

hgk

z

Art

Transforming

IRD

KUNSTHAUS ZÜRICH

Art transformo

transforming

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	07
Definition	09
Projekte	11
01 : Der Teufel im Detail	13
02 : ArtTerrain	15
03 : MyPlace	17
04 : Pollock in Action	19
05 : Blow Some Smoke	21
06 : DeCODE	23
07 : Schoonhoven Illuminator	25
08 : Hinter der Leinwand	27
09 : Powerstation Distortion	29
10 : Schattenhorn	31
11 : Artenschutz	33
12 : Derrière la pomme	35
13 : Bad am Sommerabend	37
Konzeptarbeiten	39
Schattenkabinett	41
Genspiel	43
Silence Booth	45
Kunst-Rasen	47
Kunst im Dunkeln	49
Kunstkleber	51
Arbeitsprozess	53
Studienprogramme	59
Impressum	62
Karten	64

Vorwort

Im Design gibt es im wesentlichen ein Ziel, das heisst: Mache die Dinge erfahrbar und damit lustvoll. Und es gibt einen Weg, der lautet: Betrachte die Prozesse und gestalte sie mit den Mitteln der Technik, um sie zu verstehen. Schliesslich gibt es noch die Themen, an denen wir arbeiten. Das Kunstwerk ist ein solches Thema, mit dem wir uns in den letzten Wochen und auf Einladung vom Kunsthaus – auch spielerisch – auseinandergesetzt haben.

Erfahrungen mit Kunstwerken sammeln wir alle auf die eine oder andere Art. Aber wie machen wir sie mit unseren Mitteln neu erfahrbar? Wie sollten wir ihnen anders habhaft werden, als mit den individuellsten Mitteln unserer Wahrnehmung oder eben den elaborierten Verfahren der Wissenschaften?

Wir haben mit unseren Studierenden Mittel und Wege gefunden, um ausgesuchten Werken auf den Leib zu rücken, sie zu erweitern, zu transformieren oder ihnen Perspektiven zu geben, die uns Kunst und Künstler verstellt haben. Genau durch diese offensichtlichen Verletzungen, diesem Überschreiten einer magischen Grenze liesse sich Ihre Erinnerung an das «Original» bestens bewahren. Kein Affront also, Respekt!

Ich danke allen Beteiligten, dem Kunsthaus für diese einmalige Chance, den Studierenden für ihre Begeisterung, den Dozenten für ihr Engagement und wünsche Ihnen und uns fröhliche Diskussionen.

Prof. Dr. Gerhard M. Buurman

Interaction Design | Game Design

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

Transformation

Eine Transformation (lateinisch die Umformung) bezeichnet allgemein die Veränderung der Gestalt bzw. Form bzw. Struktur. Die Transformation kann ohne Verlust der Substanz bzw. Inhalt erfolgen.

Quelle : www.wikipedia.com

Eine Transformation bezeichnet

- eine qualitative Veränderung.
- in der Mathematik eine Funktion, welche die Position oder Richtung der Achsen eines Koordinatensystems verändert.
- eine Regel, die einen Übergang einer syntaktischen Struktur in eine verwandte syntaktischen Struktur beschreibt.
- in der Genetik eine Modifikation einer Zelle oder eines Bakteriums durch Verwendung exogener DNS.
- die Handlung einer Form- oder Erscheinungsveränderung: eine Fotografie als Beispiel ist die Transformation eines räumlichen Szenarios auf eine zweidimensionale Fläche.

Quelle : www.synonym.com



Der Teufel im Detail ist ein Suchspiel, das den Besucher des Kunsthauses Zürich dazu bringen soll, sich die ausgestellten Bilder nicht nur im Bezug auf ihr eigentliches Thema, ihr dargestelltes Objekt zu betrachten, sondern sich besonders auch die Hintergründe genau anzusehen, sich mit kleinen Einzelheiten und Nebensächlichkeiten in den Bildern zu beschäftigen.

