TAMESTIT Viola – JÖRG WIDMANN Konzert für Viola und Orchester; EDWARD ELGAR Symphonie Nr. 2 Es-Dur, op. 63

30.6. und 1.7. 20 Uhr Herkulessaal



B RAH MS R OS SINI

M OZ ART G FR DIN ER

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

SIR JOHN ELIOT GARDINER Dirigent, PIOTR ANDERSZEWSKI Klavier – GIOACHINO ROSSINI Ouvertüre zu »Le siège de Corinthe«;
WOLFGANG AMADEUS MOZART Klavierkonzert G-Dur, KV 453; JOHANNES BRAHMS Symphonie Nr. 4 e-Moll, op. 98

12. und 13.5. 20 Uhr, 14.5. 19 Uhr Philharmonie



B W BL
EE A O MS
T G N T
HO E T
V N ED
EN R T

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

HERBERT BLOMSTEDT Dirigent – RICHARD WAGNER Vorspiel und Liebestod aus »Tristan und Isolde«; INGVAR LIDHOLM »Poesie«;
LUDWIG VAN BEETHOVEN Symphonie Nr. 5 c-Moll, op. 67

3. und 4.3. 20 Uhr Herkulessaal



T MESTIT
HARDING
A
WIDM NN
ELGAR
A

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

DANIEL HARDING Dirigent, ANTOINE TAMESTIT Viola – JÖRG WIDMANN Konzert für Viola und Orchester; EDWARD ELGAR Symphonie Nr. 2
Es-Dur, op. 63

29. und 30.9. 20 Uhr Herkulessaal



A [REDACTED]
C H I L D [REDACTED]
O F [REDACTED]
O U R [REDACTED]
T I M E [REDACTED]

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

14. und 15.1. 20 Uhr Herkulessaal



RACHMANINOW
KORNGOLD
JANSONS

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

MARISS JANSONS Dirigent, LEONIDAS KAVAKOS Violine, TATIANA PAVLOVSKAYA Sopran, OLEG DOLGOV Tenor, ALEXEY MARKOV Bariton,
CHOR DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS – JOHN CORIGLIANO »Fantasia on an Ostinato«; ERICH WOLFGANG KORNGOLD Violinkonzert
D-Dur, op. 36; SERGEJ RACHMANINOW »Die Glocken« für Soli, Chor und Orchester, op. 35; ÜBERRASCHUNGSSTÜCK

Programme entwerfen **Bureau Mirko Borsche** Symphonie Orchester des Bayerischen Rundfunks, 2010

26. und 27.11. 20 Uhr, 28.11. 19 Uhr Philharmonie

BR
KLASSIK



SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

ALAIN ALTINOGLU Dirigent, KIT ARMSTRONG Klavier – IGOR STRAWINSKY »Le chant du rossignole«; BÉLA BARTÓK Klavierkonzert Nr. 1, Sz 83; MAURICE RAVEL »Ma mère l'oye«; BÉLA BARTÓK »Der wunderbare Mandarink«, Suite, Sz 73

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

JOHANN
SEBASTIAN
CARL
PHILIPP
EMANUEL
BACH

ANTONINI

21. und 22.6. 20 Uhr Herkulessaal

GIOVANNI ANTONINI Dirigent, CHRISTINA LANDSHAMER Sopran, LAWRENCE ZAZZO Countertenor, FABIO TRÜMPY Tenor, KREŠIMIR STRAŽANAC Bassbariton, CHOR DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS — JOHANN SEBASTIAN BACH Orchestersuite Nr. 1 C-Dur, BWV 1068;
JOHANN SEBASTIAN BACH »Ach Herr, mich armen Sünder« Kantate, BWV 135; CARL PHILIPP EMANUEL BACH »Hamburger Symphonie« G-Dur,
Wq 182/1; JOHANN SEBASTIAN BACH »Ich hatte viel Bekümmernis« Kantate, BWV 21

BRticket, Tel.: 0800 59 00 594 (gebührenfrei), br-klassikticket.de

br-so.de – fb.com/BRSO – instagram.com/BRSOOrchestra – twitter.com/BRSO

BR
KLASSIK

© Bureau Mirco Borsche

SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

MAHLER

GATTI

8. und 9.2. 20 Uhr Herkulessaal

DANIELE GATTI Dirigent, CHRISTINA LANDSHAMER Sopran — ARNOLD SCHÖNBERG »Verklärte Nacht«, Fassung für Streichorchester, op. 4;
GUSTAV MAHLER Symphonie Nr. 4 G-Dur

BRticket, Tel.: 0800 59 00 594 (gebührenfrei), br-klassikticket.de

br-so.de – fb.com/BRSO – instagram.com/BRSOrchestra – twitter.com/BRSO



SYMPHONIEORCHESTER DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS

MUTI

VERDI

REQUIEM

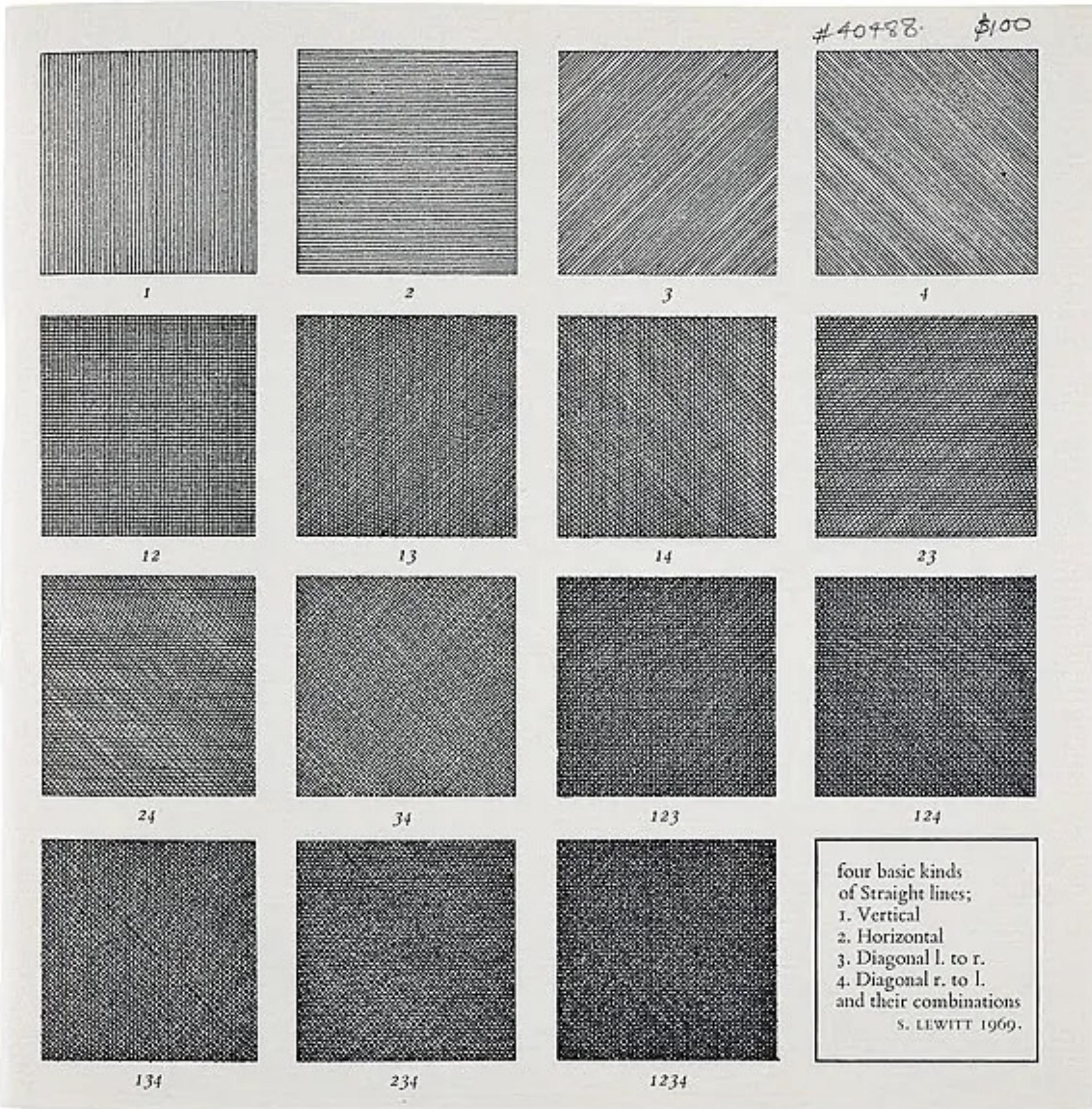
1. und 2.11. 20 Uhr Herkulessaal

RICCARDO MUTI Dirigent, KRASSIMIRA STOYANOVA Sopran, ELINA GARANČA Mezzosopran, FRANCESCO MELI Tenor, RICCARDO ZANELLA
TO Bass, CHOR DES BAYERISCHEN RUNDFUNKS — GIUSEPPE VERDI »Messa da Requiem«

