

Ausstellung „Einblicke in ein paralleles Universum“

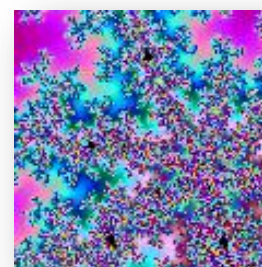
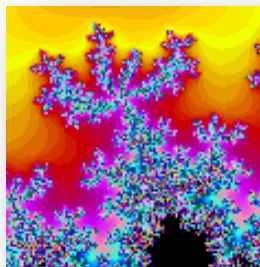
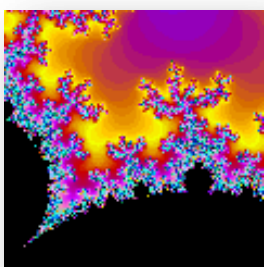
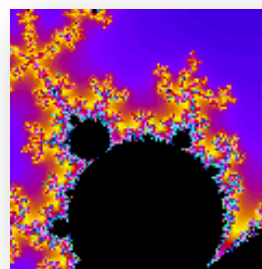
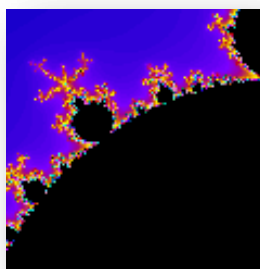
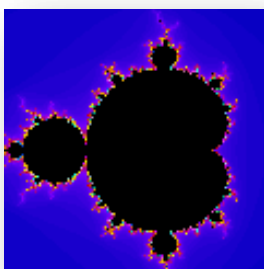
Im Zeitraum vom 10.12. -19.12. 2010 findet im DefactoArtForum im Balauerfohr 31-33 in Lübeck täglich von 11.00 -17.00 Uhr die von Cäsar Bauer und Peter Ludwig Wegener geplante Ausstellung „Einblicke in ein paralleles Universum“ statt, in der Aspekte digitaler Kunst interaktiv präsentiert werden. Die Ausstellung beginnt am 10.12. um 19.30 Uhr mit einer Vernissage.

Digitalkunst bezeichnet künstlerisches Schaffen, das Kunstobjekte mit Hilfe digitaler Verfahren erzeugt. Arbeitsgerät ist ein Computer. Die zunächst immateriellen Objekte digitaler Kunst sind nicht ohne genau definierte Handlungsvorschriften (Algorithmen) möglich, die von einem Computer prozessiert werden.

Peter Ludwig Wegener, der 1949 in Lübeck geboren wurde und als Lehrer in Bad Oldesloe arbeitet, setzt sich seit 2009 auf seiner website „artludwig - r. t. ficial 's 21st century digital painting gallery“ (www.artludwig.com) unter dem Motto „Einblicke in ein paralleles Universum“ mit einer besonderen Variante digitaler Kunst auseinander, dem Fraktal als Ausgangspunkt künstlerischen Schaffens. Er präsentiert in der interaktiven Ausstellung mit Hilfe verschiedener Medien Ergebnisse seiner Arbeit mit dem Computer als Werkzeug zum Erkunden und Gestalten fraktaler Bildwelten.

Fraktale bilden das geometrische Pendant zur Chaostheorie, einem Versuch, überschaubare Grundregeln für dynamisch komplexe Systeme zu finden. Sie stellen eine Klasse komplexer geometrischer Formen dar, die geeignet sind, viele unregelmäßig geformte Objekte und räumlich uneinheitliche Phänomene wie Küstenlinien, Gebirgszüge, Blitze usw. zu beschreiben.

Der Begriff Fraktal (lat. Fractus – in Stücke gebrochen) wurde 1975 vom belgischen Mathematiker Benoit B. Mandelbrot („Die fraktale Geometrie der Natur“) geprägt und meint eine Struktur, die bei zunehmender Vergrößerung nicht einfacher wird wie die Formen euklidischer Geometrie (Quadrat, Dreieck usw.), sondern eine höhere Komplexität erreicht.



