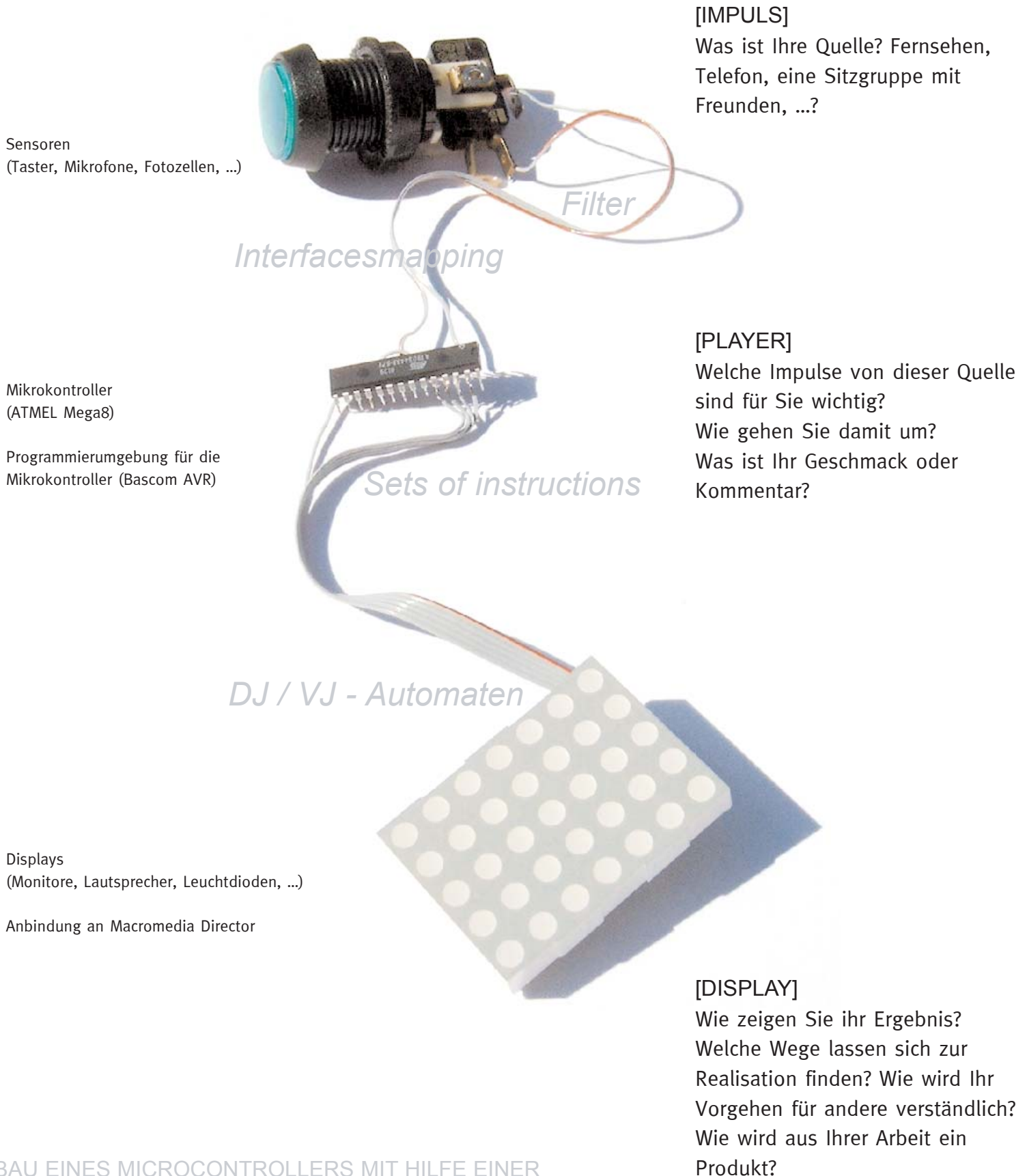


[ZWISCHEN IMPULS UND DISPLAY]

Workshopkonzept, Olaf Val 2004



BAU EINES MICROCONTROLLERS MIT HILFE EINER
FERTIGEN PLATINE / UMGANG MIT DEM LÖTKOLBEN
/ ANSCHLUSS AN DEN COMPUTER / EINFÜHRUNG IN
DIE PROGRAMMIERUNG