BRticket, Tel.: 0800 59 00 594 (gebührenfrei), br-klassikticket.de

br-so.de – fb.com/BRSO – instagram.com/BRSOrchestra – twitter.com/BRSO





© Courtesy The Sol LeWitt Estate, Foto Maria Netter

Vier Arten der Linie, Sol LeWitt, 1969

Programme entwerfen Sol LeWitt (*1928 – †2007) Wall-Drawings



Sol LeWitt – Wall Drawing #346, 1981, india ink

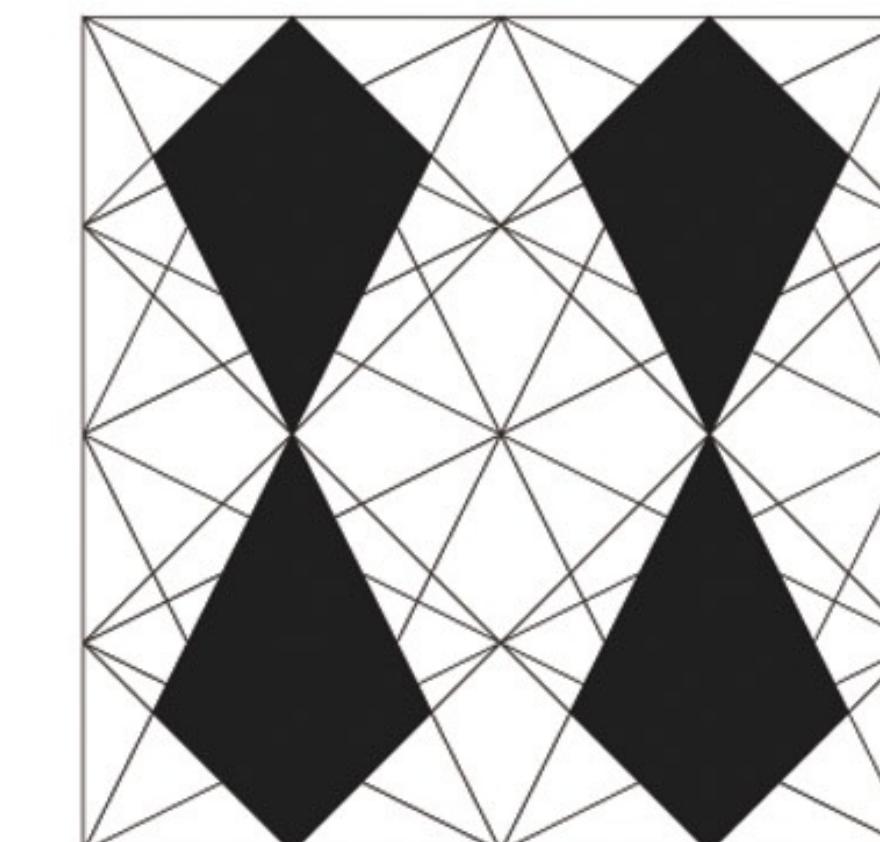
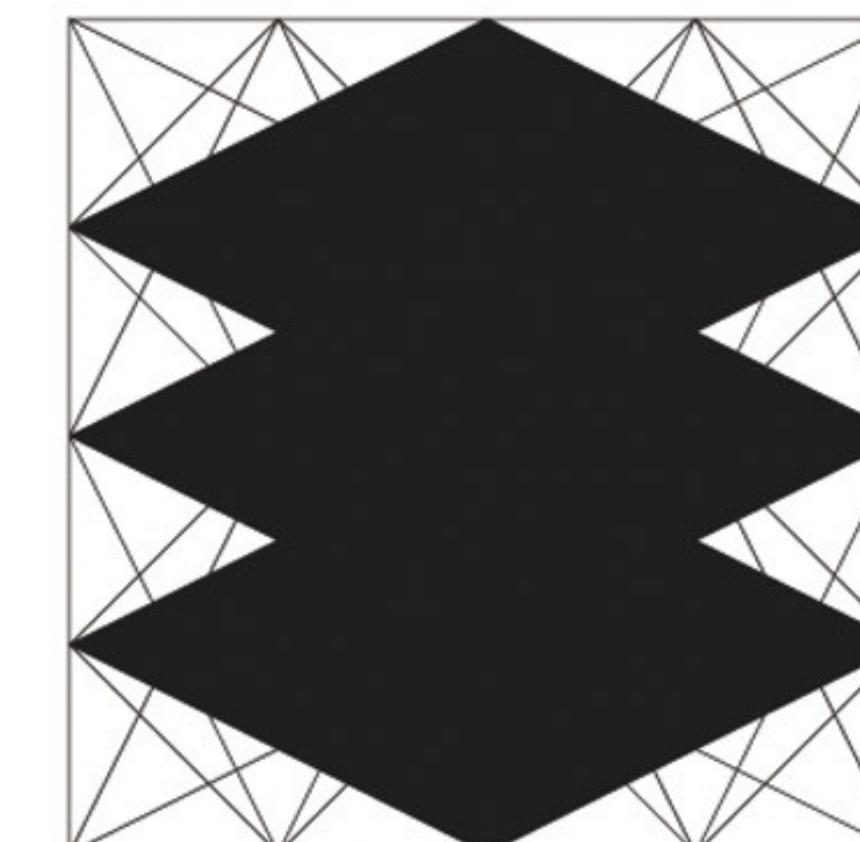
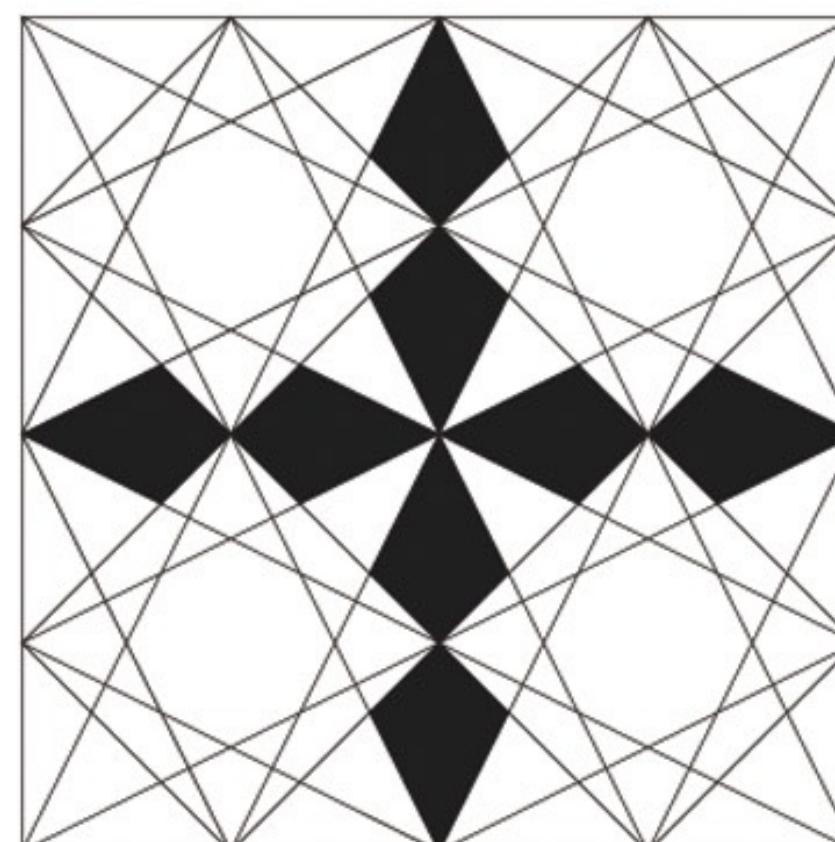
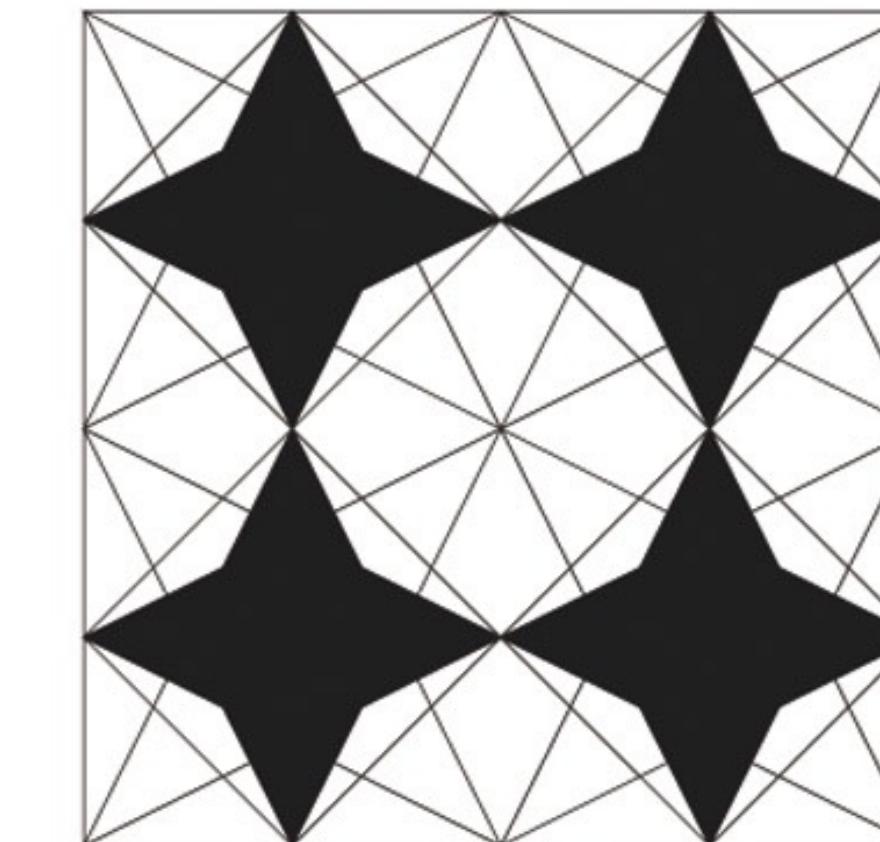
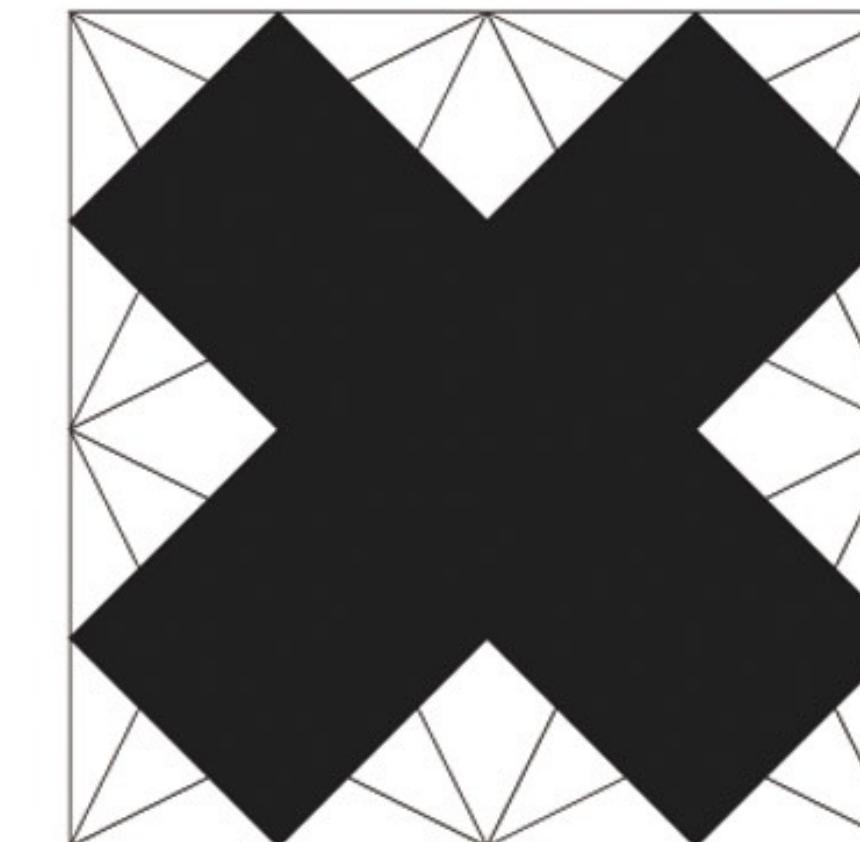
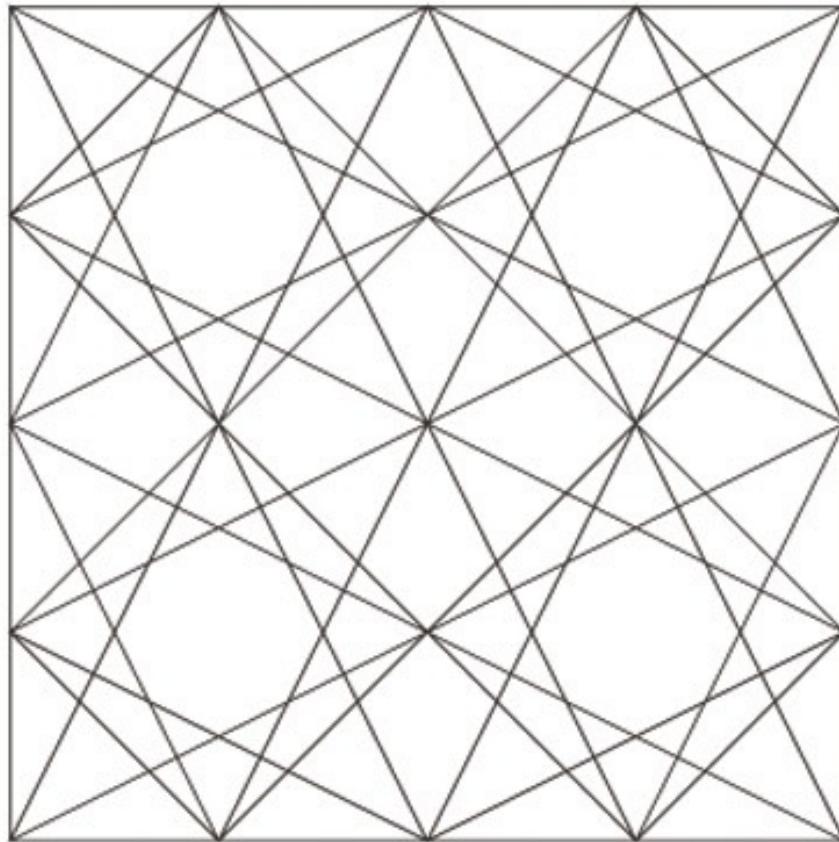
*„The idea becomes a machine that makes art. ...
There are many side effects that the artist cannot imagine.
These may be used as ideas for new works“*
Sol LeWitt in *Sentences on Conceptual Art* (1969: 5)



Sol LeWitt – Wall Drawing #260 at San Francisco Museum of Art

Aus einem Repertoire an Motiven, die auf der selben Grundstruktur, dem spezifischen Raster, basieren, lassen sich durch Kombination und Wiederholung komplexe Rapporte* oder irreguläre Muster erzeugen.

**Rapport* in der Kunsthistorie die ständige Wiederholung eines Motivs, durch die bei Geweben, Teppichen, Tapeten ein Muster, ein Ornament entsteht.





Moscow Design Museum Lava, 2012





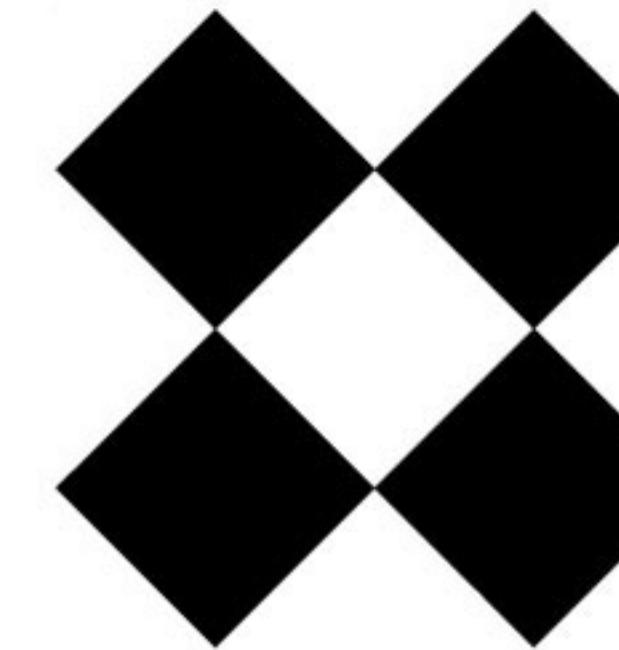
МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ ДИЗАЙНА
MOSCOW DESIGN
MUSEUM



МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ ДИЗАЙНА
MOSCOW DESIGN
MUSEUM



МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ ДИЗАЙНА
MOSCOW DESIGN
MUSEUM



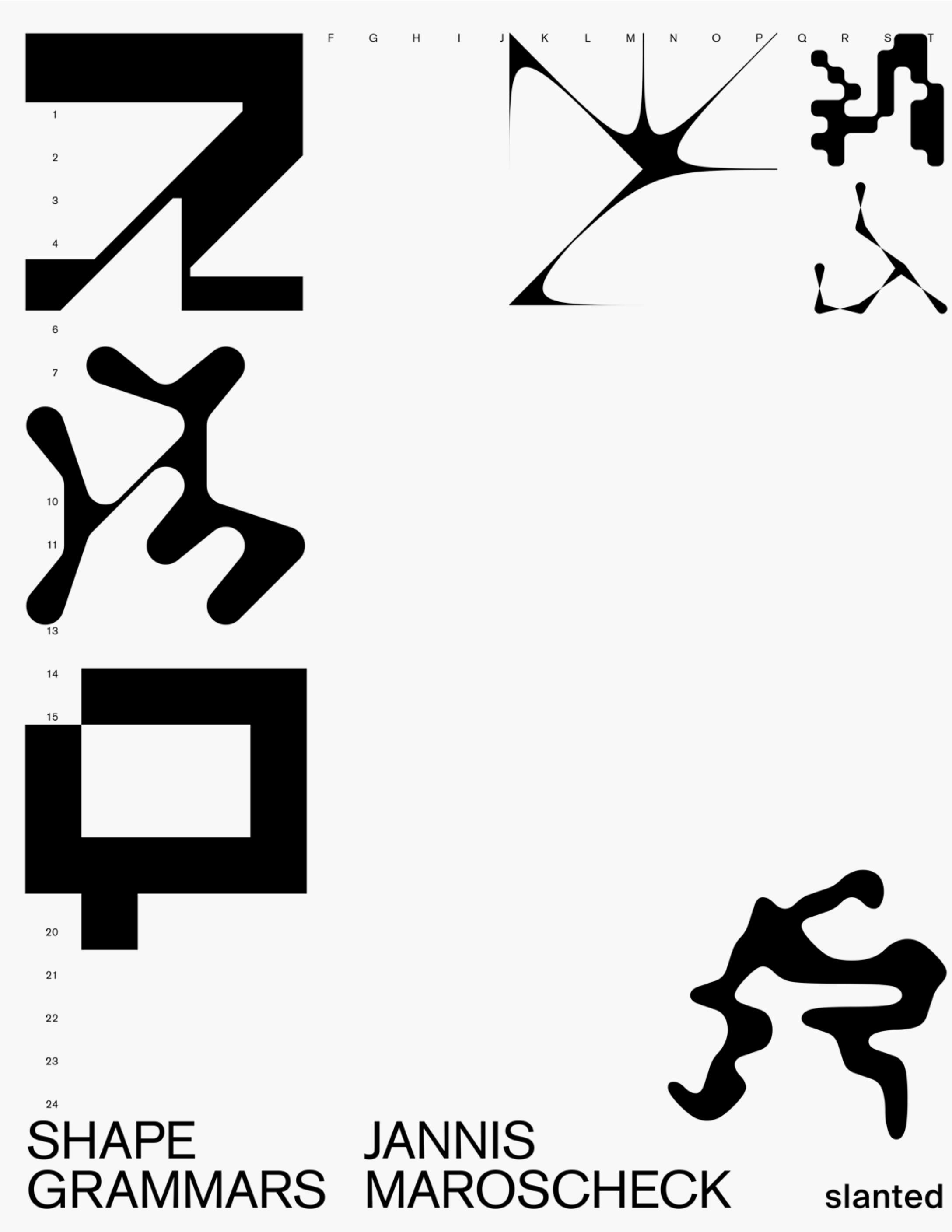
МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ ДИЗАЙНА
MOSCOW DESIGN
MUSEUM



