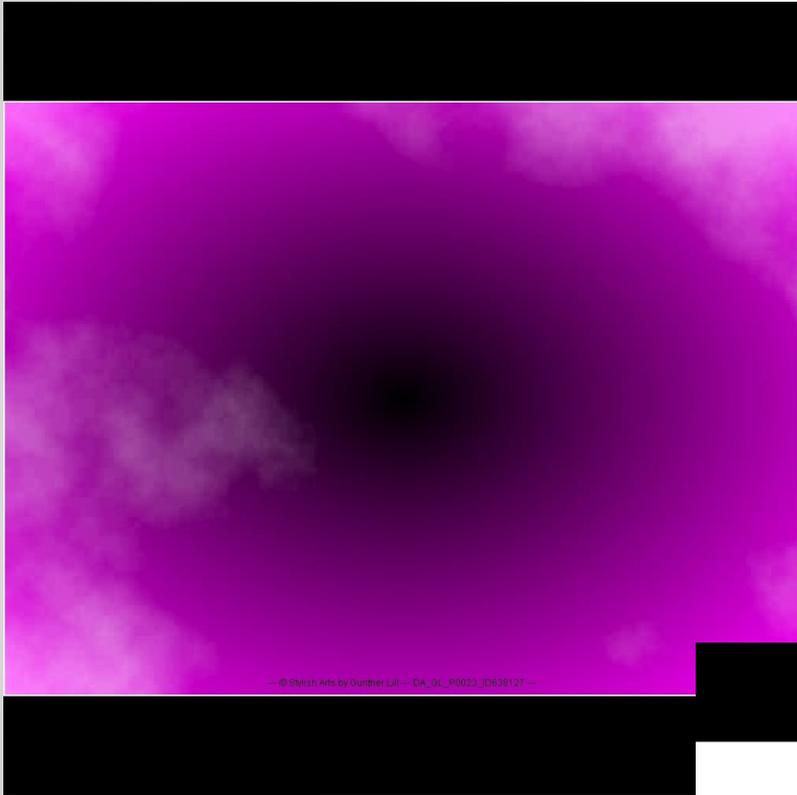


~ DIGITAL ART ~

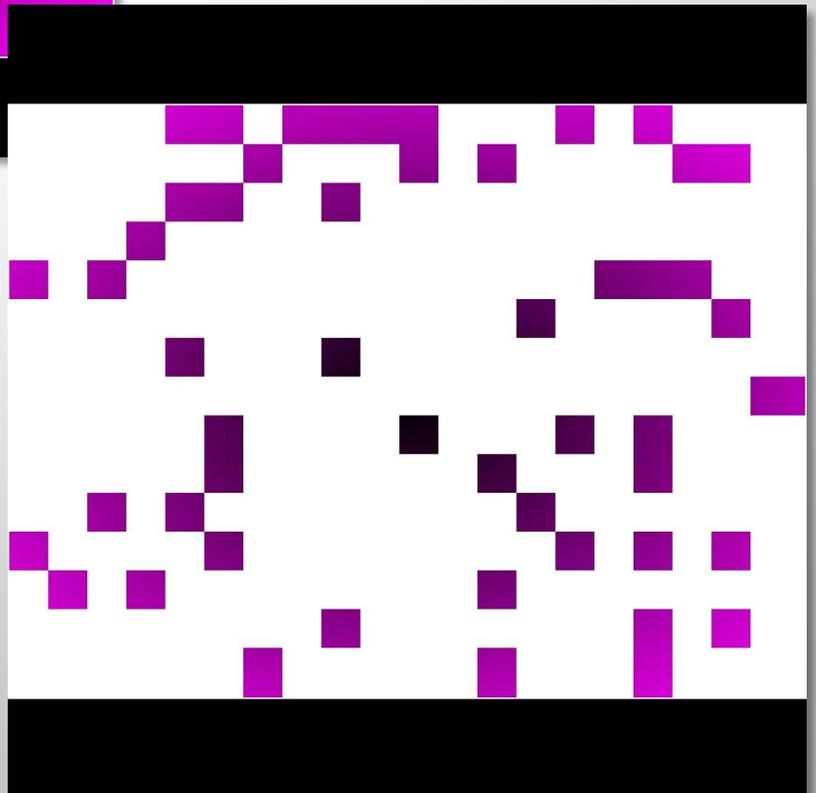
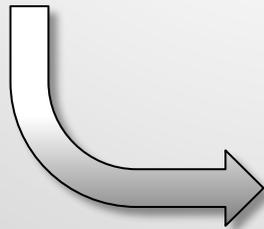