Am Eingang des Kunsthauses werden am Abend der Ausstellung kleine quadratische Kärtchen ausgeteilt, auf denen ein Ausschnitt aus irgendeinem im Museum ausgestellten Werk oder auch aus der Architektur in Originalgröße abgebildet ist. Diese Ausschnitte sind natürlich so gewählt, dass man nicht direkt auf das Bild oder den Ort, von dem sie stammen, schließen kann, sondern sich wirklich genauer mit den möglichen Bild- und Raumkandidaten auseinandersetzen muss. Es ist nun die Aufgabe des Besuchers als Spieler, sich als Kunst-Detektiv auf die Suche nach dem Ursprung zu machen, zu dem er ein Fragment erhalten hat.

jens.hedinger@hgkz.net

dominik.haug@hgkz.net

kimaru.urbani@hgkz.net



Basierend auf den Farbinformationen des Gemäldes „Eichenwald“ von Robert Zünd wird eine dreidimensionale Landschaft generiert, wobei das Originalbild in einen Punkteraster unterteilt wird. Die Helligkeit eines Punktes bestimmt dabei die Höhe des entsprechenden Bildpunktes in der virtuellen Umsetzung. Der ursprüngliche Farbwert wird jedoch bei der Darstellung beibehalten. Der Besucher kann an einer Konsole mit Hilfe eines Steuerungsgerätes durch dieses fiktive Terrain navigieren und so das Bild auf eine neue Art und Weise kennen lernen. Der Besucher sieht mittels Projektion eine Freiflugperspektive, welche er selbst steuern kann. Neben dem Terrain werden das Gemälde und die aktuelle Position des Besuchers im Bild angezeigt. Eine weitere Idee wäre, dass sich verschiedene Objekte, wie z. B. Bäume oder Lebewesen, in der Landschaft befinden. Die Installation findet im ersten Ausstellungsraum der zeitgenössischen Kunst statt.



Senden Sie
Ihr MMS-Bild an
079 375 75 05
(Normaltarif)

Mit der Installation möchten wir Andy Warhols Intention als Gesellschaftsportrait aufgreifen und versuchen seine Arbeit auf den heutigen Zeitgeist zu transformieren. Sicherlich kann man dabei sagen, dass das Internet als Massenmedium eine wichtige Rolle spielt. Immer mehr Menschen wenden sich von den traditionellen «one to many»-Medien ab und machen von den «many to many»-Medien Gebrauch. Dabei ist «Soziale Software» zum Alltagsphänomen avanciert, in dessen Foren millionenfach Ideen, Fotos und Musik ausgetauscht werden. Aus diesem Mediengebrauch hat sich eine neue Kommunikationsform entwickelt, die niemals still steht, sondern in einem ständigen Prozess steht. Der Konsument wird zum Produzenten.

Das Konzept unserer Installation ist, dass die traditionelle Leinwand von einer Projektionsfläche abgelöst wird, auf der jeder Besucher seine eigens im Kunsthaus geschossenen MMS-Fotos anderen Besuchern zugänglich machen kann. Der Besucher erhält die Möglichkeit sich dadurch stärker in Beziehung mit dem Kunsthaus zu setzen und mit Spass seine bildlichen Kommentare oder Standpunkte auszustellen. Frei nach Andy Warhol: «In the future everyone will be world-famous for 15 minutes.»