Fraktale weisen häufig das Merkmal der Selbstähnlichkeit auf; das heißt, sie unterliegen dem geometrischen Grundsatz, dass sich in den unterschiedlichsten Bereichen der Natur auf jeder Größenebene immer wieder die gleichen Strukturprinzipien und somit gleiche Bilder auffinden lassen. Die Teilbereiche eines selbstähnlichen Objekts gleichen oder ähneln dem Ganzen. (Skaleninvarianz)

Die selbstähnliche Verästelung als bevorzugte Form in der Natur stößt im Mikrokosmos der materiellen Welt auf die Grenze der Moleküle. In der fraktalen Welt der Mathematik werden diese Grenzen aufgehoben. Die von leistungsstarken Computern erzeugten Grafiken sind die Ergebnisse immer wieder neu berechneter („iterierter“) nichtlinearer Gleichungen, die bis ins unendlich Kleine neue Strukturen offenbaren. Fraktalgeometrie ist die Sprache, die den Gestaltungsprozessen von belebter und unbelebter Natur zugrundeliegt, eine Quelle der bunten Vielfalt unserer Welt.



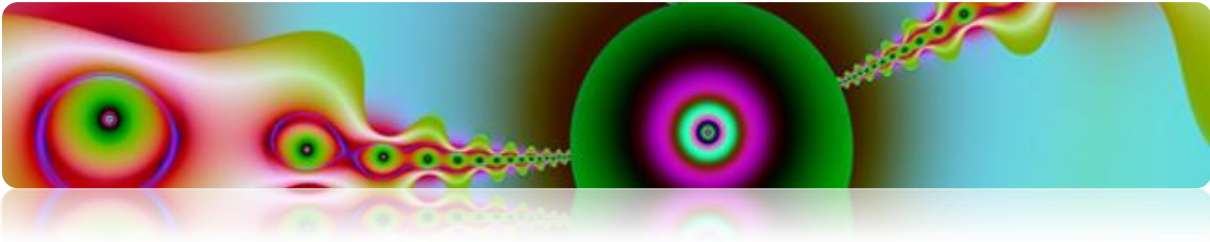
Die Ausstellung soll auf vielfältige Weise neugierig auf das parallele Universum dieser fraktalen Bilderwelten machen. Sie richtet sich über das normale Galeriepublikum hinaus vor allem an jüngere Besucher(Schüler/innen), die durch die Öffnungszeiten von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr auch an Werktagen die Möglichkeit haben, im Rahmen des Unterrichts interaktiv tätig zu werden. Neben Leinwand- und Posterdrucken sowie Bildprojektionen und animierten Artvideos als Gestaltungsbeispielen soll auf Schautafeln über das Thema Fraktale informiert werden. Darüber hinaus kann an mehreren PC-Arbeitsplätzen mit Fraktalsoftware(fractal generators) experimentiert werden. Es besteht die Möglichkeit, sich in ausgewählte Fraktale hineinzuzoomen, dort interessante Orte(spots) zu finden, diese durch Formelvariation, Veränderung der Farbpalette und Filterbenutzung zu verändern und das Ergebnis auszudrucken. Hierbei kann ein vertrautes Medium neu als Werkzeug zur Initialisierung und Steuerung bildnerischer Prozesse und zur (eigen)schöpferischen Auseinandersetzung mit Fragen der Ästhetik im digitalen Zeitalter erlebt werden.

Um verschiedene Arbeitsstufen und das experimentell suchende Probieren im spielerischen Umgang mit Fraktalsoftware für interessierte Anwesende besser sichtbar und nachvollziehbar zu machen, wird an einem der Arbeitsplätze mit Beamer und Projektionsfläche gearbeitet. Die multimediale Umsetzung des Ausstellungskonzeptes wird durch die großzügige Unterstützung der Firma JessenLenz und der Gemeinnützigen Sparkassenstiftung zu Lübeck möglich.

Da es Fraktalsoftware mit unterschiedlich komplexen Arbeitsoberflächen gibt, ist es möglich, auch jüngere Schüler/innen ins Ausstellungskonzept einzubeziehen. Eines der vorgestellten Programme wurde in den USA von Stephen C. Ferguson speziell für die Benutzung innerhalb therapeutischer Projekte geschrieben. (Fractal Therapeutic Project)

Kopien der am Computer generierten Bildschöpfungen werden gedruckt und im Laufe der

Ausstellung im Ausstellungsraum zu einem großen Dokumentationsbild zusammengefügt.



Damit die interaktive Begegnung mit fraktalen Bilderwelten nicht nur neugierig macht, sondern auch nachhaltig wirken kann, erhalten Schüler/innen sowie alle Ausstellungbesucher, die interessiert sind, tiefer ins parallele Universum einzudringen, Informationen über die von Peter Ludwig Wegener benutzten kostenlosen Programme (Free- oder Shareware) und deren Downloadmöglichkeiten.