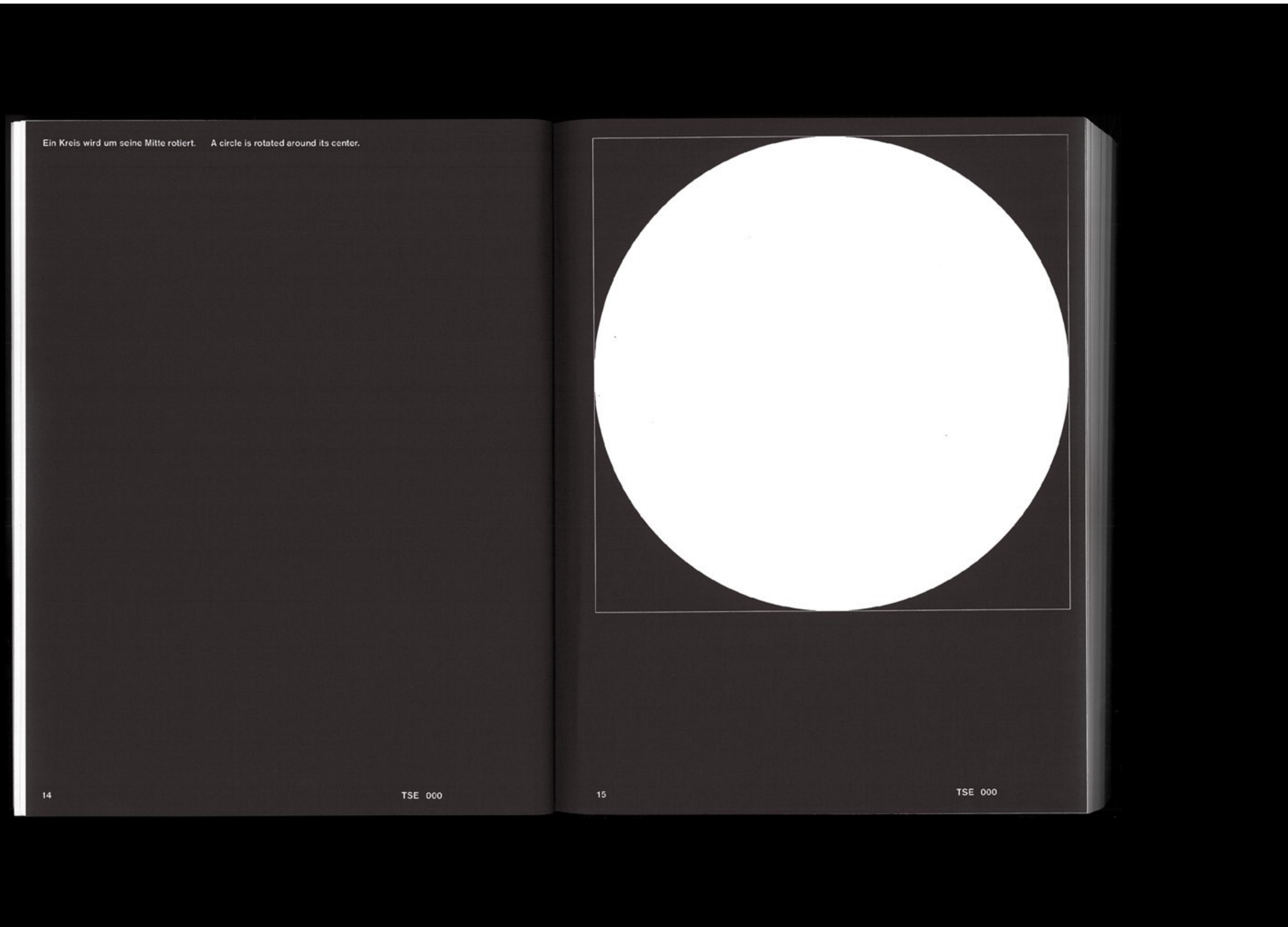
МОСКОВСКИЙ
МУЗЕЙ ДИЗАЙНА
MOSCOW DESIGN
MUSEUM

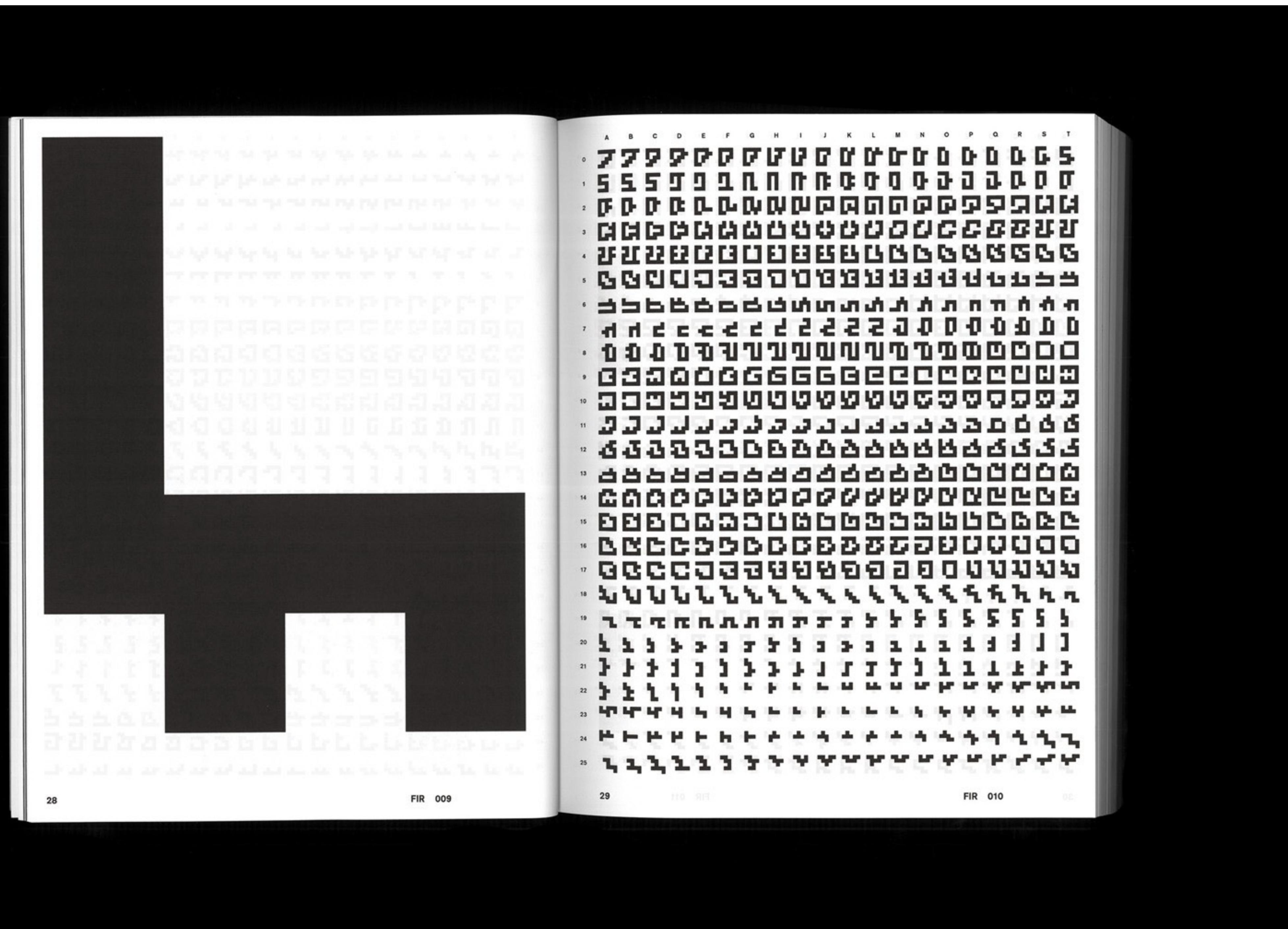
Moscow Design Museum Lava, 2012



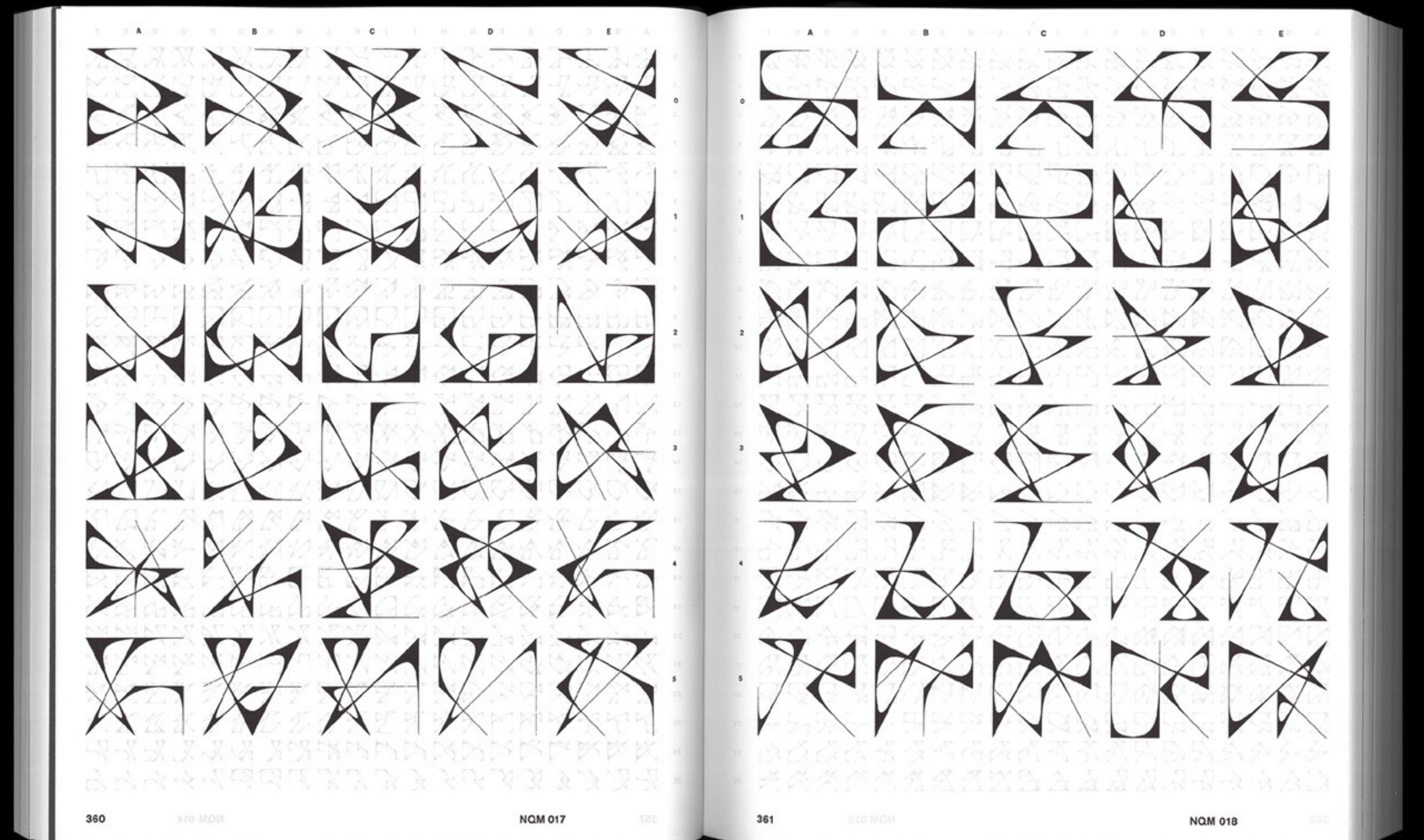


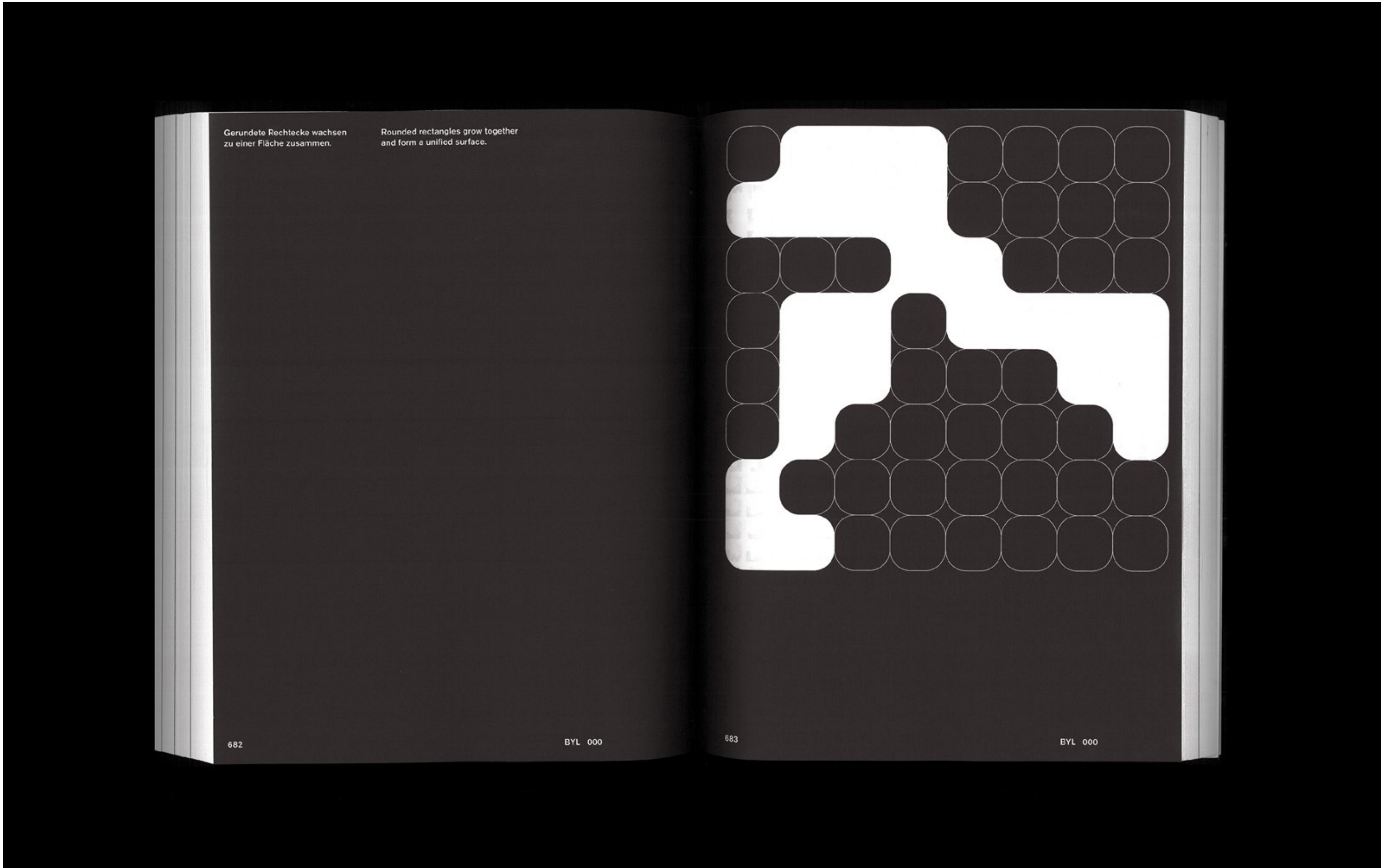


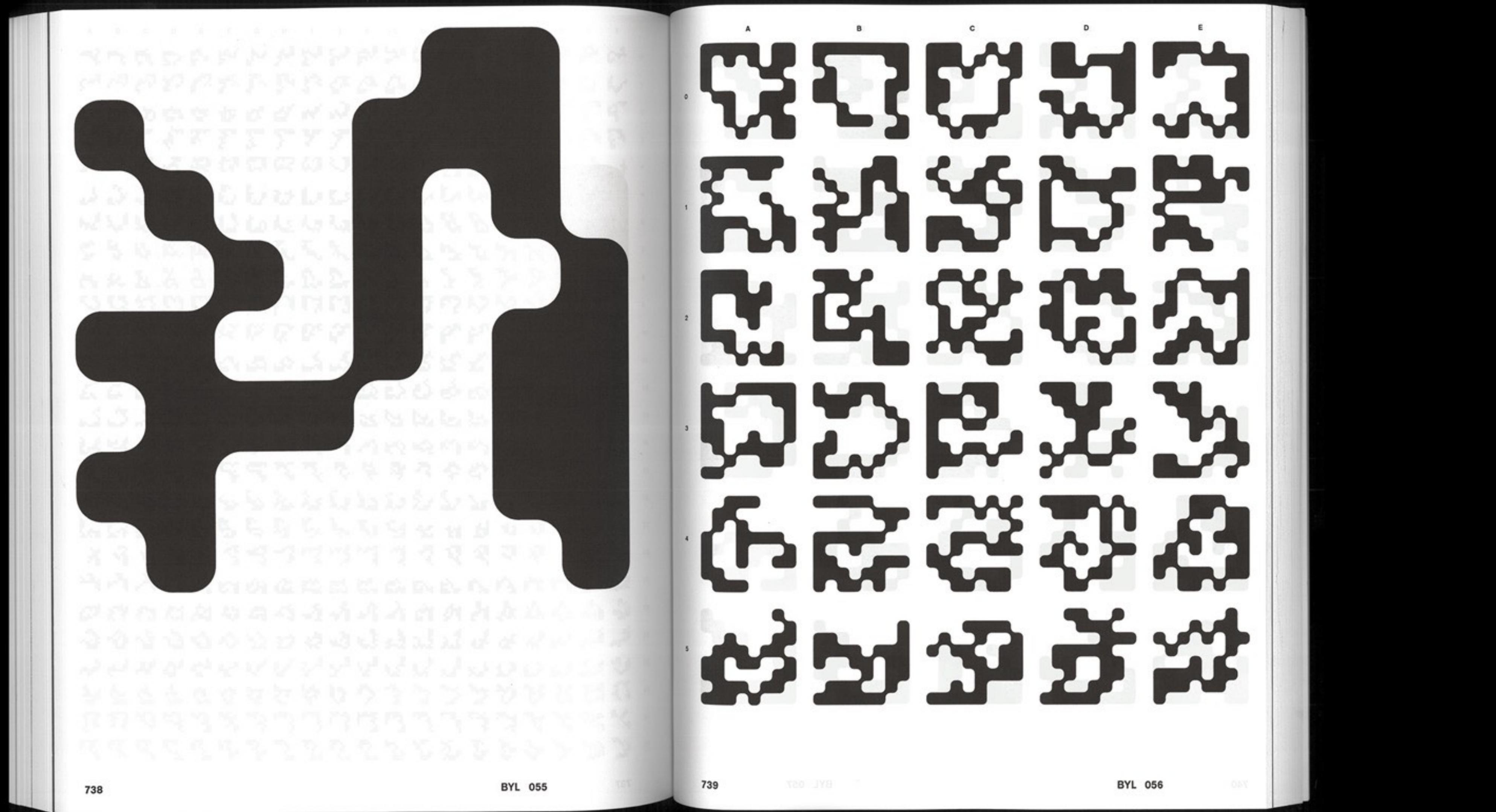




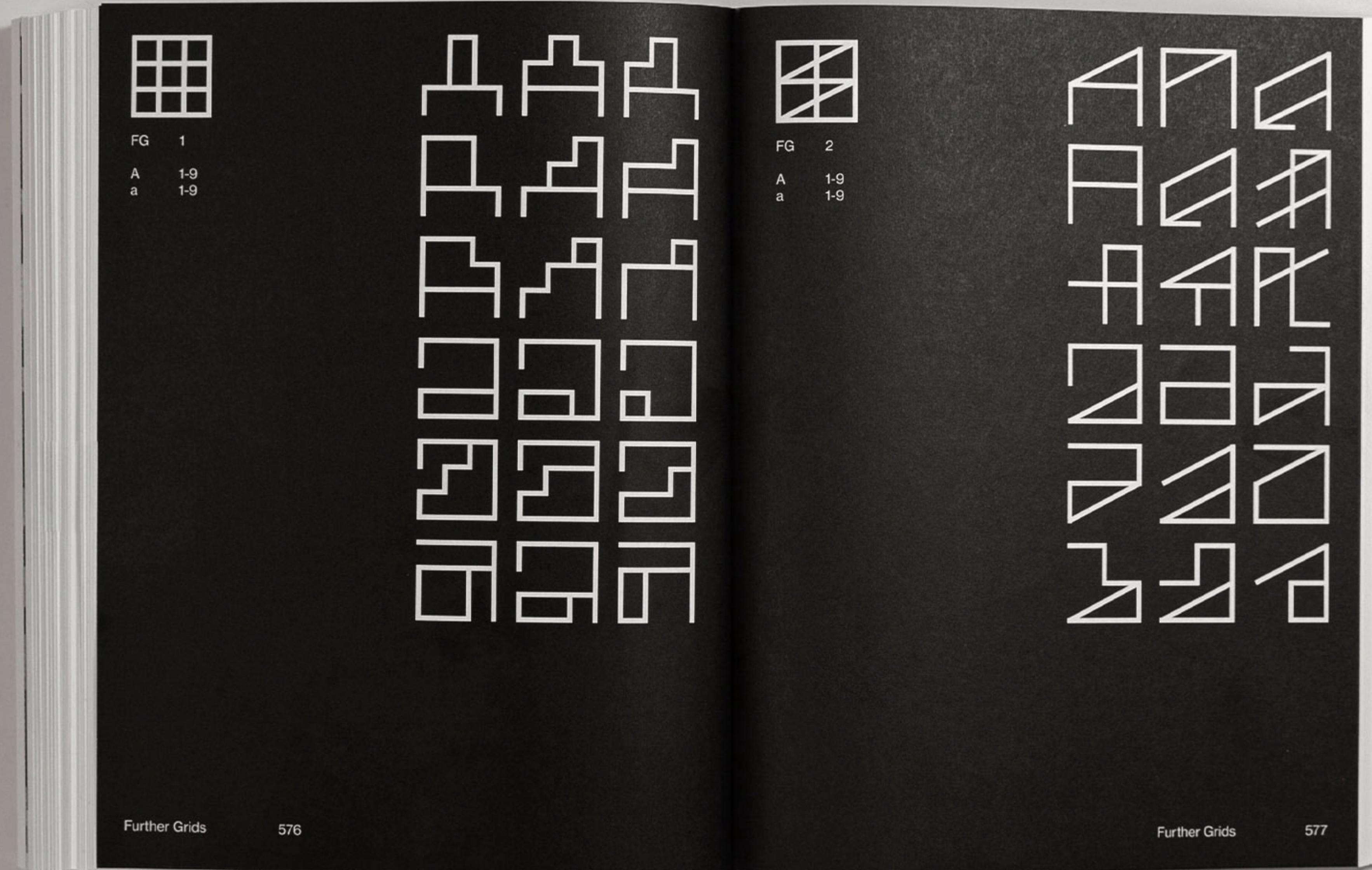