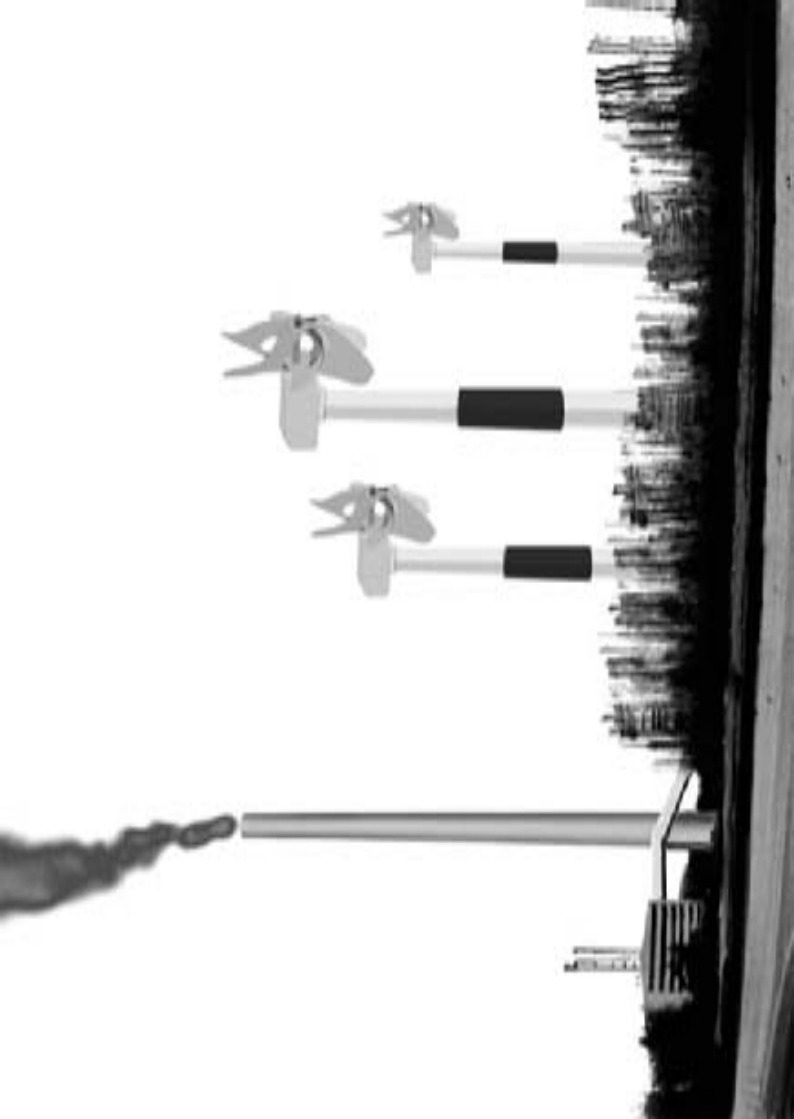


«Wenn ich male, befinde ich mich im Bild.», so Jackson Pollock. «Das Bild hat sein eigenes Leben». Mit flüssigen Bewegungen goss, schleuderte, tropfte, spritzte er Farbe auf die Leinwand, ohne eine bestimmte Vorstellung des Motivs im Sinn zu haben. Auf dem Bild fanden Aktionen statt, er drückte sich aus, illustrierte nicht.

«Pollock in action» versucht den Malstil von Pollock mit aktuellen Technologien neu zu interpretieren. Projiziertes Licht ersetzt die flüssige Farbe. Die Bewegungen des Pinsels werden von einem Computer verfolgt, und mithilfe von Beschleunigungssensoren als Bewegungsablauf erfasst.

Jackson Pollocks Bilder hatten, wie er selber sagte, keinen Anfang und kein Ende. Er hatte nie Angst, seine Bilder zu verändern oder sie zu zerstören. Zögern Sie also nicht, selbst den Pinsel in die Hand zu nehmen und der Leinwand Leben einzubringen.

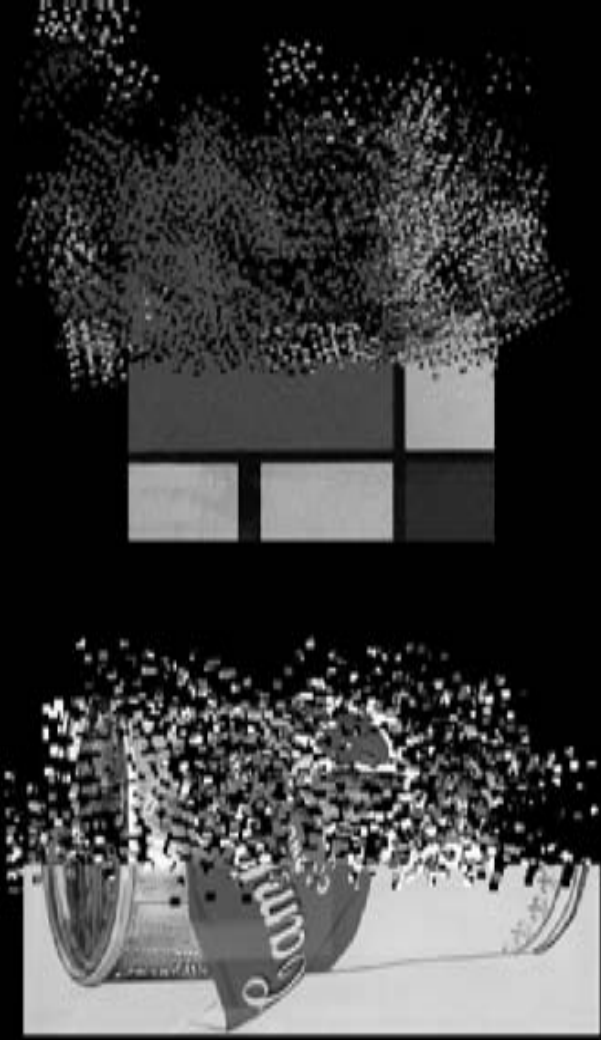
Das von den Besuchern heute Abend gemeinsam geschaffene Bild samt seiner Entstehung und Transformation können Sie sich ab Montag auf <http://pollock.extrapixel.ch> ansehen.



