

mappingthestudio64bit
Exposé

Das Kunstprojekt *mappingthestudio64bit* ist ein Disziplinen-Crossover aus Musik/Audio, Bild/Bewegtbild und Text und deckt somit viele verschiedene Arten des Kunstschaffens ab. Das Projekt geht der Frage nach: wie wird die Videokunst und ihre Präsentation mit den digitalen Technologien von heute und morgen in der Zukunft aussehen? Und der Frage welche Grundwerte bzw. Leitlinien eines digitalen Kunstwerks¹ und seiner Präsentation in der Zukunft beachtet werden müssen.

Ich experimentiere schon seit einiger Zeit mit den neuen digitalen Technologien, die sich in rasantem Tempo entwickeln. Besonders schnell einwickeln sich die Data-/ Metadata- basierten Technologien u. a. künstliche Intelligenz (artificial intelligence, AI). Diese Arbeitsrichtung möchte ich weiterführen, vertiefen und präsentieren.

Kunst ist für mich eine Art Sprache bzw. ein Kommunikationsmittel des Denkens. Aus dieser Perspektive ist Abstraktion in der Kunst, meiner Meinung nach, die Art das Unbewusste und das Ungewisse zu visualisieren und darüber zu „reden“. Die Data-/ Metadata- basierten Technologien „visualisieren“ bzw. offenbaren ebenso die Strukturen der Daten, wie die Abstraktion in der Kunst das Denken, das Unbekannte und das Unbewusste visualisiert.

Das Projekt/ die Arbeit besteht aus den folgenden Elementen:

- 5 Videoarbeiten, die off- und online ausgestellt sind
- Eine Website
- Eine Veranstaltung, Debatte

Die Technologien:

- Audio- und visuelle digitale Technologien
- Data-/ Metadata- basierte Bearbeitung der Audio- und visuellen Elemente u.a. Künstliche Intelligenz (AI)
- Web-Technologien html. css. js.
- Andere Technologien

Die Videoarbeiten:

Die Audio- und visuellen Elemente der 5 Videoarbeiten wurden mit den o. g. Technologien erstellt und sie sind als raumbezogene Installation konzipiert.

Die Entstehung einer Kunstarbeit ist, meiner Erfahrung nach, u.a. eine Reihe von bewussten und intuitiven Entscheidungen. Neben den verschiedenen Audio- und visuellen digitalen Technologien stellt die Data-/ Metadata- basierte Bearbeitung wie künstliche Intelligenz einen neuartigen Entscheidungsprozess dar. Sie greift in den Entscheidungsprozess ein und erzeugt neuartige Ergebnisse.

¹ Einige der Grundwerte bzw. Leitlinien gelten auch für das analoge Kunstwerk.

Die Website:

„[Das Internet](#) hat zu einem grundlegenden Wandel des Kommunikationsverhaltens und der Mediennutzung im beruflichen und privaten Bereich geführt. Die kulturelle Bedeutung dieser Entwicklung wird manchmal mit der Erfindung des Buchdrucks gleichgesetzt.“ (Wikipedia)
Die folgende Arbeit ist der Hauptbestandteil der Website. Sie ist im Internet publiziert und online verfügbar.

<https://mappingthestudio64bit.de>

Inhalte der Website:

Mapping the Studio II with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage).

Dies ist der Titel der Videoarbeit des bekannten Künstlers Bruce Nauman.

[Link zu Naumans Arbeit](#) (in englischer Sprache).

Diese Video-Installation, die er im Jahr 2001 kreiert hat, hat zwei Versionen:

Mapping the Studio (Fat Chance John Cage).

Mapping the Studio II with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage).

Die zwei Versionen unterscheiden sich im Grad der digitalen Manipulation des Footage-/ Aufnahmematerials. MAPPING THE STUDIO II – die zweite Version – benutzt die neuesten Programme, die im Jahr 2001 zur Verfügung standen. Diese Programme sind aus der heutigen Sicht primäre Programme.

Die Arbeit - mappingthestudio64bit.de (die Website) – ist eine [Coverversion](#) bzw. eine [Neuverfilmung](#) von Naumans Video-Installation. Diese Arbeit geht der Frage nach: wie würde die Videoarbeit MAPPING THE STUDIO II mit der heutigen Technik aussehen?

Die Arbeit besteht aus den folgenden Elementen:

- Eine Website mit dem Domain-Namen: <https://mappingthestudio64bit.de>
- Fünf [24/7](#) Livestream channels, die auf der Website embedded und zu sehen sind.
- Hintergrund- Technik: html. css. und JavaScript – letztere ist eine Computing Technik, die dem Zuschauer ermöglicht alle digitalen Manipulationen Naumans interaktiv und in Echtzeit anzuwenden. Alle diese Manipulationen werden nach dem Zufallsprinzip aktiviert und wiederholen sich nicht.

Die Veranstaltung, Debatte ² :

die Veranstaltung ist ein Element des Projekts bzw. der Arbeit, das dem klassischen Ausstellungsraum ähnelt. In Zeit und Raum sind alle Elemente des Projekts online oder offline in Originalqualität verfügbar. Die Veranstaltung findet jedoch an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit statt. Die Veranstaltung wird live gestreamt sowie für eine Online-Verfügbarkeit dokumentiert und archiviert. Die Themen der Veranstaltung, Debatte sind die Grundwerte bzw. Leitlinien eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation, die meiner Meinung nach, schon jetzt und noch viel mehr in Zukunft zu beachten sind.

Grundthemen der Veranstaltung, Debatte:

- Der ökologische Fußabdruck eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation
- Copyrights eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation
- Die Zugänglichkeitsfreiheit eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation
- Die Metaebene eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation
- Die Transparenz der Entstehung eines digitalen Kunstwerks und seiner gestalteten Präsentation

² Die Themen und die Anzahl der Veranstaltungen oder Debatten können variieren und bei Bedarf angepasst werden.