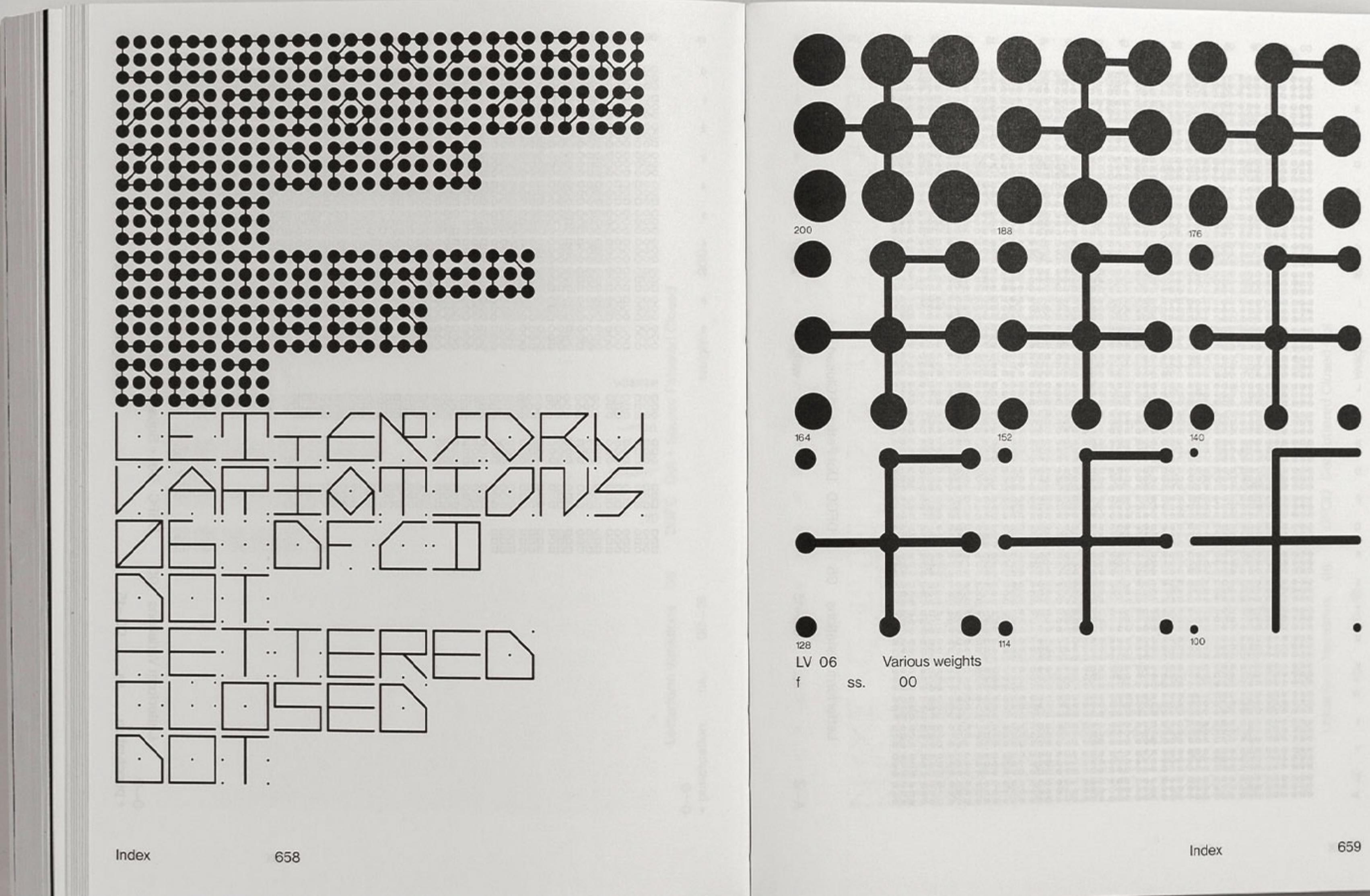


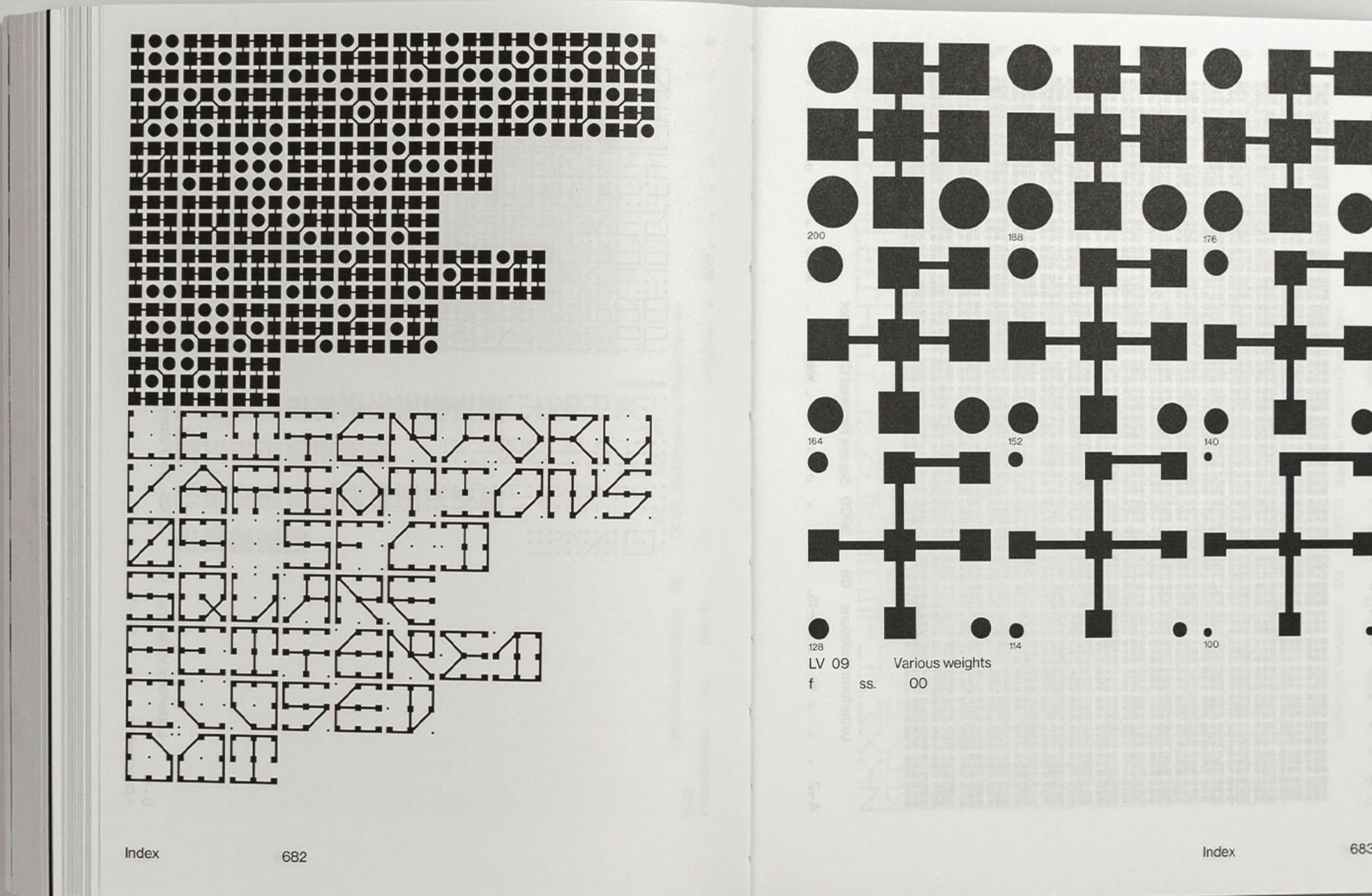


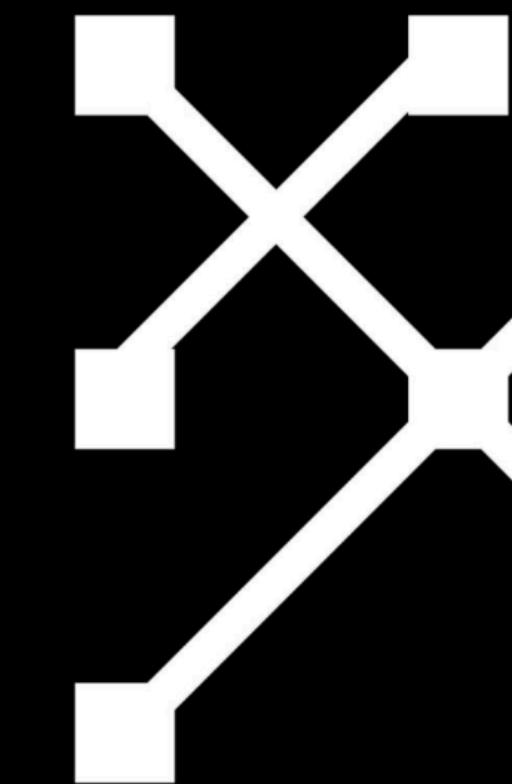
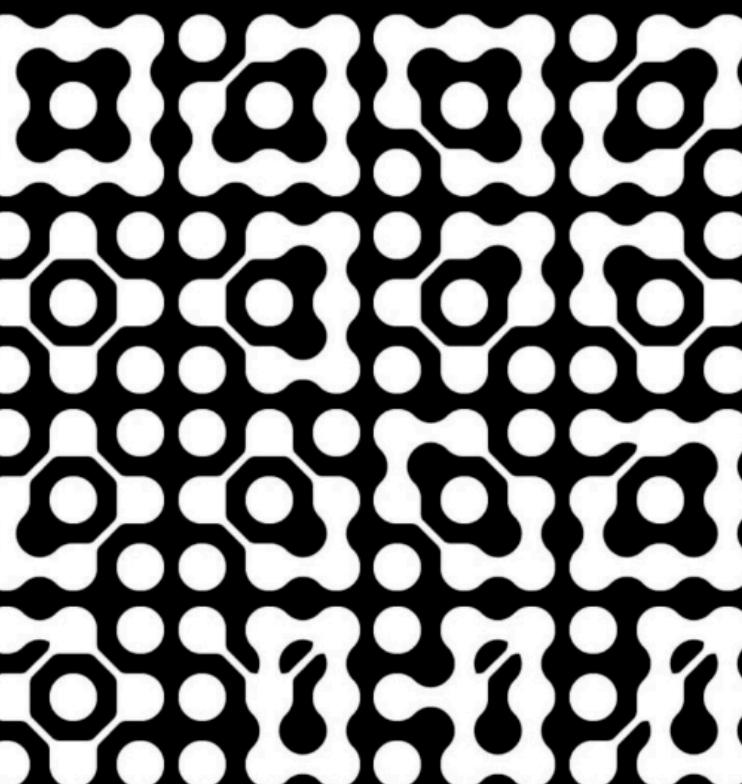
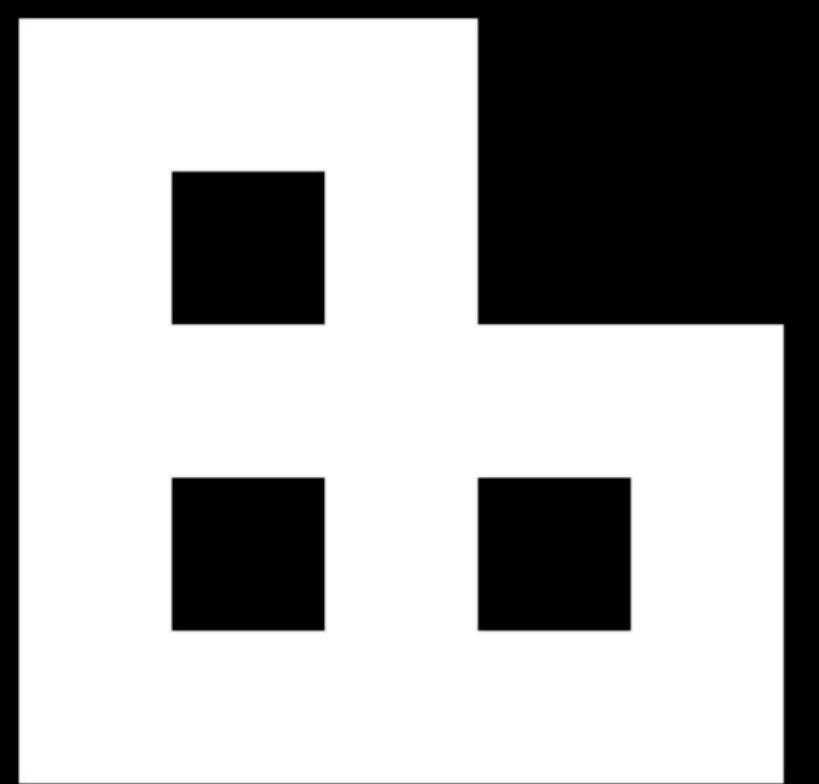
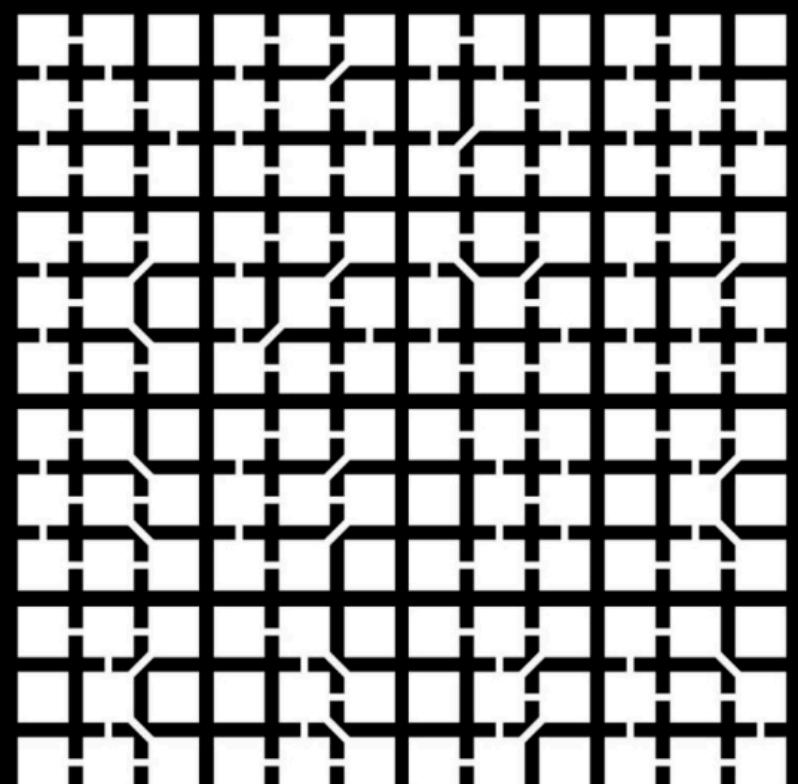
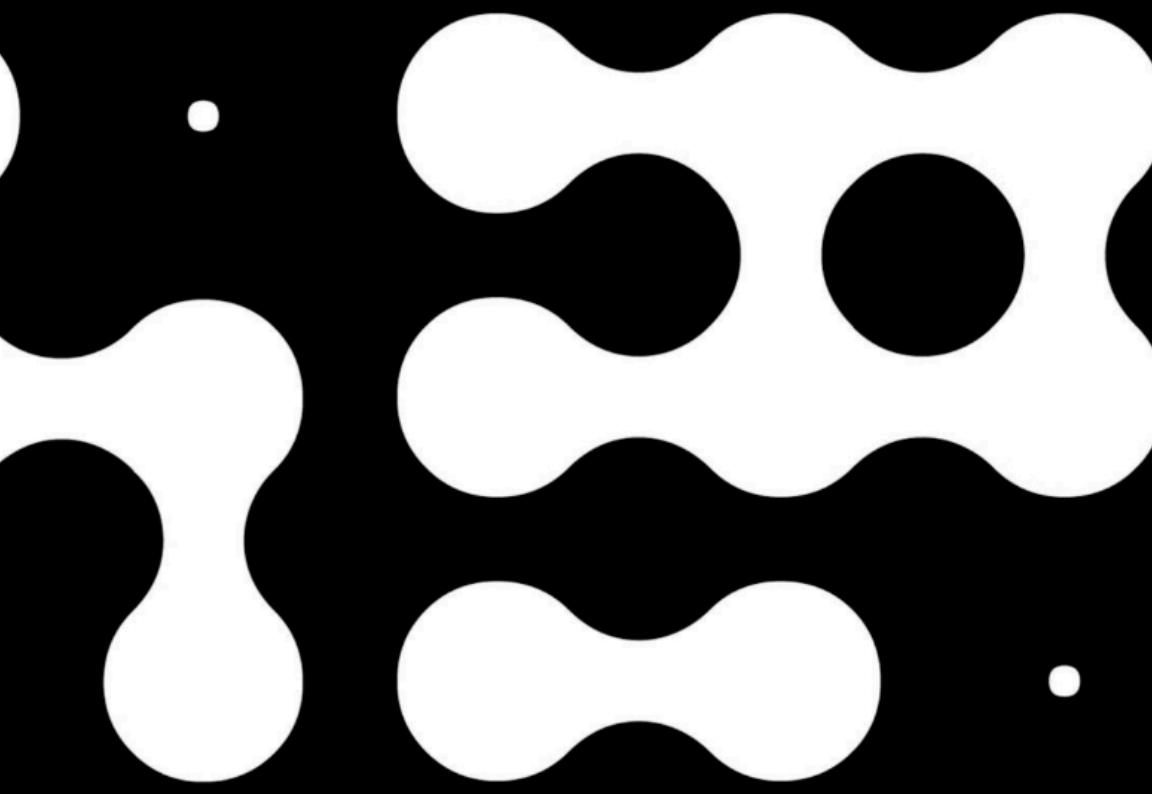
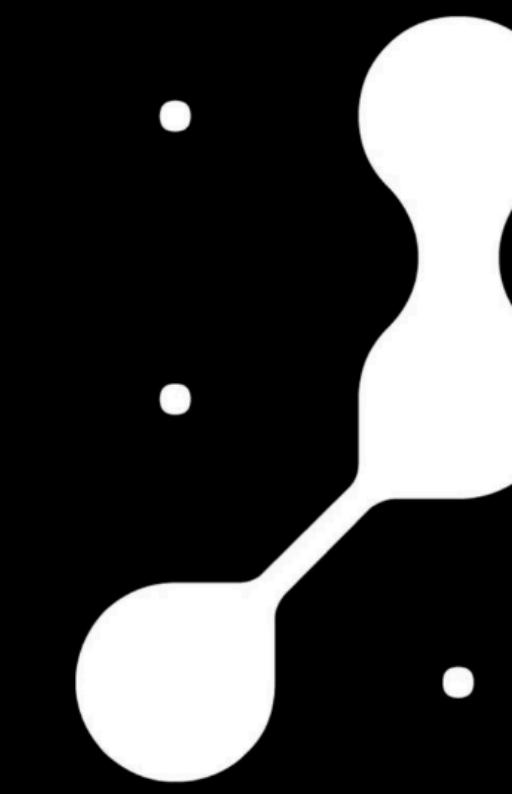