WERKBESCHREIBUNG zu Projekt: DA_GL_P0023

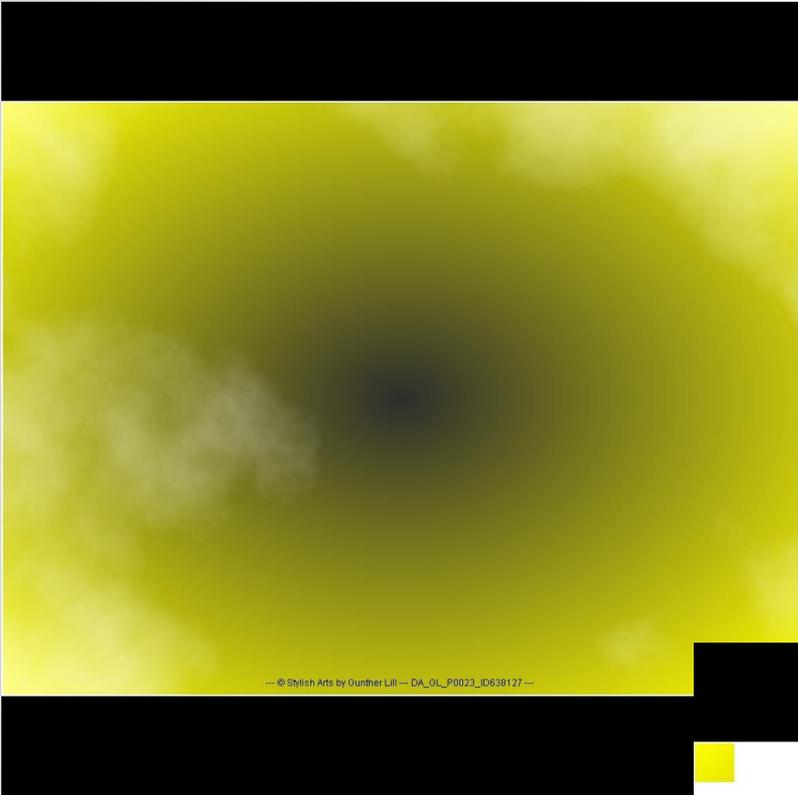
Titel: " SQUAREDANCE # 3 "