Ein Blick über die Landschaft, eine Fabrik mit hohem Kamin - so hält der Künstler Wilhelm Sasnal Momente des Alltags mit Malerei fest. Die Motive seiner Werke stammen aus Wissenschafts-, Schul- und Kinderbüchern, Zeitschriften oder dem Fernsehen. Ebenso dokumentiert der Künstler seine alltägliche Umgebung in Tarnów mit Videokamera und Fotoapparat. Aus den Eindrücken und Bildern entstehen oft Gemälde, die einen Augenblick gleich einer Fotografie stillstehen lassen, wie das im Jahr 2005 gemalte Bild «impec».

21

Die Installation «Blow Some Smoke» nimmt den Betrachter in diesen Augenblick des Bildes auf und bringt ihn so näher zum Ausgangspunkt des Werkes, einem Augenblick, einem Eindruck aus dem Alltag des Künstlers. Dies geschieht über ein Windrad, das in der Rolle einer realen Erweiterung der Landschaft des Bildes, einen Windgenerator imitierend, als unkonventionelles Medium dient, durch das Einfluss auf das sich bildende Gesamtwerk genommen werden kann.



Der Besucher kann mit DeCODE die bestehenden Kunstwerke digital manipulieren.

Basierend auf den Bildinformationen der Werke [Farben und deren Anordnung], entsteht durch die Interaktion des Besuchers eine Synthese, die sich in Form eines veränderten Bildes zeigt. Der Betrachter kann das Werk seiner Vorstellung entsprechend Manipulieren/ Decodieren und erhält dadurch eine neue Sichtweise. Dies ermöglicht es dem Betrachter neue, zuvor unbekannte Bilder zu entdecken. Losgelöst vom ursprünglichen Motiv des Künstlers können zudem Interpretationen entstehen, die beim Besucher einen unerwarteten Eindruck hinterlassen.

Die Grundelemente von DeCODE sind kleine Karten mit einem einzigartigen Muster, die jeweils ein Kunstwerk repräsentieren. Auf der Installation werden diese von einer Kamera erkannt und durch den Beamer an die Wand projiziert. Der Besucher kann durch die Verschiebung der Karten, direkt Einfluss auf die Decodierung der digitalen Kunstwerke nehmen.



Das Werk von Jan Schoonhoven mit dem Titel «Rechteckige Flächen mit schrägen Innenflächen in zwei Richtungen» besteht – wie der Name schon sagt – aus geometrisch angeordneten Flächen, die zusammen ein dreidimensionales Konstrukt bilden. Wie der Künstler selbst sagte, soll durch die Organisation der Elemente das Wesen des einzelnen Elementes nicht abgeändert sondern verstärkt werden, so dass ein neues Ganzes entsteht.

Der Schoonhoven Illuminator befasst sich mit den, durch die Dreidimensionalität entstehenden, Schattenwürfen, die den visuellen Eindruck des Werkes stark prägen. Seine Funktion ist es, verschiedene Beleuchtungssituationen anhand einer direkten Projektion auf das Gebilde nachzustellen. Dem Betrachter wird dabei die Möglichkeit geboten, die virtuelle Lichtposition selber einzustellen um so die Wirkung des Kunstwerkes zu verändern und zugleich zu verstärken.

Beim aufgehängten Konstrukt handelt es sich um einen Nachbau, der für das Projekt Art Transforming angefertigt wurde. Er entspricht jedoch in seiner Form und Grösse dem Original.