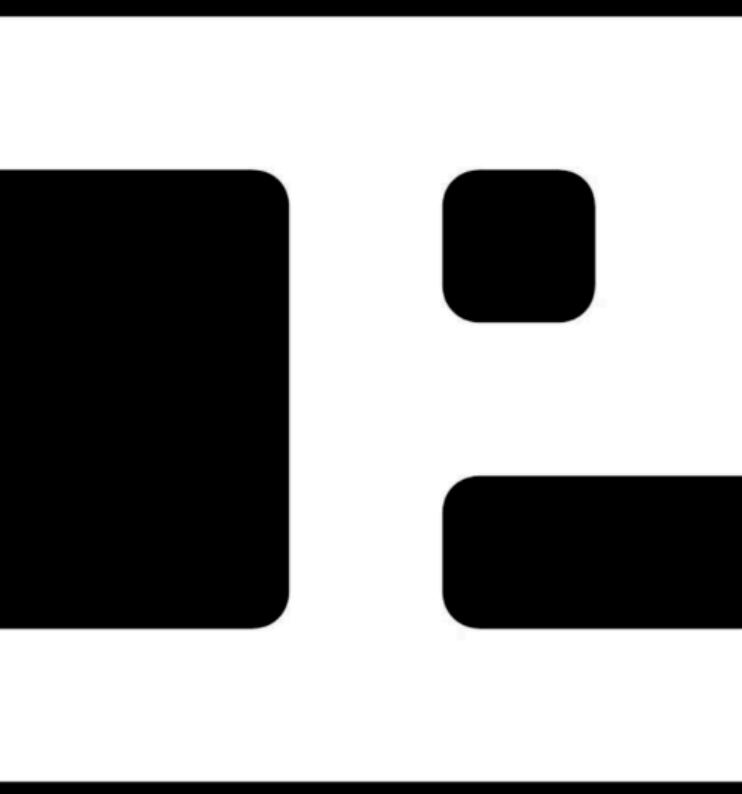
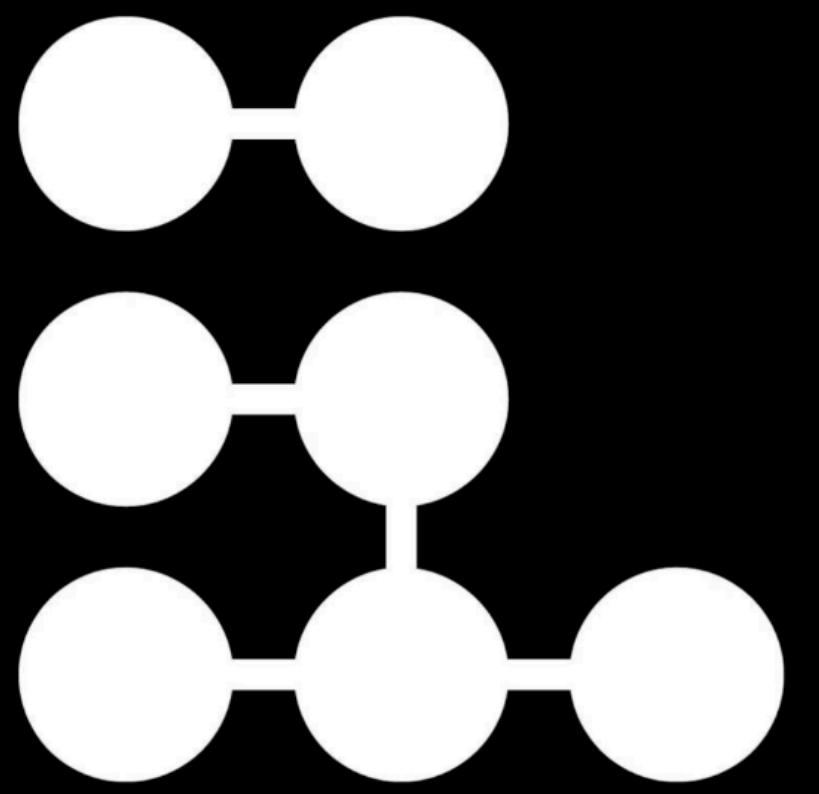
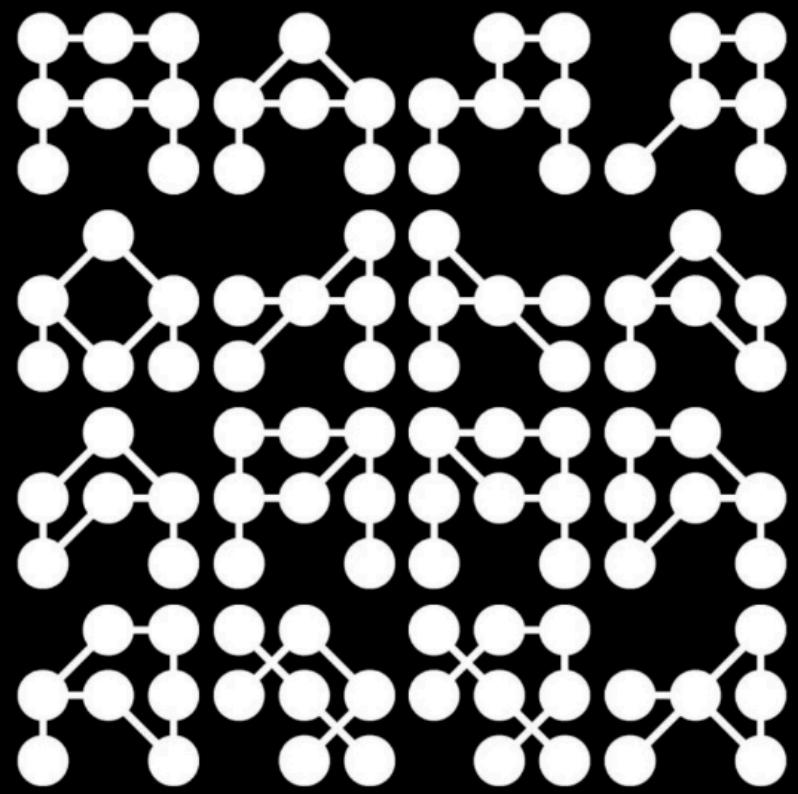
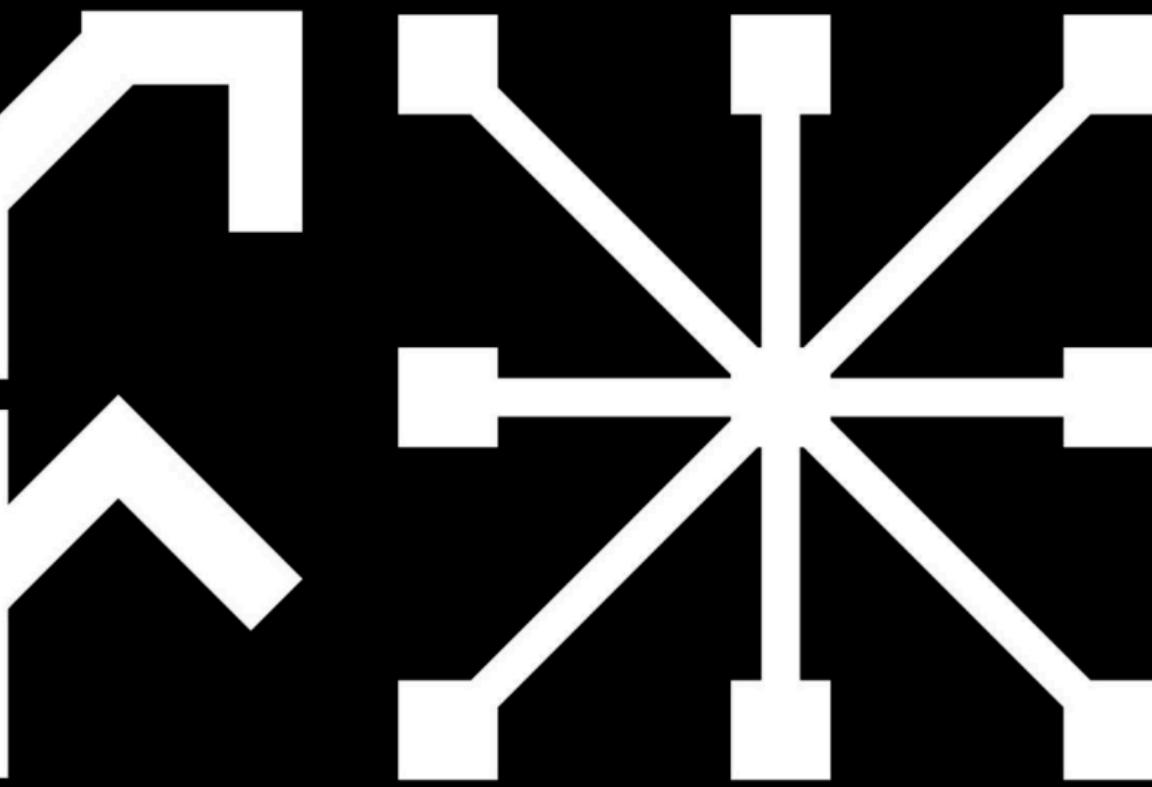
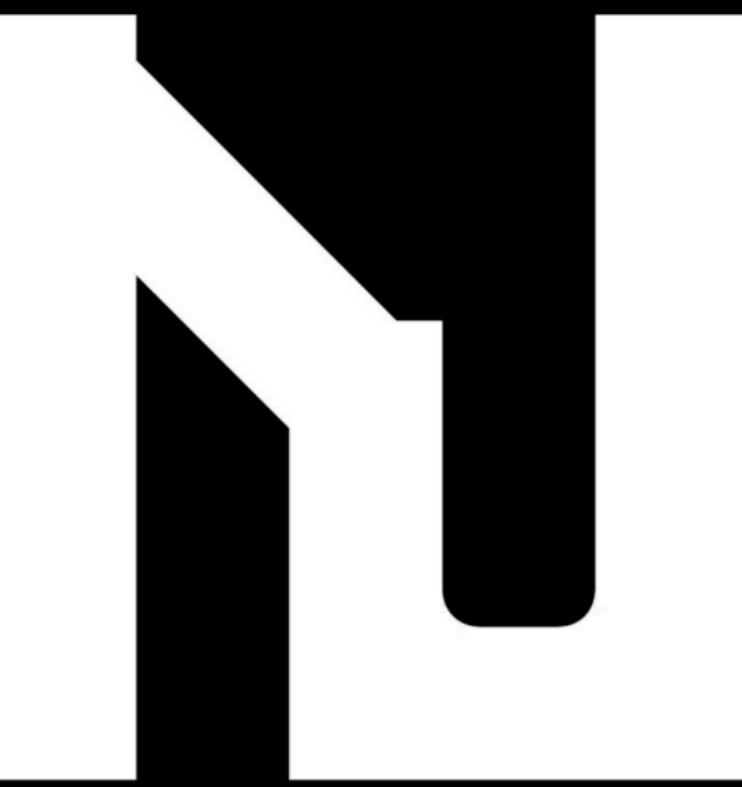
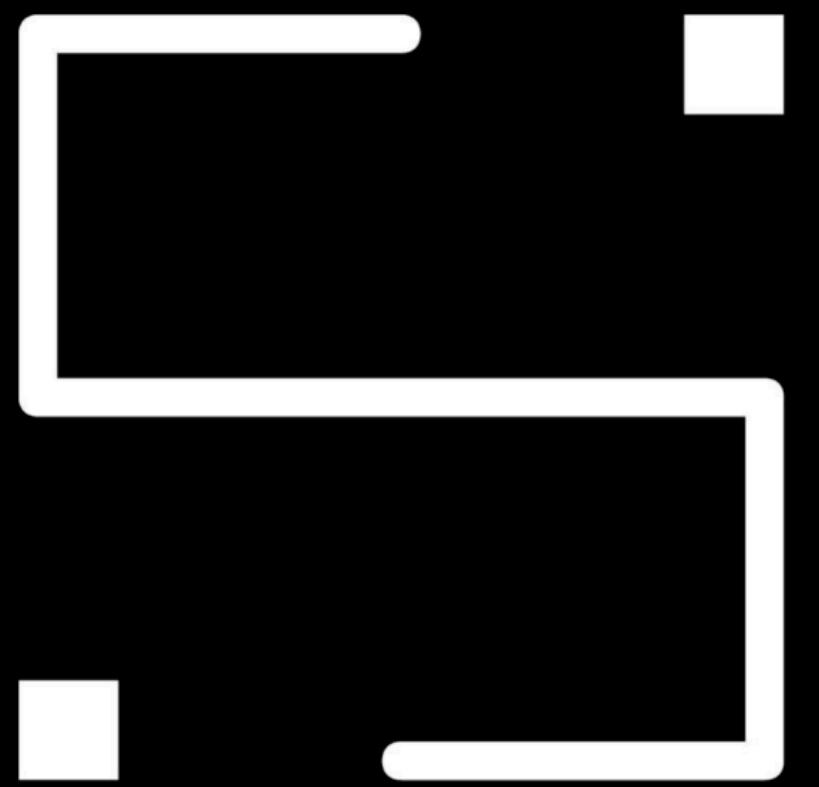
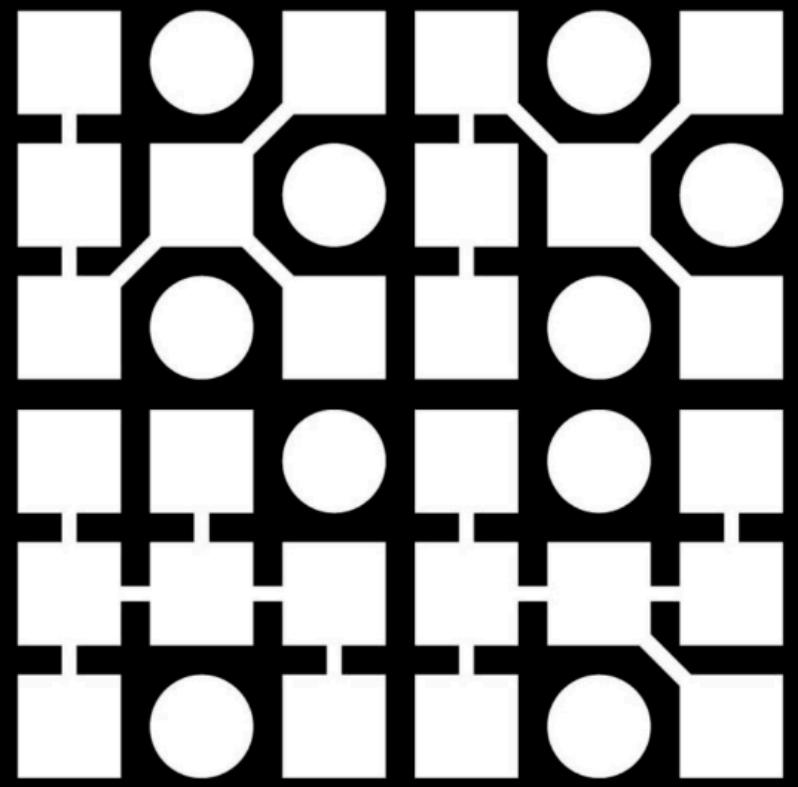
ss.	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

