

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.

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 I (Fat Chance John Cage).

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

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

Die zwei Versionen unterscheiden sich im Grad der digitalen Manipulation des Footage-/ Aufnahmемaterials. 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:

Das Event ist ein integraler Bestandteil dieses Kunstprojekts. Es ist ein Element des Projekts, das am meisten dem klassischen Ausstellungsraum ähnelt. In Zeit und Raum sind alle Elemente des Kunstprojekts in Originalqualität online oder offline verfügbar. Allerdings findet das Event an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit statt. Das Event wird live gestreamt, dokumentiert und archiviert und wird online verfügbar sein. Die Themen und die Anzahl der Veranstaltungen oder Debatten können variieren und bei Bedarf angepasst werden.

Launch-Event am 29. August 2024:

Hybrid Launch Performance des Kunstprojekts mappingthestudio64bit von Boaz Kaizman mit dem Ensemble hand werk. Eine Launch-Performance des Open-Source-Kunstprojekts mappingthestudio64bit mit dem neuen Musikensemble hand werk, das "Usability" von Boaz Kaizman aufführt. Die hybride Premiere findet im FINDERTV-Studio statt, einschließlich einer Diskussion und einer After-Party, und wird live übertragen.

Optionales zukünftiges Event:

Die Themen der Veranstaltung Diskussion sind die Werte oder Richtlinien eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation, die heute beachtet werden und in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen werden.

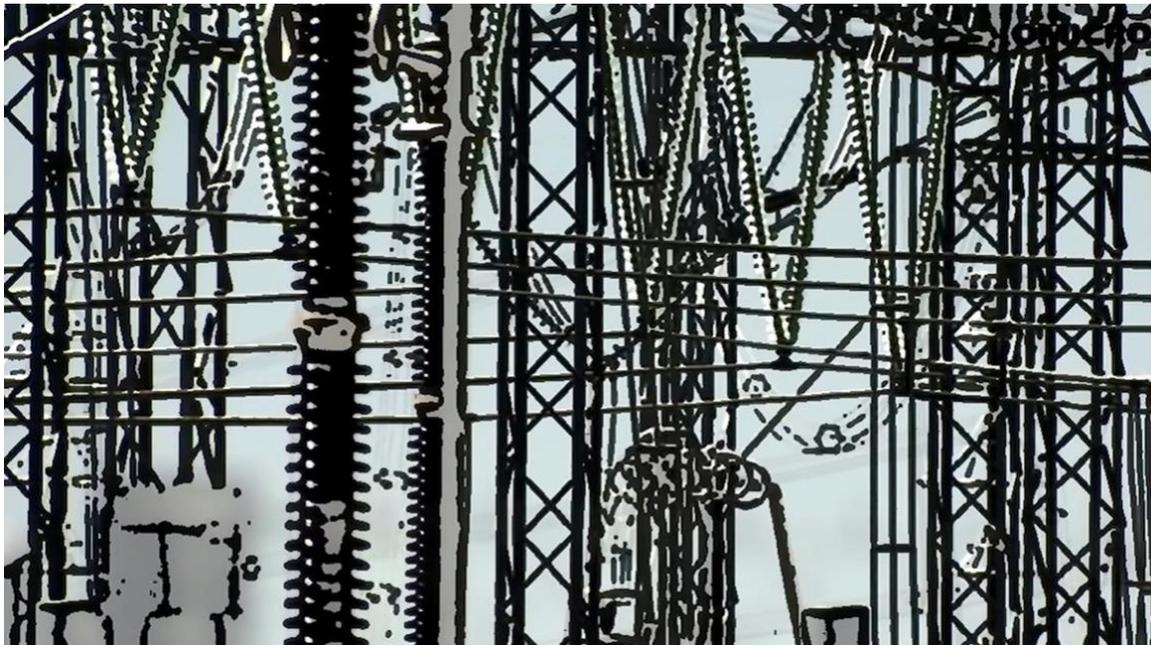
Themen der Veranstaltung Diskussion:

- Der ökologische Fußabdruck eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation
- Urheberrechte eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation
- Die Zugänglichkeit eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation
- Die Meta-Ebene eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation
- Die Transparenz der Erstellung eines digitalen Kunstwerks und dessen gestaltete Präsentation

Usability:

Das Kunstwerk "mappingthestudio64bit.de" ist ein komplexes Werk, das aus mehreren unterschiedlichen Elementen besteht, die auch als individuelle Kunstwerke gelten. Es ist nicht das Werk selbst, sondern die Präsentation des Werkes, die darauf abgestimmt ist, auf die Vorlieben der Nutzer zu reagieren. Das Werk ist ein Algorithmus, der auf verschiedenen Geräten betrachtet oder präsentiert werden kann, wie zum Beispiel Projektoren, Flachbildschirmen, Desktop-Computern, Tablets, Smartphones und mehr. Der Nutzer kann ein Vermittler sein, wie zum Beispiel ein Lehrer, Kurator, eine Galerie, ein Museum, ein Sammler, ein Event-Manager und mehr. Dies ermöglicht ein flexibles und anpassungsfähiges Seherlebnis, das darauf abzielt, einer breiten Palette von Zielgruppen, Kontexten und Zielen gerecht zu werden. Diese Reaktionsfähigkeit in der Präsentation basiert auf der Definition von [responsive web design](#), ist aber an den Ansatz des "Responsive Art Viewer" angepasst, was bedeutet, dass die Art und Weise, wie die digitale Kunst präsentiert wird, sich an die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorlieben der Nutzer anpasst und reagiert und so ein konsistentes und optimales Nutzererlebnis bietet.

dieVideoarbeiten:



Quetta-city (Quetta-Stadt), 4:02, 2022

Footage, computergenerierte Footage - Auszug aus: Instagram: @yamb0x.eth; YouTube: Quetta-Stadt, Power-Transformer-Testing; RunwayML (AI-Modelle): Generierte Video mit den Ergebnissen einer Google-Bildersuche (Englisch) für "Kill Bill - animierte Szene" von Quentin Tarantino, 2003.
Computergenerierte Musik - Auszug aus: "Brass Quintet" von Keith Jarrett (1974).



Dreaming (träumend), 04:18, 2022

Footage, computergenerierte Footage - Auszug aus: Park, Baustelle, Köln - Boaz Kaizman; RunwayML (AI-Modelle): Generierte Video mit den Ergebnissen einer Google-Bildersuche in (Englisch) für "Himmel" und "blauer Himmel Hintergrund". Computergenerierte Musik - Text zu Musik mit den Worten "Himmel" und "blauer Himmel Hintergrund"; Tambourine Loop Logic Pro