Zwischen Impuls und Display Workshop

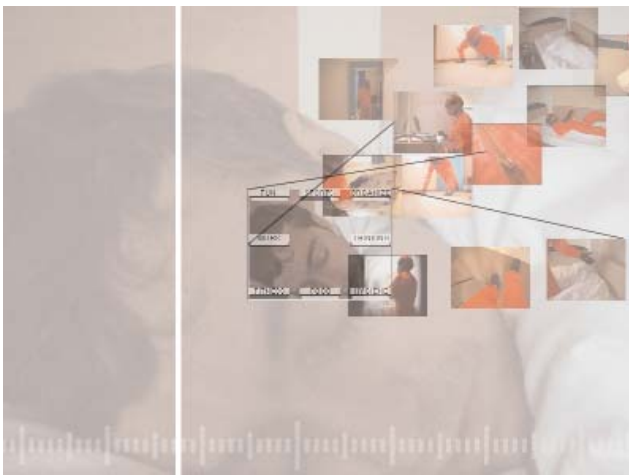
In dem Workshop "Impuls und Display" können künstlerische Arbeitsweisen ausprobiert, der Entstehungsweg eines Kunstwerks exemplarisch erprobt werden. Ziele des Workshops sind das Aneignen von Arbeitsmethoden und handwerklichen Fähigkeiten. Mein Konzept beschäftigt sich mit der Frage nach dem Antrieb, nach der Motivation zu einer künstlerischen Tätigkeit. Welche Impulse führen dazu, dass ich in diesem Moment genau diese Arbeit realisieren will? Der Workshop soll verdeutlichen, welches Spannungsfeld zwischen den diffusen Impulsen zu einer Arbeit und dem fertigen, in eine verständliche Form gebrachten Kunstwerk besteht.

Entscheidend ist in diesem Kontext die Suche nach den Ideen, Strategien und Mechanismen, die das künstlerische Vorgehen bestimmen. Der Schwerpunkt des Workshops liegt auf Konzepten, die sich für eine künstlerische Praxis entwickeln lassen, die vorgeben, welche Kunst produziert wird: "The idea becomes the machine that makes the art" (Sol Le Witt 1967).

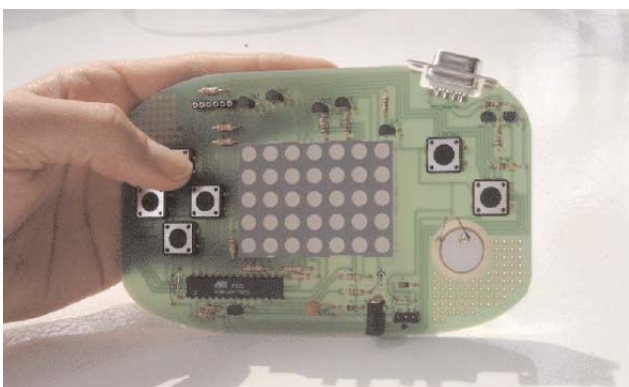
Der Kern meines Workshopkonzepts beruht auf dem Versuch, für die Reflexionen über den künstlerischen Schaffensprozess eine Analogie in technischen Apparaturen zu finden. Die Begriffe "Impuls" und "Display" des Titels wurden daher bewusst dem Bereich der Elektronik entlehnt. Der persönlich wahrgenommene, emotionale Impuls wird in dieser Analogie zu einem elektronischen Impuls, zu einem analogen Signal, das von einem Taster, einem Mikrofon oder einem anderen Sensor aufgenommen wird. Die eingehenden Impulse werden von einem Prozessor verarbeitet: gefiltert, gedeutet, neu verknüpft, kommentiert und als Ergebnis auf einem Display wiedergegeben. Die künstlerischen Konzepte werden zu Programmen, die nicht erst wie in den "Sets of Instructions" (70er Jahre Performance- und Konzeptkunst) in der Interpretation des Betrachters entstehen, sondern als Software bereits funktionieren und Eigenständigkeit haben.



Bausatz: "Display"



Software zum Verknüpfen von Videos per Sensoren
"TwoWayMovieLinker"



Bausatz: "Mignon Game Kit"