A	—
B	—
C	—
D	—
E	—
F	—
G	—
H	—
I	—
K	—
L	—
M	—
N	—
O	—
P	—
Q	—
R	—
S	—
T	—
U	—
V	—
W	—
X	—
Y	—
Z	—
a	—
b	—

a	—
b	—
c	—
d	—
e	—
f	—
g	—
h	—
i	—
k	—
l	—
m	—
n	—
o	—
p	—
q	—
r	—
s	—
t	—
u	—
v	—
w	—
x	—
y	—
z	—
0	—
1	—



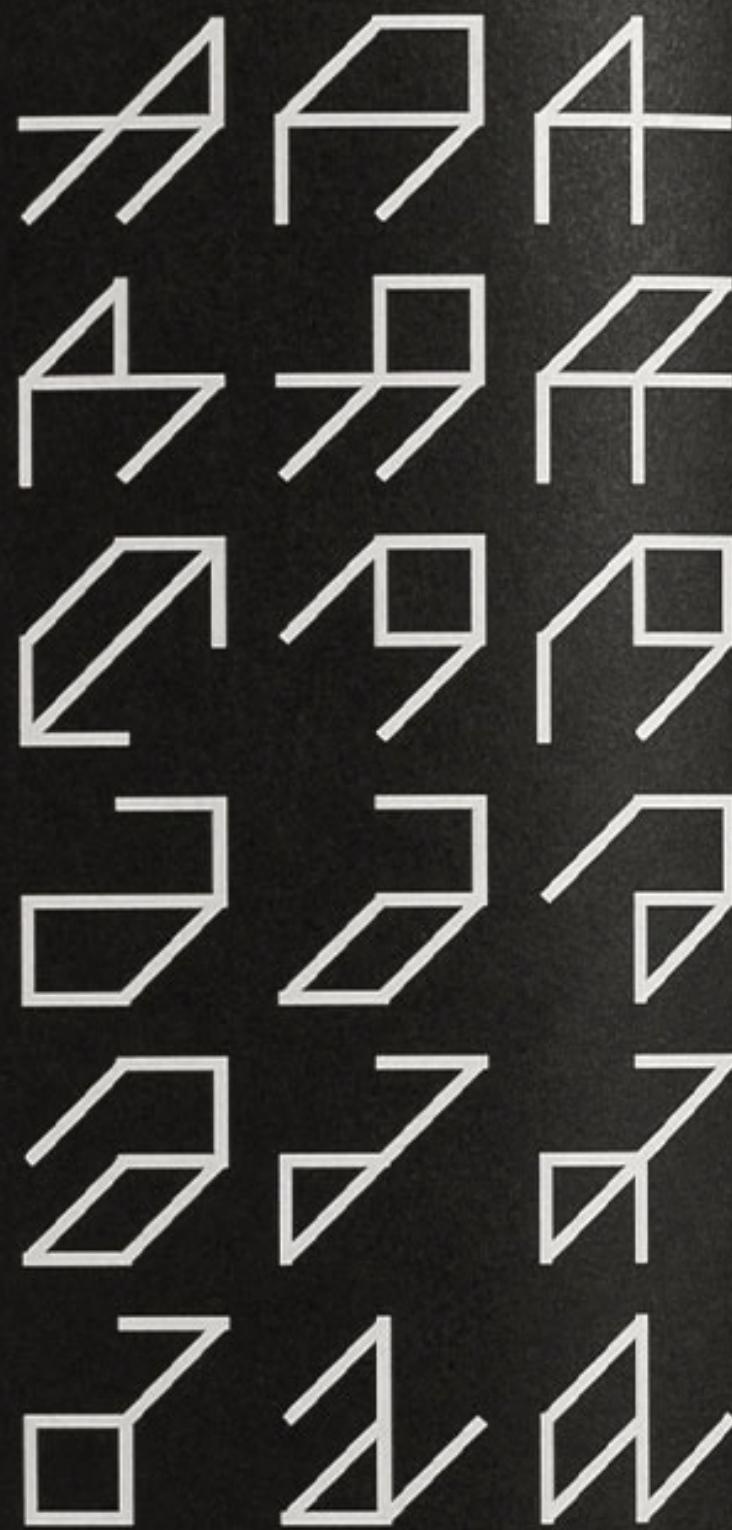






FG 3

A 1-9
a 1-9



Further Grids

578



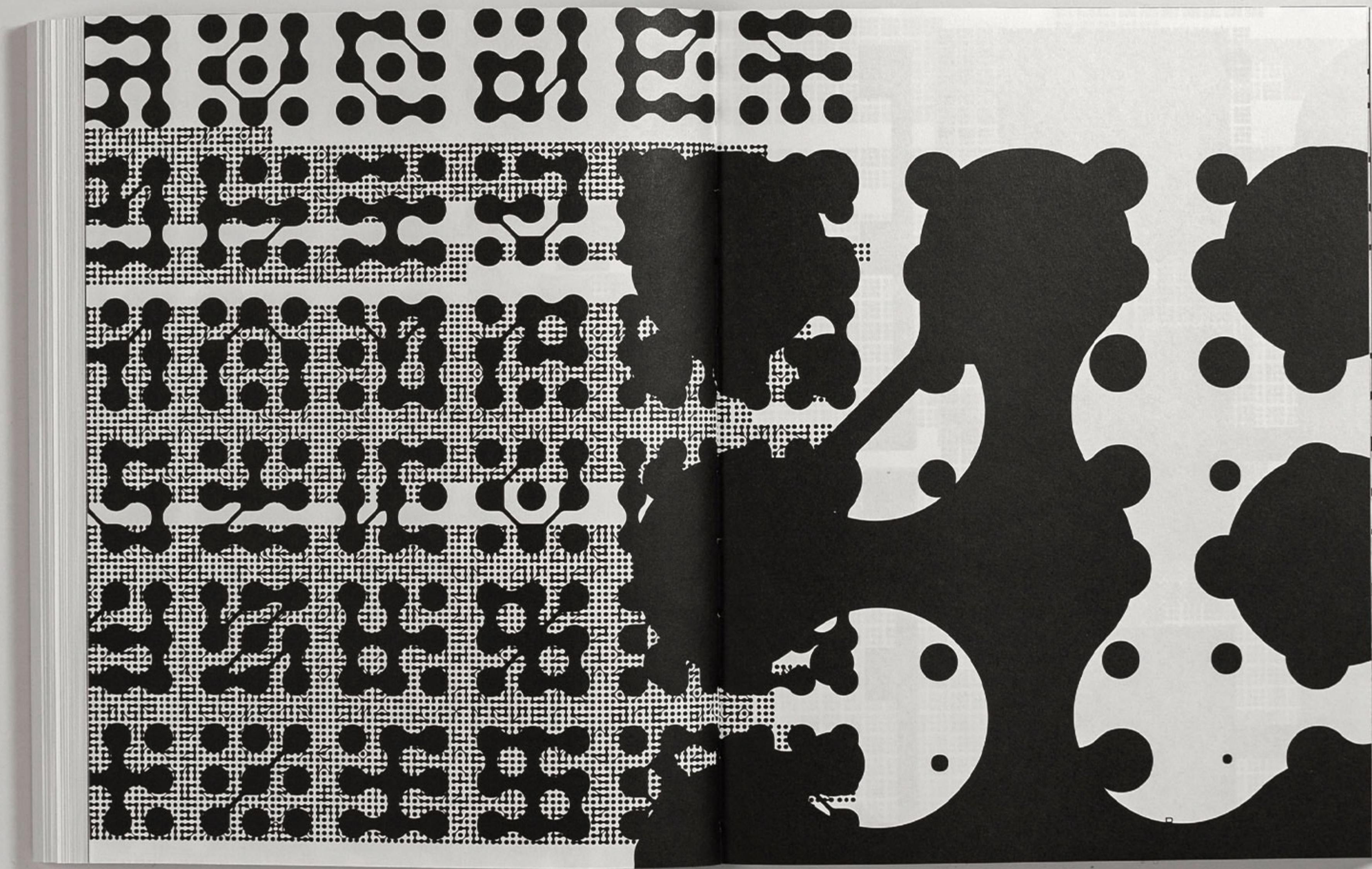
FG 4

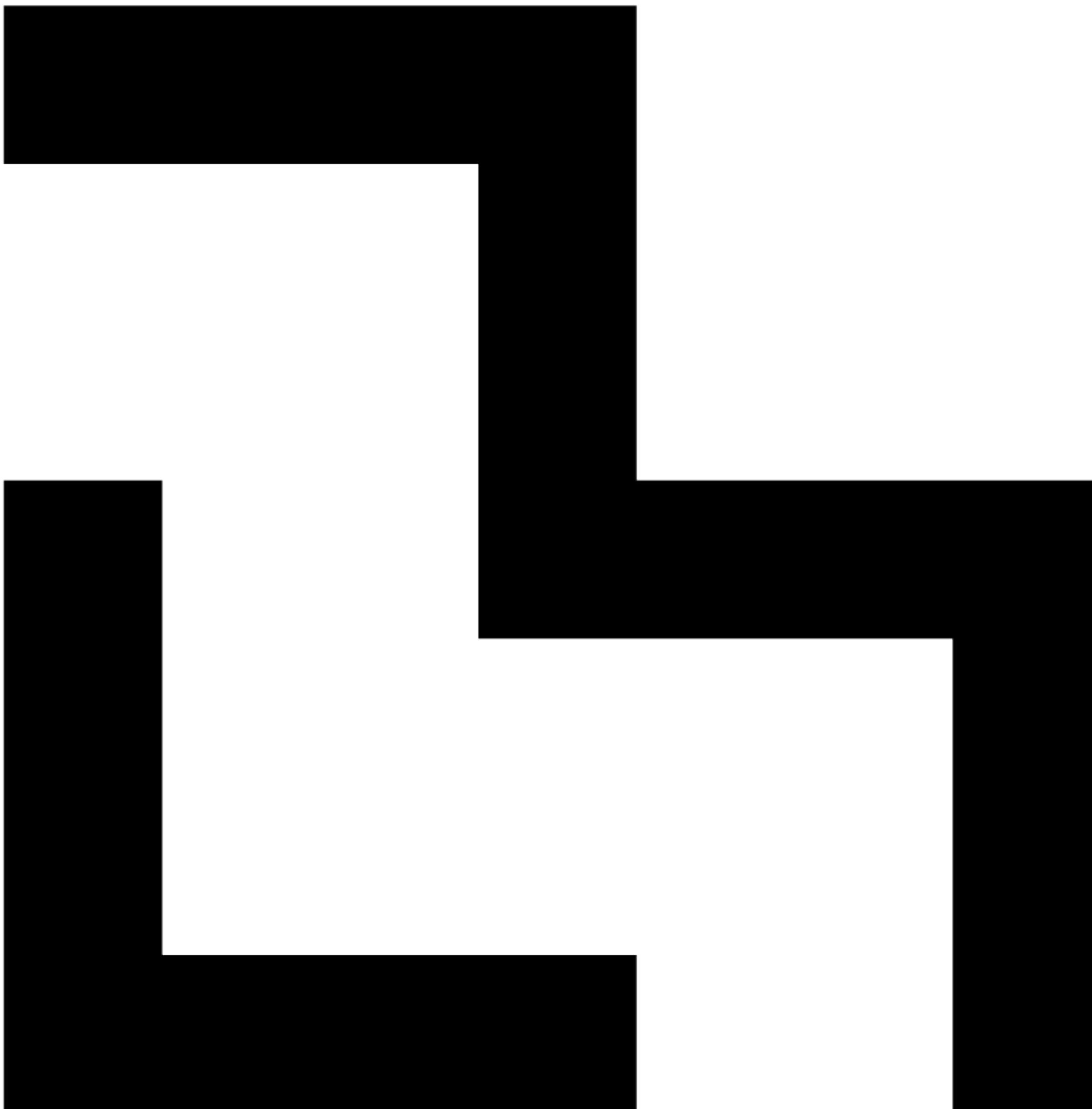
A 1-9
a 1-9



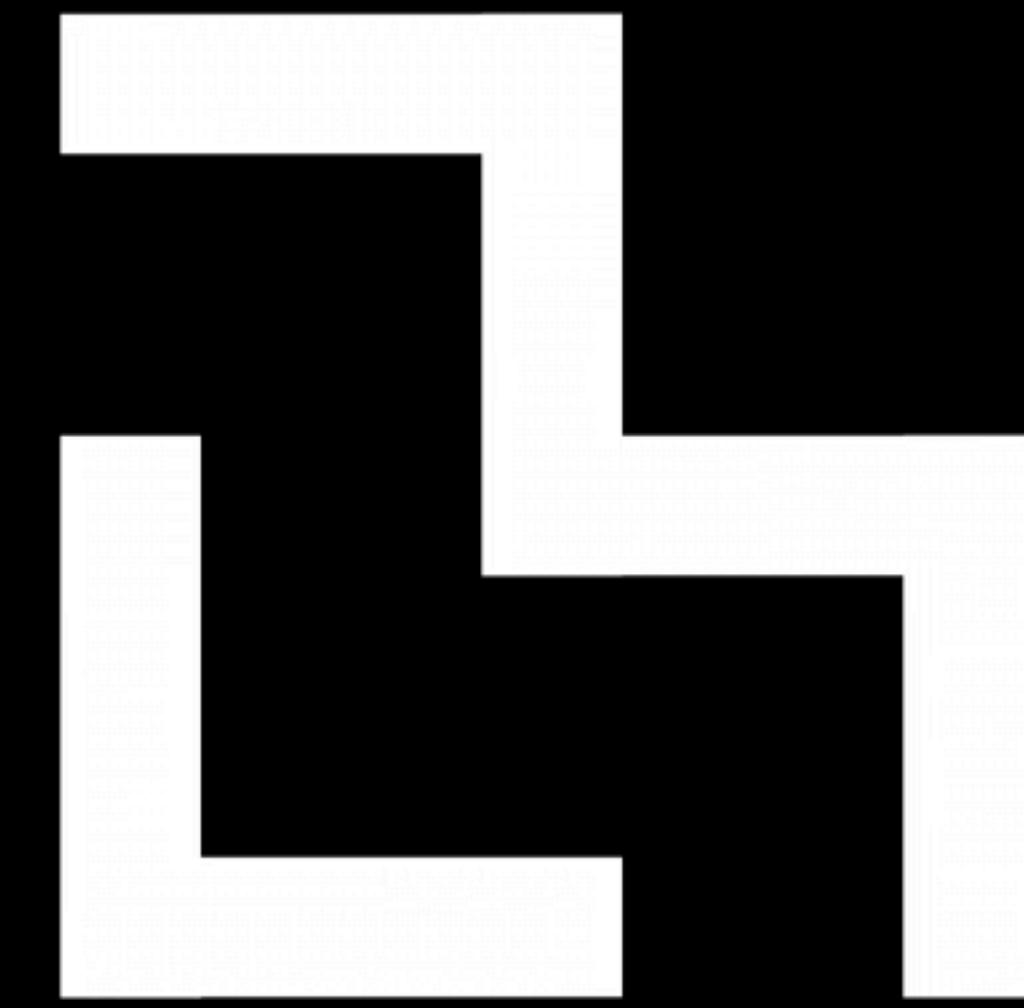
Further Grids

579





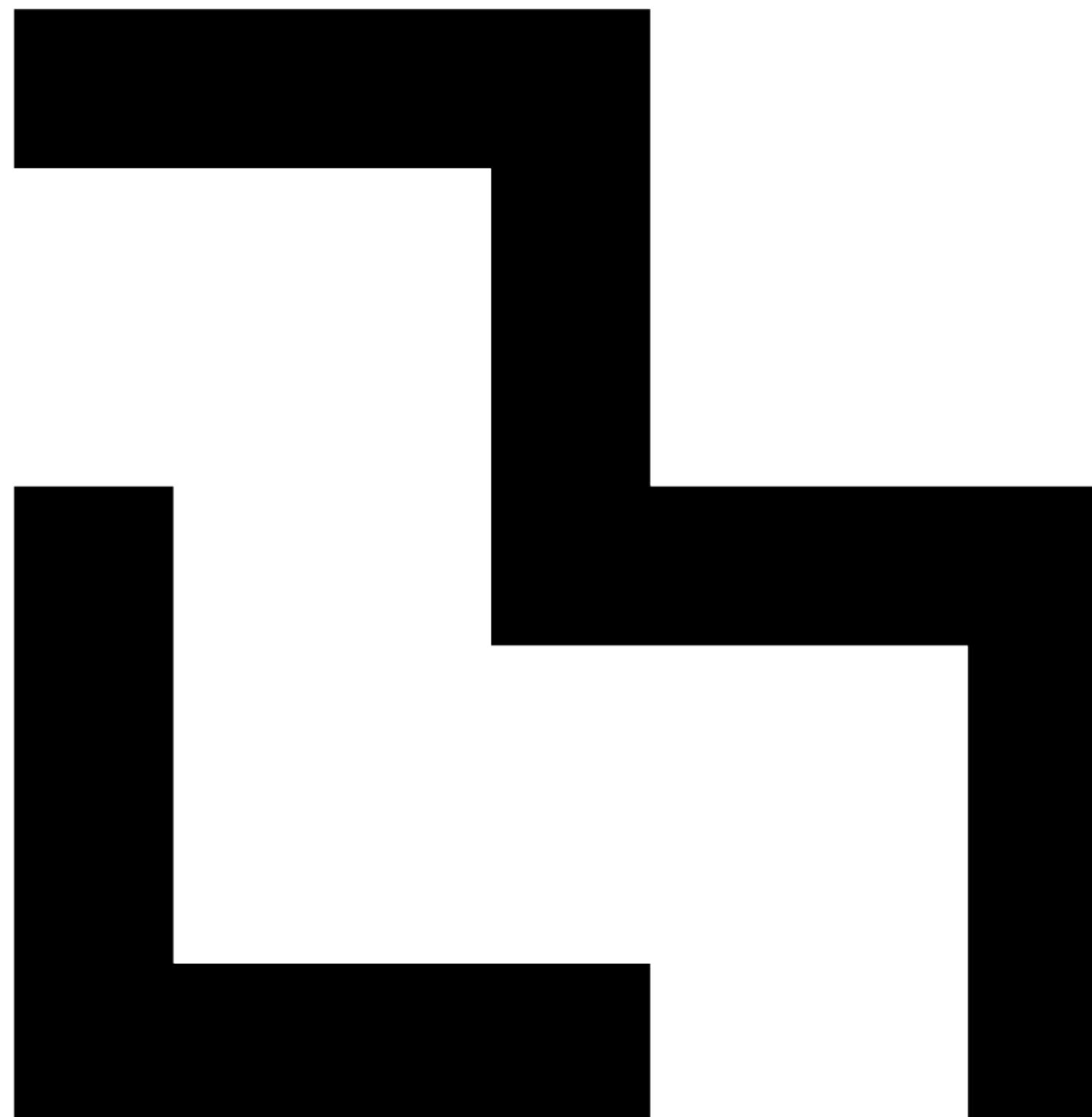
mit
media
lab

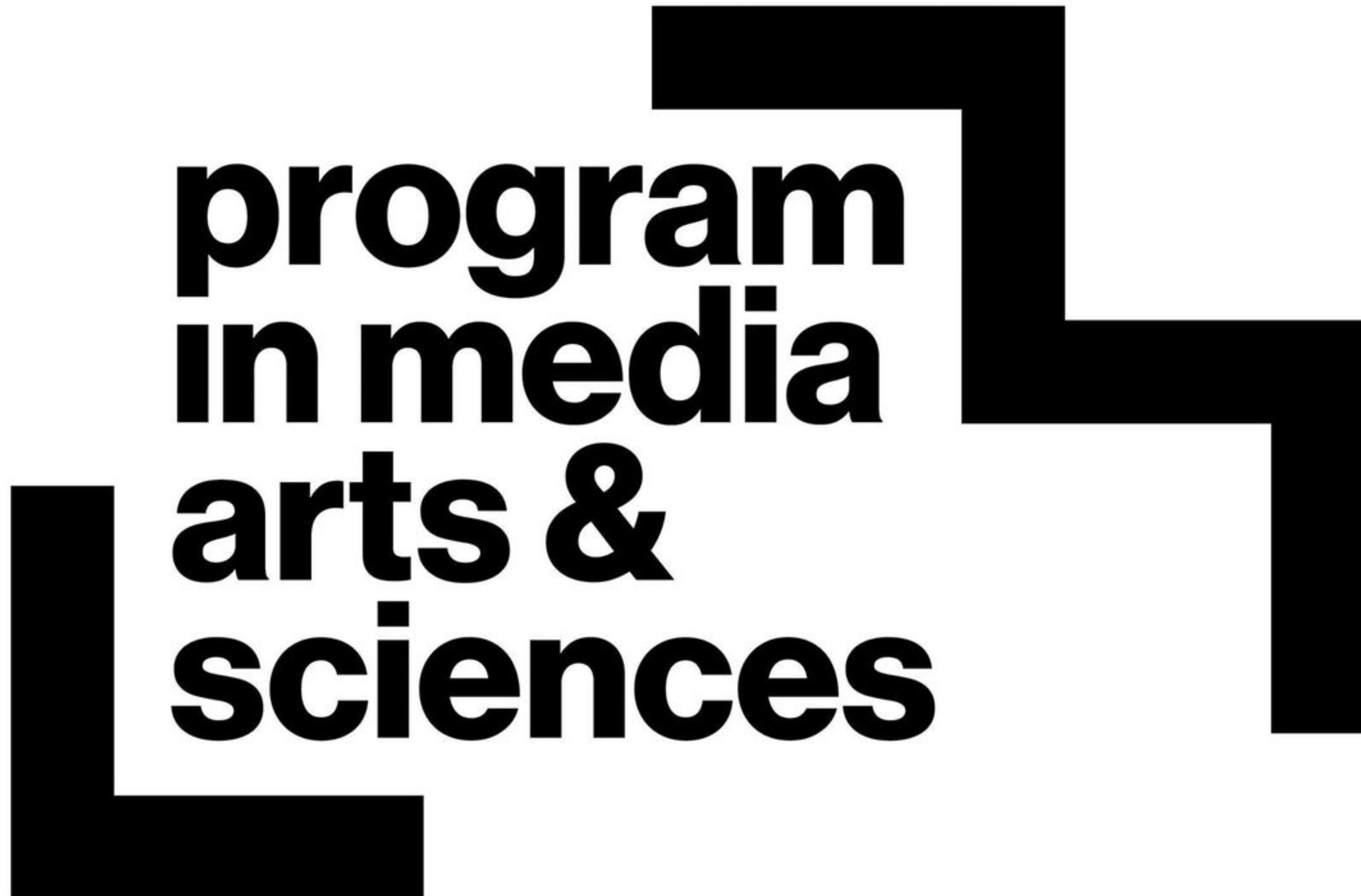








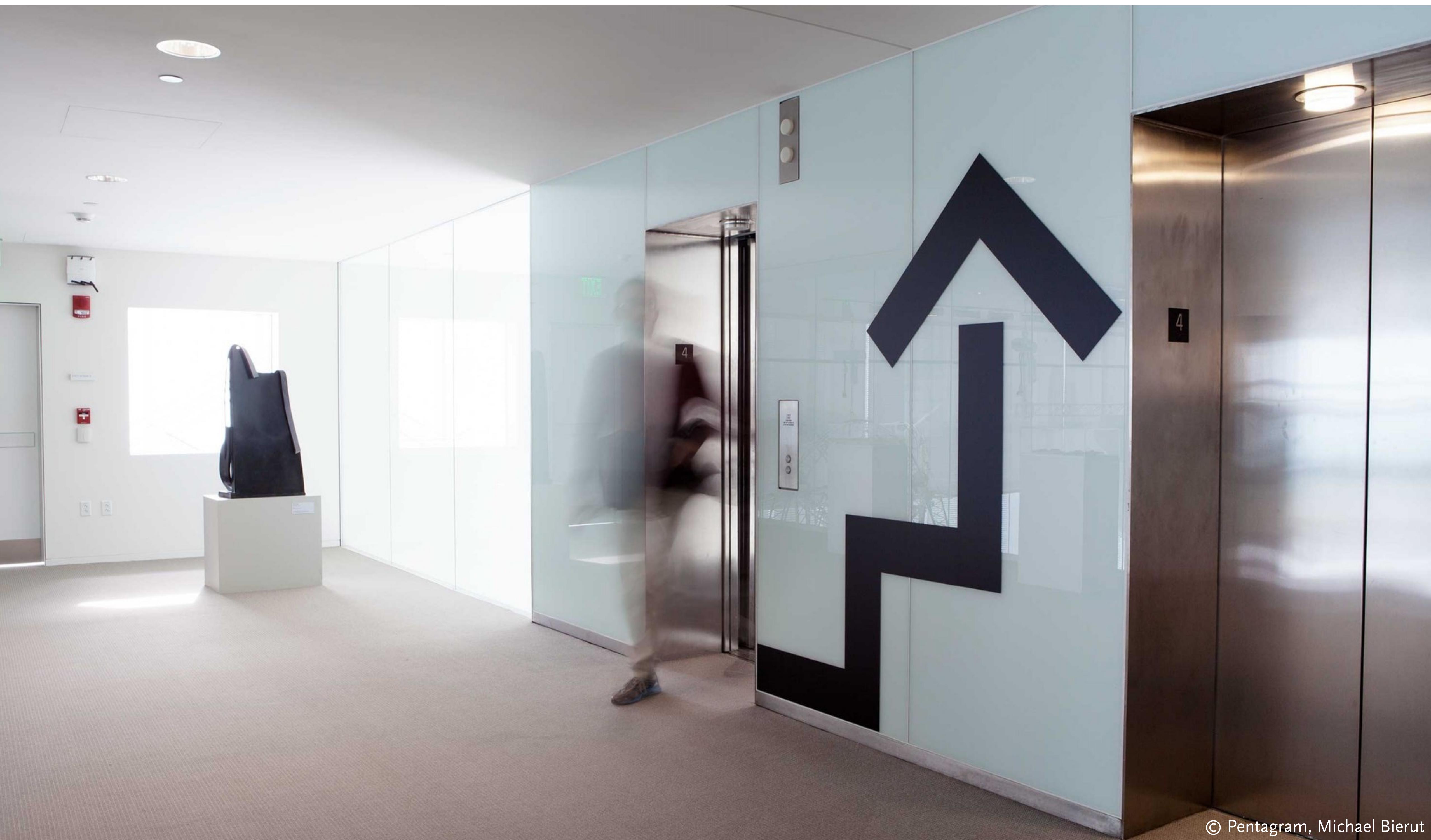


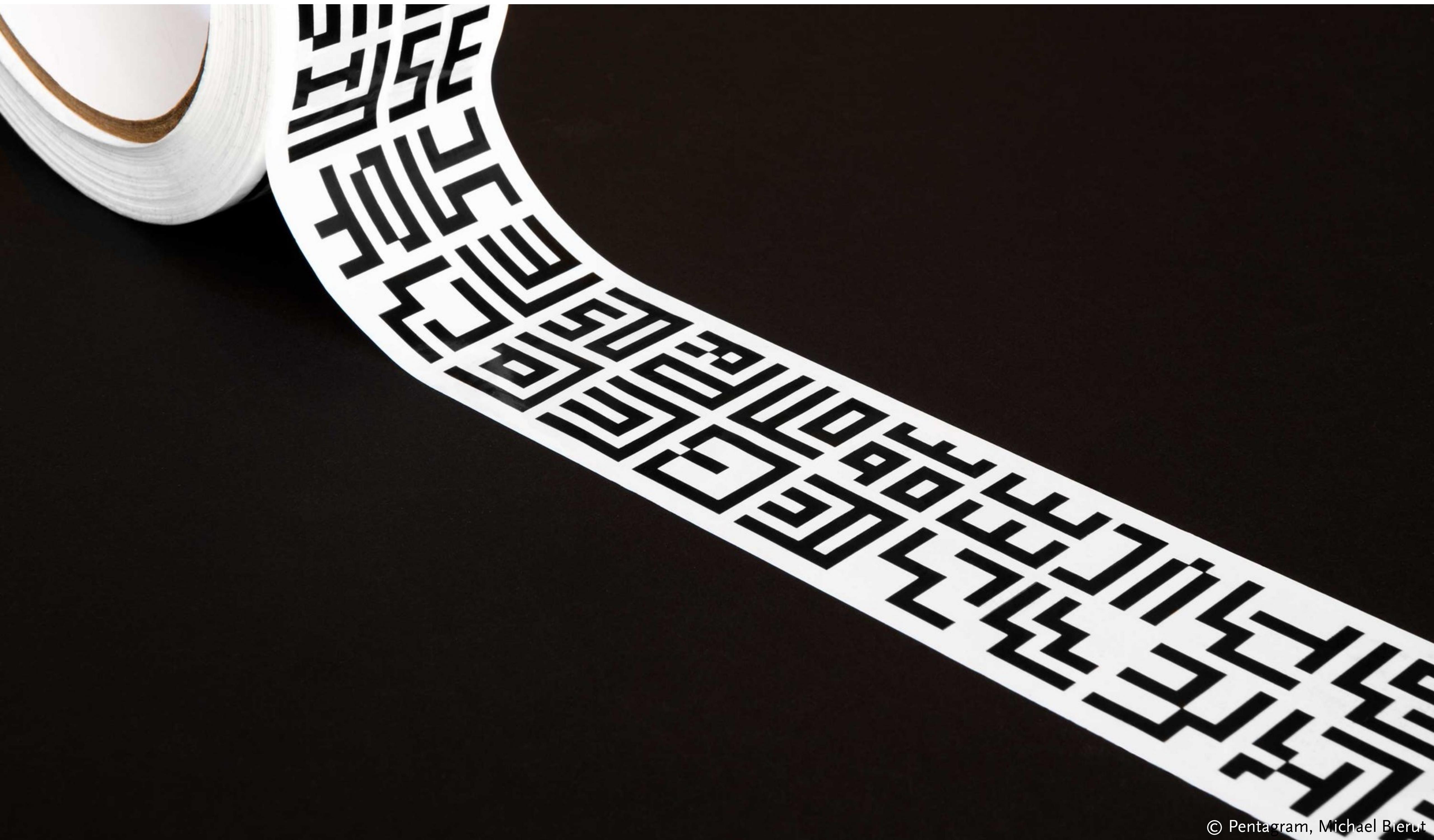


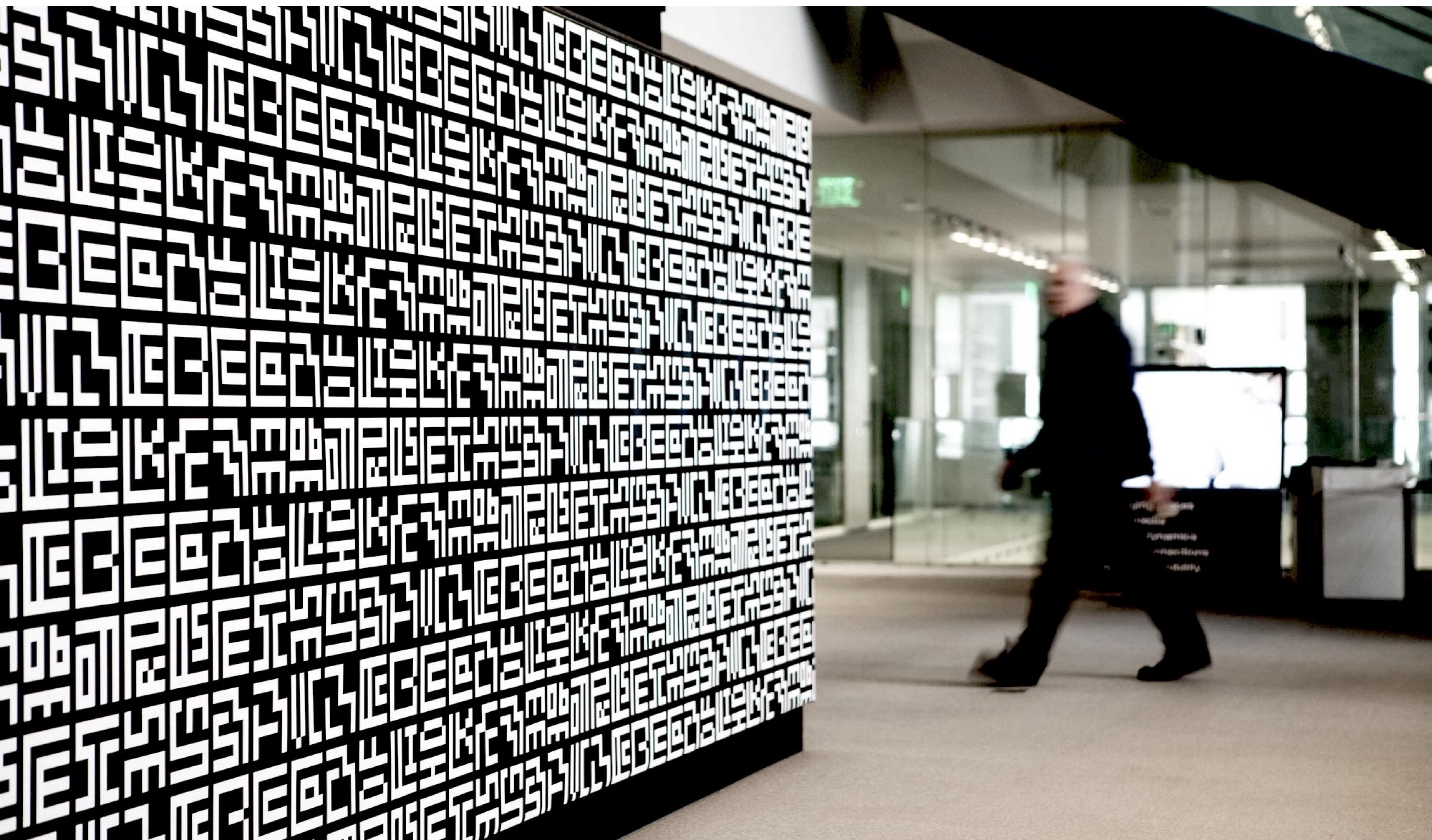


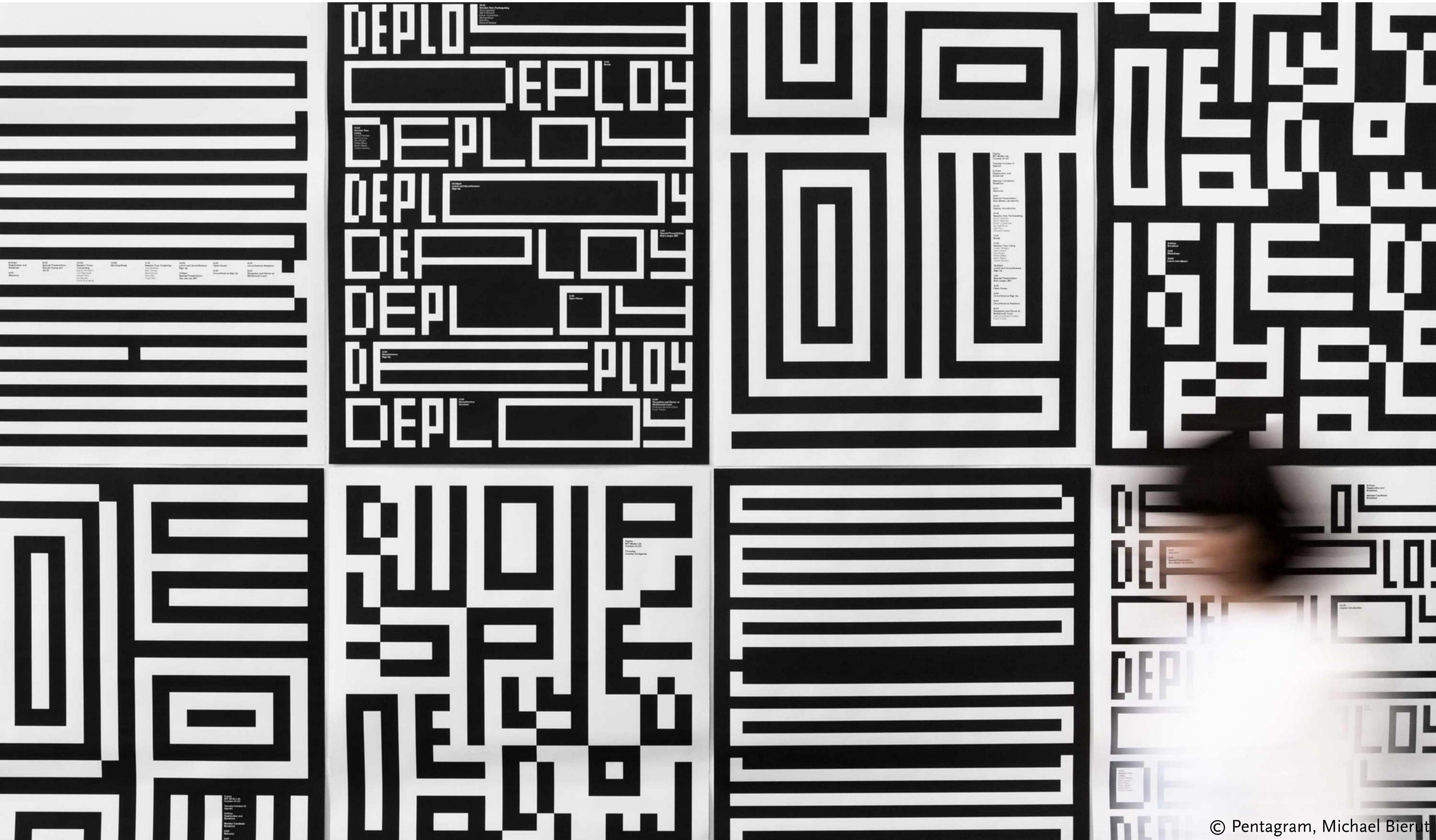








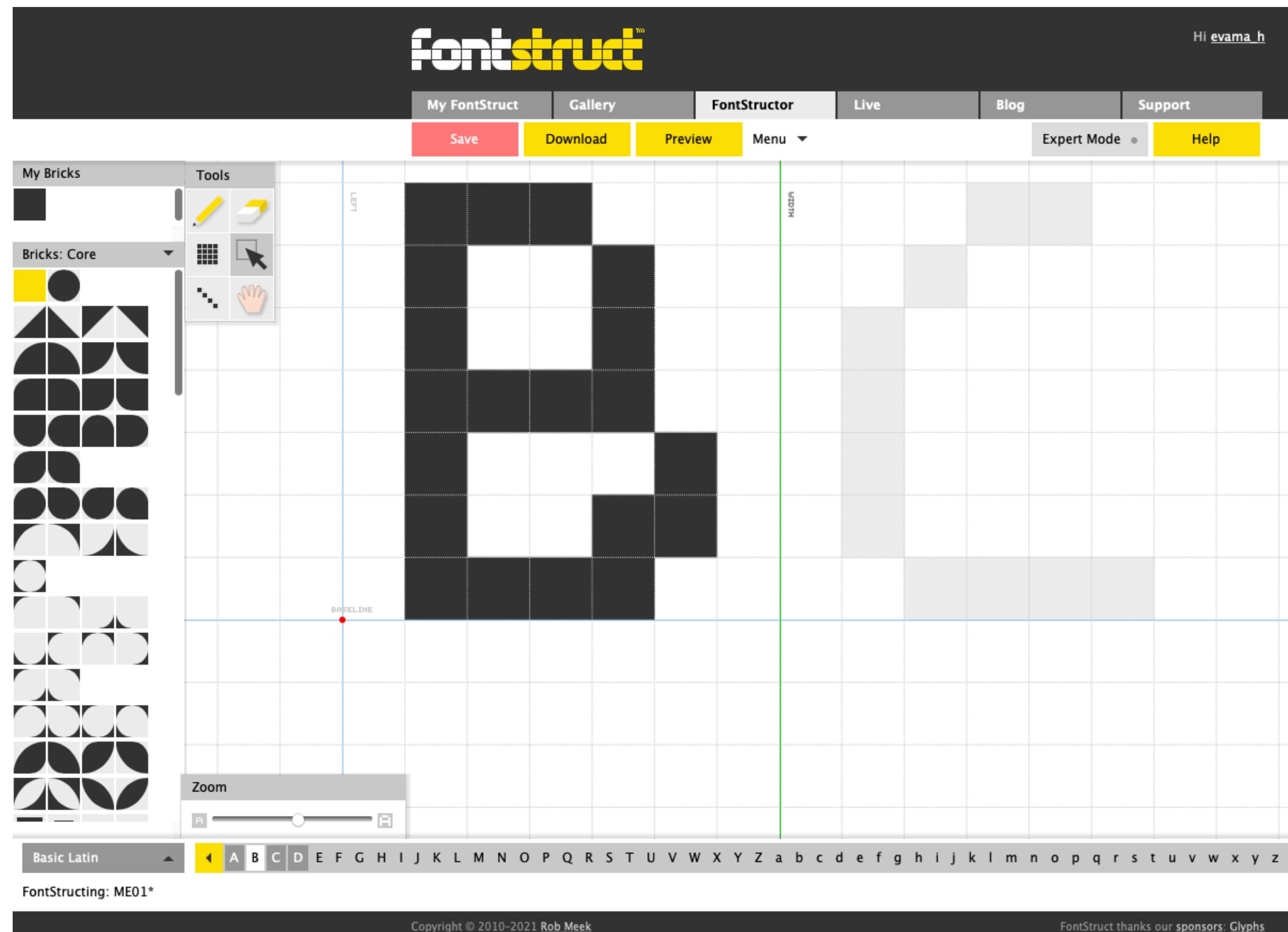




1. Ü

Übung 1