Over write-ride (überschreiben, überfahren), 03:35, 2022

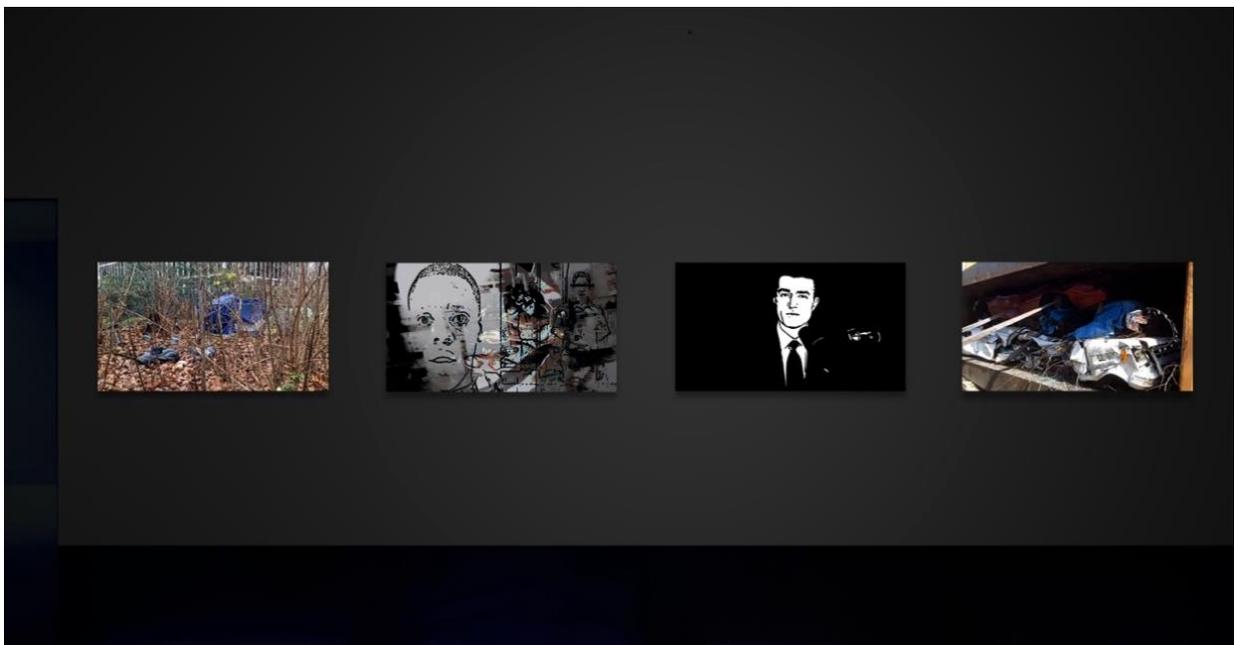
Footage, computergenerierte Footage - Auszug aus: YouTube: Autopresse, Graffiti-Entfernung; RunwayML (AI-Modelle): Generierte Video mit den Ergebnissen einer Google-Bildersuche in (Englisch) für "Überschreiben vs. Überfahren" und "Graffiti-Entfernung". Computergenerierte Musik - Text zu Musik mit der Definition von "Überschreiben" und "Überfahren".



Catharsis, 04:46, 2022

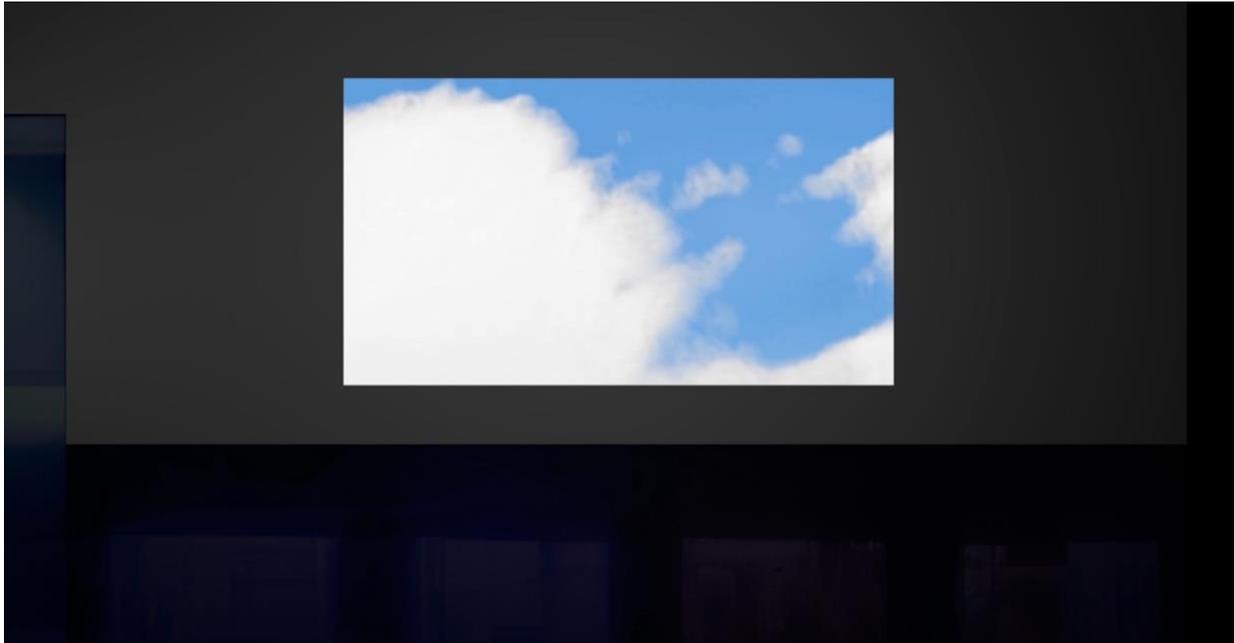
Footage, computergenerierte Footage - Auszug aus: YouTube: Diaprojektor, @lexfridman; explore.org: Honigbienen-Live-Cam; synthesisia.io: synthetische Medientools; DALL-E2 generierte Bilder mit dem Satz (Englisch): "Eine Gruppe von Menschen in einem Zustand der Catharsis, von weit entfernt, unscharf". Computergenerierter Text, Stimme, Musik - ChatGPT Chatbot; play.ht Text zu Stimme: Chris, Beth; Text zu Musik mit dem Wort "Catharsis".