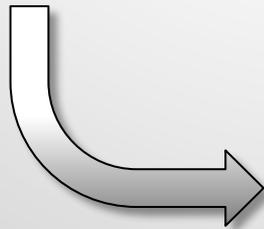
Animationsauszug 1



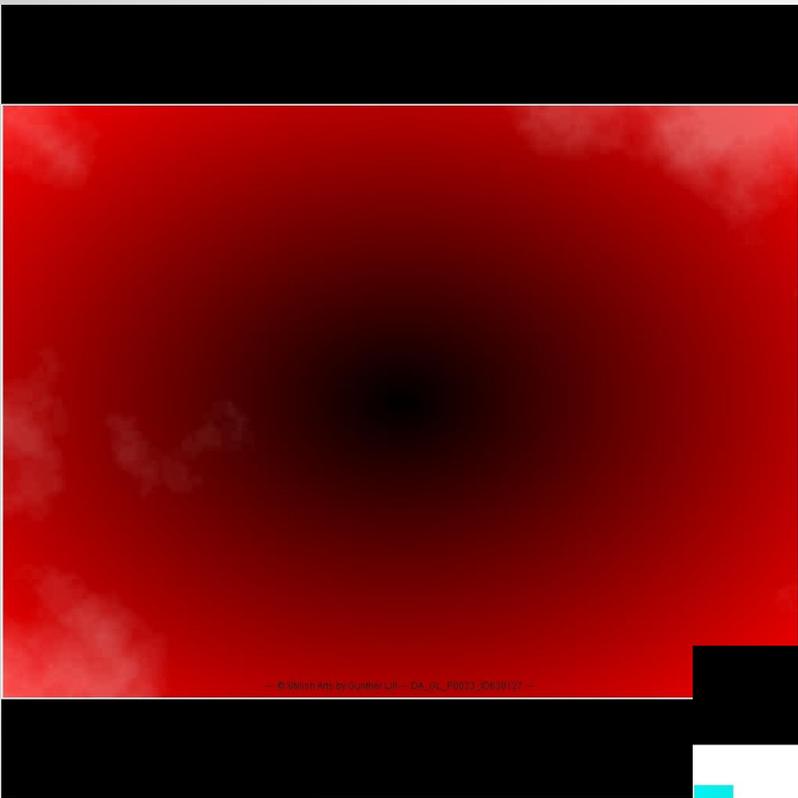
Animationsauszug 2



Animationsauszug 3

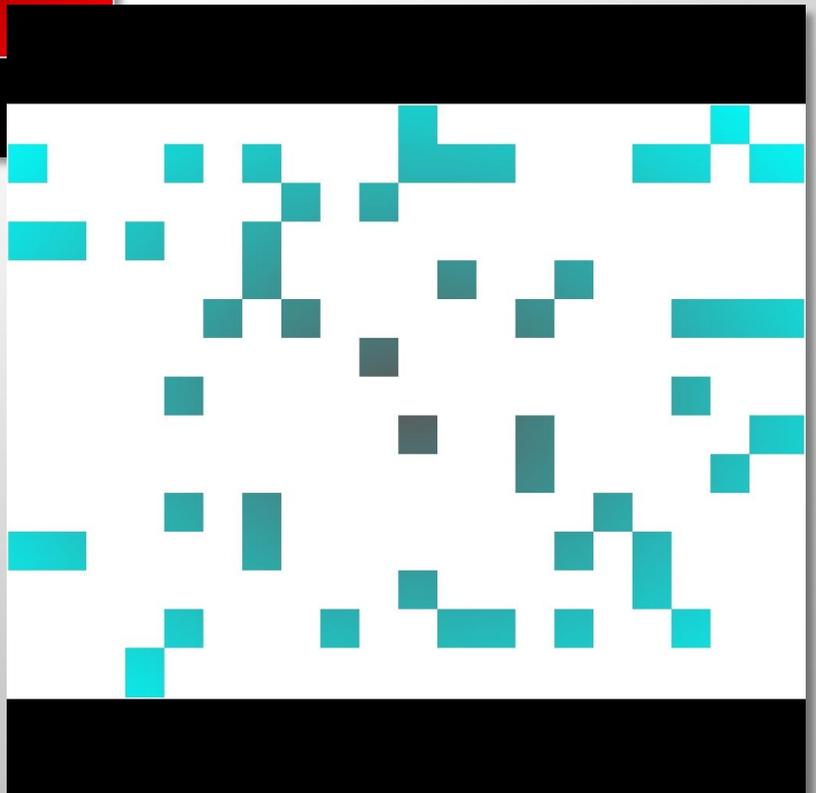
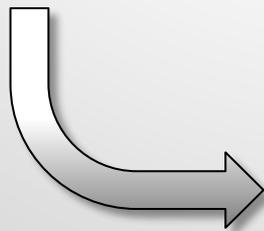