Übung 1 Raster- und regelbasiertes Zeichen-Repertoire (Alphabet)



Entwurf eines Zeichen-Repertoires (konkret: Schriftzeichen) nach eigens aufgestellten Konstruktionsregeln, es darf mehrere Glyphen (grafische Erscheinung) für das selbe Graphem (Zeichen, kleinste Einheit eines Schriftsystems) geben, mindestens jedoch alle Buchstaben des lateinischen Alphabets.

Beginnt mit einem Quadratischen Grundraster von 7×7 Einheiten für jedes einzelne Zeichen und der Verwendung von vollflächigen Quadraten.

Im zweiten Schritt könnt ihr komplexer werden oder mit nicht quadratischen Formen arbeiten. Achtet darauf, dass jedes Zeichen konstruktiv den selbst aufgestellten Regeln exakt folgt.

Umsetzung analog oder mit Tools wie fontstruct <https://fontstruct.com/private/fontstructions/create>

bis zum nächsten Mal ...

Übung 1

> als Plattform-übergreifendes Format (PDF, PNG, MOV oder browserfähiger Prototyp) ablegen auf:
smb://ag-data.ag.hwg-konstanz.de
Euer HTWG-user und Euer Passwort

Verzeichnis

KD_Lehre_WS2223/Heinrich/BKD_3-4-5/CreativeCoding_ProgrammeEntwerfen/Abgabe/

AIN-Studierende AIN bitte vorerst per Mail eva-maria.heinrich@htwg-konstanz.de

und

Themenfindung für Referat

Recherchiert dazu einen Künstler, Informatiker, Gestalter oder Wissenschaftler, der mit algorithmischen, generativen Gestaltungsmethoden oder mit Hilfe von Computerprogrammen abstrakte Phänomene oder Prozesse (Musik, Sprache, Text, wissenschaftliche Daten, etc. ...) sichtbar macht und dessen Arbeit Ihr inspirierend findet. Alternativ könnt ihr auch eine professionell kuratierte Plattform oder inspirierende Veröffentlichung (Fachliteratur) zum Thema vorstellen.

> Euren Themenvorschlag bitte mitbringen und mit Dozentin abstimmen.