Offline-Präsentation „dieVideoarbeiten“



Vorschlag 1

4 synchronisierte Projektoren, die 4 Videos / Audios anzeigen. Die jeweiligen Audiodateien sind auch über Kopfhörer verfügbar.



Vorschlag 2

Die Videoarbeit "Catharsis" wird in 4 Teile unterteilt, die mit 3 anderen verwoben sind und als Erzählung in der Zeitachse dienen.

dieWebsite:

Die Website hat mehrere Buttons, mit denen der Benutzer mit der Installation interagieren kann. Das "Event" bezieht sich auf die Installation, die Videos mit "Farbverschiebung, drehen, spiegeln und drehen/spiegeln" Effekten enthält.

Die Website verfügt über mehrere Buttons, die es ermöglichen, mit der Installation zu interagieren. Das "Event" bezieht sich auf die Installation von Bruce Nauman, die die folgenden Footage-Manipulationen enthält: "color shift" (Farbverschiebung) - die Screens verändern sich von rot, über grün, zu blau und dann wieder zurück zu rot in Abständen von fünfzehn oder zwanzig Minuten und "flip" (drehen), "flop" (spiegeln), "flip/flop" (drehen/spiegeln) - die Screens drehen sich ungefähr alle fünfzehn Minuten von links nach rechts und von oben nach unten in nicht synchronisierten Abständen.

Die Buttons:

- "random: onetime-event" (Zufall: Einmaliges Ereignis) Button dreht und ändert die Farbe des Livestreams zufällig und einmal.
- "random: interval-event" (Zufall: Intervall-Ereignis) Button dreht und ändert die Farbe des Livestreams zufällig und endlos.
- "first-work: infrared light" (erstes Werk: Infrarotlicht) Button bezieht sich auf Naumans erste Installation ohne die genannten Effekte.
- "play all stream" (Alle Streams abspielen) Button spielt alle Livestreams ab.
- "reset" (Zurücksetzen) Button setzt alle Funktionen zurück.
- "oneWebPage" (eine Webseite) Button schließt alle Elemente aus, die nicht zur Arbeit gehören, wie das Logo, das Menü und die Schnelllinks.

Jedes Fenster oder Livestream hat auch individuelle Buttons für:

- "random: onetime-event" (Zufall: Einmaliges Ereignis), "random: interval-event" (Zufall: Intervall-Ereignis) - wie die oben genannten Buttons.
- "flip" (drehen), "flop" (spiegeln), "flip/flop" (drehen/spiegeln), "color shift" (Farbverschiebung), die die Funktionen einmal für jedes Fenster oder Livestream aktivieren.
- "fullsreen" (Vollbild), "exit fullsreen" (Vollbild beenden), die die Vollbildfunktion für jedes Fenster oder Livestream aktivieren und deaktivieren.

theVideoWorks - Offline-Präsentation, Vorschläge



Vorschlag 1.

Präsentation der Arbeit "dieWebsite" an einem Ort. 5 Projektoren zeigen 5 24/7 digital manipulierte Live-Stream-Videos und Audios in einem gegebenen Raum.



Vorschlag 2.

Präsentation der Arbeit "dieWebsite" an 5 verschiedenen Orten. Jeder Standort zeigt 1 digital manipulierte 24/7-Livestream-Video und -Audio.