AUSSTELLUNGSMACHER

# DIE PROTAGONISTEN

### DR. JOACHIM WEDEKIND

Joachim Wedekind, Jahrgang 1947, ist Unterrichtstechnologe und Mediendidaktiker. Bis 2012 beschäftigte er sich als wissenschaftlicher Mitarbeiter am IWM mit digitalen Medien als Werkzeug zum Erwerb von Wissen. Seit 2014 setzt er sich produktiv mit unterschiedlichen Ausprägungen der Computer- und Medienkunst auseinander und schafft eigene Werke, die digitale Kunst analog präsentieren.

*digitalart.joachim-wedekind.de*

### DAS IWM

Das Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen erforscht Wissensprozesse und wie diese durch digitale Medien beeinflusst werden. Hierbei werden nicht nur die Auswirkungen digitaler Medien auf unser Denken und Verstehen an klassischen Lernorten wie der Schule oder der Universität untersucht, sondern auch im Museum oder am Arbeitsplatz. Faktoren wie die sozialen, kognitiven und technischen Bedingungen der Mediennutzung spielen hierbei eine besondere Rolle.

*www.iwm-tuebingen.de*

Mit dem QR-Code gelangen Sie zum Programm des Titelbilds „Hommage á Sykora“.

AUSSTELLUNGSORT

# SO FINDEN SIE UNS

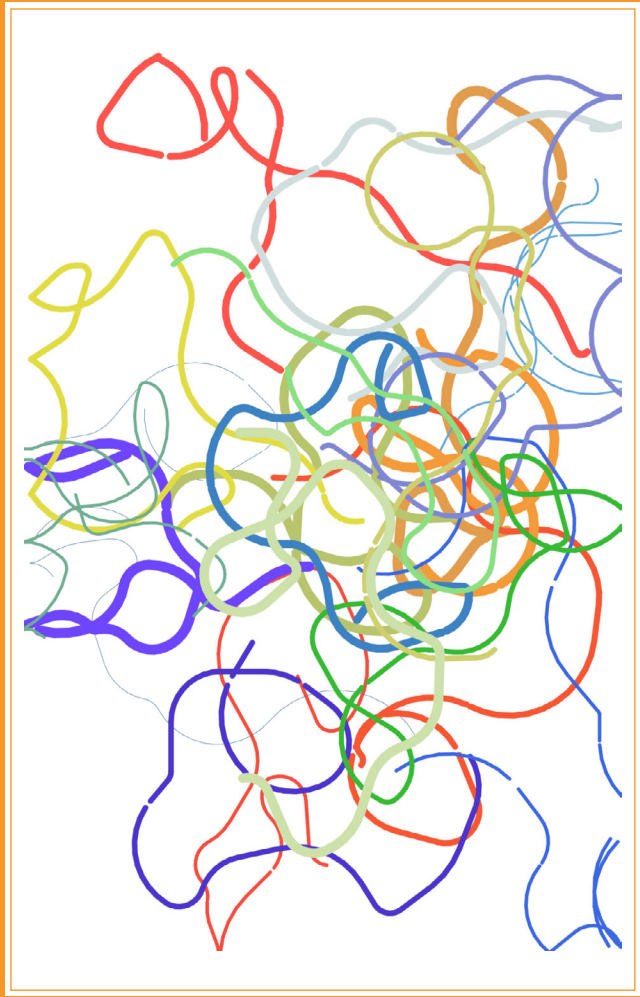
Die Ausstellung befindet sich im Erdgeschoss des IWM. Sie ist nur an den drei Veranstaltungsabenden öffentlich zugänglich.

Das Institut verfügt über einen barrierefreien Eingang sowie einen Behindertenparkplatz auf der Rückseite des Gebäudes. Da der barrierefreie Eingang mit einem Code versehen ist, kontaktieren Sie uns bitte vor Ihrem Besuch.