Animationsauszug 4

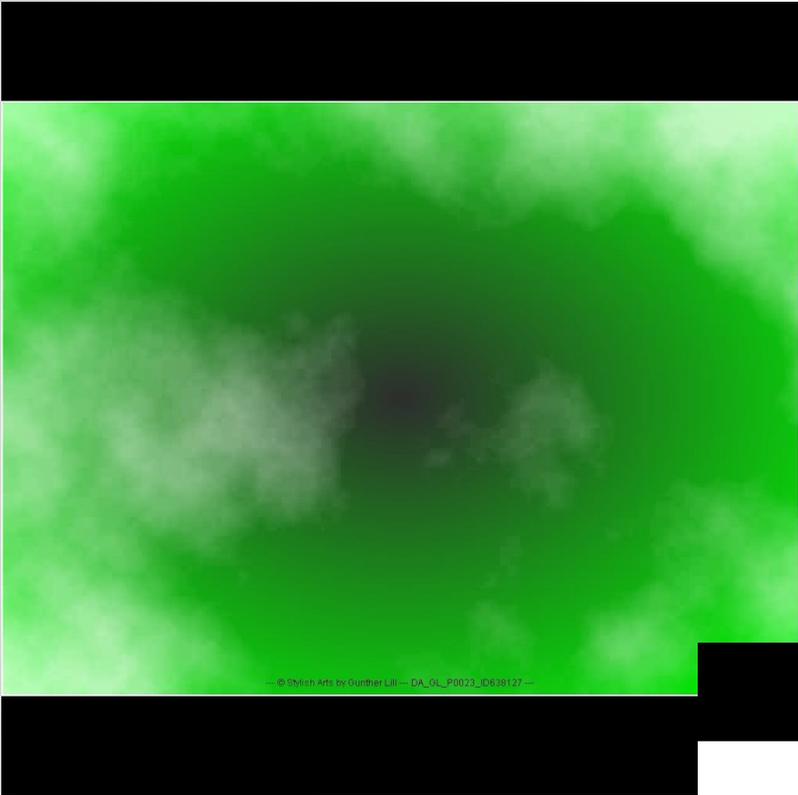


© 2007-2008 by Autodesk, Inc. All rights reserved.

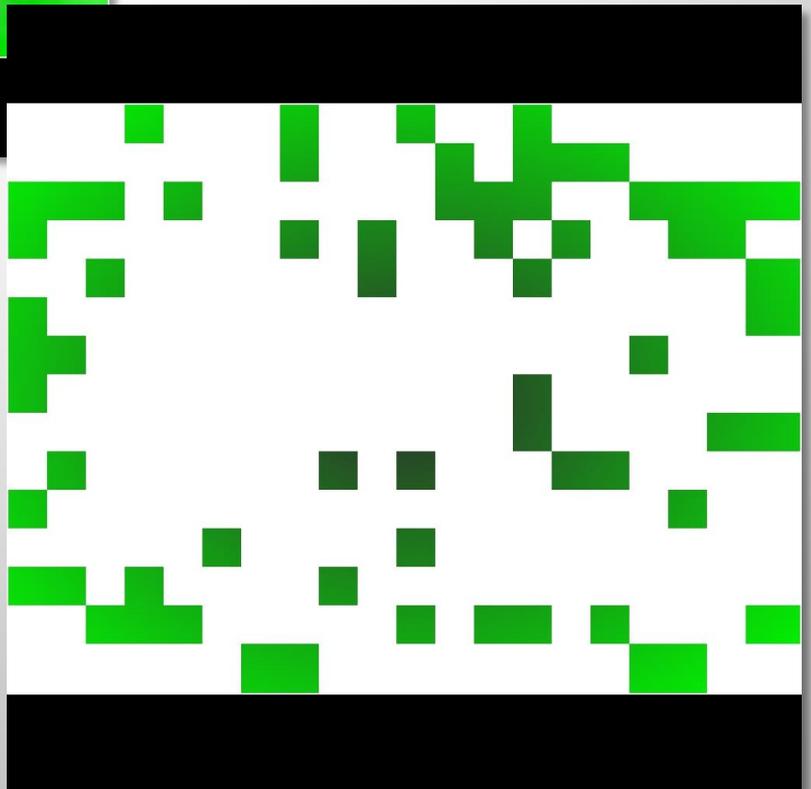
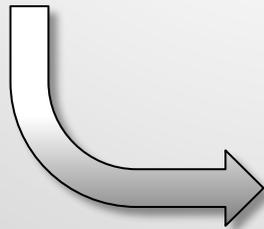
Animationsauszug 5



Animationsauszug 6



Animationsauszug 7



Animationsauszug 8

Werkbeschreibung:

Die hier vorliegende, individuell gestaltete Software-Einzelanwendung ist ein Objekt digitaler Kunst. Das Werk wurde in mehrstufigen Arbeitsschritten aus selbst hergestellten, fotografischen bzw. digitalen Abbildungen mit Hilfe unterschiedlicher Spezialsoftware zu einer visuellen Darstellung gestaltet und enthält eine fortlaufende Animation. Dieses Objekt ist originär als Screensaver / Bildschirmschoner für Microsoft-Windows-basierte Personalcomputer programmiert. Die Kernabbildung umfasst 1024 x 768 bzw. 1920 x 1080 Pixel. Sie kann aufgrund der Qualität auch problemlos auf größeren Displays gezeigt werden. Die Programmierung ist in Wiederholungs- bzw. Endlosschleife lauffähig und alternativ auch als hochauflösende Videodatei verfügbar. Das Werkstück ist in eine Mehrfachkombination aus Análogoschutz, Digitalschutz, Katalogisierung und Registrierung eingebunden. Somit sind Echtheit und Authentizität jederzeit identifizierbar und verifizierbar.

Künstlerisches Statement:

Die digitale Animation gehört zu einer Werkreihe, die Bezug nimmt auf verschiedene Themen des aktuellen Zeitgeschehens. Dabei kann es sich um herausragende Ereignisse handeln, aber auch um unspektakuläre Aspekte und Phänomene des Alltagslebens. Durch eine Kombination aus visualisierten Begriffen, Farben, Formen und beweglichen Abläufen wird eine Darstellungsform erzeugt, die Betrachter anspricht, bei ihnen Aufmerksamkeit und Interesse weckt, sie ein Stück weit gedanklich mitnimmt und zum Nachdenken und Ergründen des Gesehenen anregt. Die Objektanimation soll Betrachter dazu bewegen, eine gedankliche Verbindung zu Ereignissen bzw. Phänomenen der Gegenwart herzustellen, diese zu reflektieren und ggf. auch kritisch zu hinterfragen. Im Kern geht es stets darum, sich damit auseinanderzusetzen.

Das digitale Kunstobjekt namens **> SQUAREDANCE # 3 <** besteht aus zahlreichen grafischen Elementen und Programmiersequenzen, die nacheinander sichtbar werden, flüssig ineinander übergehen und auf unterschiedliche Weise animiert werden. Durch den Einsatz programmiertechnischer Variablen, denen nach dem Zufallsprinzip immer neue Werte zugewiesen werden, wird die Animation und Abfolge flüssig und abwechslungsreich gesteuert. Im Zusammenwirken mit der intensiven Farbgebung entsteht eine sehenswerte und ansprechende visuelle Darstellung. Sie ist in Dauerschleife lauffähig, kann allerdings auch jederzeit durch den Eingriff des Menschen unterbrochen bzw. beendet werden. Das Werkstück soll auf ansprechende Weise zeigen, dass programmiertechnisch vieles möglich ist und dass es im vorliegenden Fall der Mensch ist, der es gestaltet hat und der bestimmt, was Computer, also Maschinen, tun oder nicht tun. Man kann die Darstellung dahingehend hinterfragen, welche Chancen und Risiken mit Maschinentechnologien verbunden sein können, ob sie im Einzelfall ein Segen oder eher ein Fluch sind, ob sie letztlich sinnvoll und hilfreich sind oder ob der Mensch durch sie eventuell sogar fremdbestimmt wird. Letztlich muss es stets darum gehen, dass Technologie vom Menschen dauerhaft steuerbar und beherrschbar bleibt, sich nicht eigenmächtig verselbständigen darf und nicht zur Gefahr oder Bedrohung werden darf.