Leibniz-Institut
für Wissensmedien
Schleichstraße 6
72076 Tübingen
Tel. +49 7071 979-0
Fax +49 7071 979-100

info@iwm-tuebingen.de
IWM-TUEBINGEN.DE

Leibniz-Institut für Wissensmedien



# CODIERTE KUNST

## Eine Ausstellung am IWM
## 31. Oktober – 28. November 2019

# CODIERTE KUNST

**Eine Ausstellung am IWM**

Kreativität und Algorithmen sind keine Widersprüche. Längst sind digitale Technologien auch zu lebendigen Gestaltungsmitteln geworden, wie die Ausstellung „Codierte Kunst“ am Tübinger Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM) eindrucksvoll demonstriert.

Mit seinen Exponaten widmet sich IWM-Alumnus Joachim Wedekind der Verschmelzung von maschineller Berechenbarkeit und künstlerischer Virtuosität. Seine Grafiken und Installationen knüpfen bewusst an die frühe Computerkunst der 60er-Jahre an – und interpretieren und transformieren ihre Themen mit den Technologien der Gegenwart.

Mit der Ausstellung eröffnet das IWM einen kreativen Zugang zu seinen Grundfragen: Wie können digitale Medien unser Denken vertiefen und unser Verstehen optimieren? Wie können sie eingesetzt werden, um Wissensprozesse zu verbessern?



# DIGITALES ANALOG ERÖRTERT

Eine **dreiteilige Eventreihe** eröffnet Besucherinnen und Besuchern die Welt der Computerkunst, begleitet werden sie dabei von Experten des Genres.

### 31.10.2019,19 UHR: ÖFFENTLICHE VERNISSAGE

Dr. Joachim Wedekind als Vertreter moderner Computerkunst und Prof. Stephan Schwan, IWM-Experte für interaktive virtuelle Szenarien, führen gemeinsam in die Ausstellung und Computerkunst ein.

### 14.11.2019, 19 UHR: GASTVORTRAG „KREATIVITÄT UND KUNST IN DER INFORMATISCHEN BILDUNG“

Wie kann Kunst mit Methoden und Werkzeugen der Informatik in Bildungskontexten genutzt werden? Ausgehend vom derzeit omnipräsenten Begriff der Digitalisierung, erläutert der Informatikdidaktiker Prof. Ralf Romeike (Freie Universität Berlin) die Grundlagen der Computerkunst als Anknüpfungspunkt für Computational Thinking. Dabei beleuchtet er auch die Herausforderungen, die durch künstliche Intelligenz entstehen.

### 28.11.2019, 19 UHR: BILDER DENKEN STATT MALEN

An diesem Abend stellt Ausstellungsmacher und Digitalkünstler Joachim Wedekind  Methoden und Geräte vor, mit denen sich ästhetische Objekte herstellen lassen. Er legt dar, welche Rolle Malmaschinen im kreativen Prozess spielen können. Im Anschluss können Besucherinnen und Besucher an vier Stationen interaktive Installationen selbst bedienen und verändern, sodass persönliche Kunstobjekte entstehen.



# WIE ENTSTEHT CODIERTE KUNST?

Codierte Kunst wird mit Hilfe digital gesteuerter Geräte erzeugt, das heißt sie entsteht durch Codieren und maschinelle Darstellung. Das beinhaltet einerseits Programme, mit denen sie erzeugt wird, andererseits Computer und Ausgabegeräte, mit denen daraus die sichtbaren Produkte dargestellt werden – sei es auf Bildschirmen oder ausgedruckt auf Papier.

Joachim Wedekind erschafft seine grafischen Objekte mit der visuellen Programmierumgebung *Snap!*. Dabei werden keine Textzeilen eingetippt, sondern Befehlsbausteine wie Puzzle-Teile aneinandergereiht. Seine Programme stellt er als freies Lernmaterial zur Verfügung, mit dem Dritte experimentieren können und sollen.