Mehrere Bilder im ersten Obergeschoss werden für den Besucher als virtuelle, dreidimensionale Versionen im Computer begehbar. Dabei dient ein (ebenfalls virtueller) Nachbau des Raumes als Knotenpunkt. Von diesem Raum aus können die Bilder sowohl von aussen, als auch von innen betrachtet werden. Den Besuchern wird ermöglicht, wortwörtlich durch die Rahmen in die Bilder zu steigen und sie unter neuen Blickwinkeln zu erforschen. Dabei können sich dem Betrachter ungewöhnliche Einblicke in die Konstruktion der Kunstwerke eröffnen.

Durch die neue Aufbereitung der Gemälde werden Leute dazu verleitet, die Bilder näher zu betrachten und länger daran (oder darin) zu verweilen.

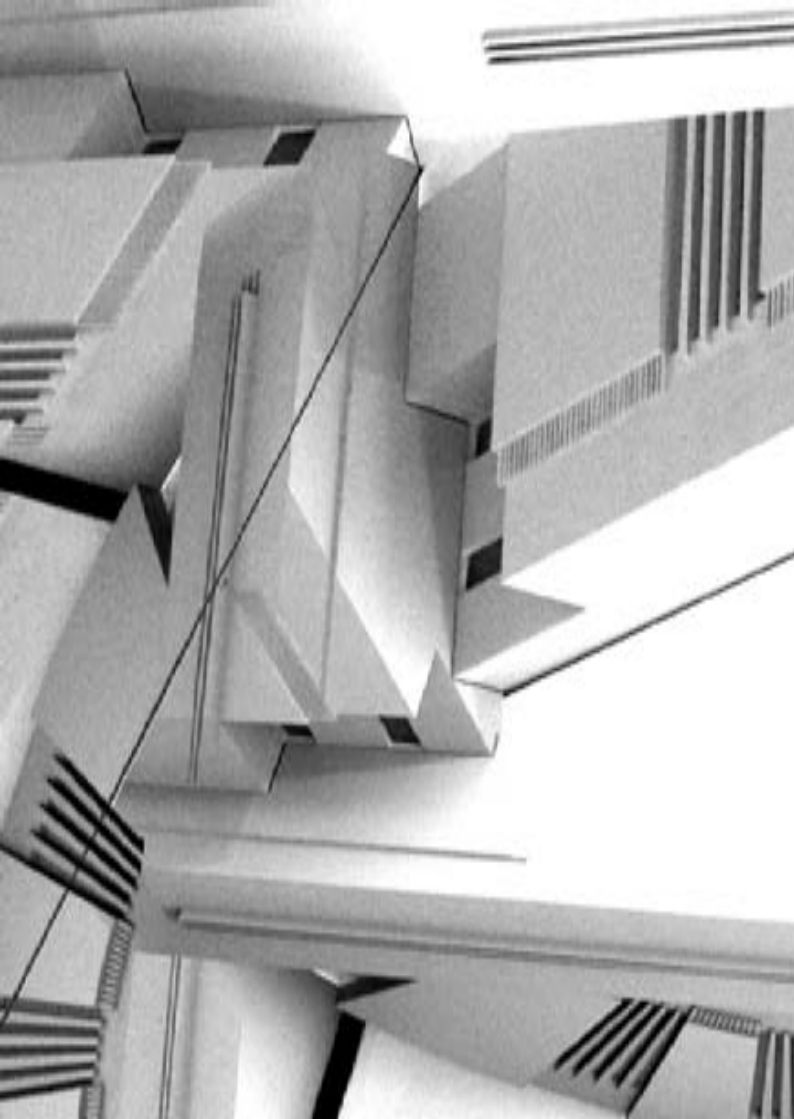
Es stehen zwei Computerstationen zur Verfügung, die in der Mitte des Raumes verteilt sind, damit die Besucher gleichzeitig den virtuellen und realen Raum betrachten können. Eine zusätzliche Installation mit einem Beamer ermöglicht weiteren Zuschauern, den virtuellen Museumsbesuch zu verfolgen.

reto.spoerri@hgkz.net

janine.meyer@hgkz.net

renzo.thoenen@hgkz.net

Hinter der Leinwand : 08



Bei Powerstation Distortion handelt es sich um eine interaktive Installation, welche Erwin Wurms Skulptur «Tate Modern, Modern» mittels einer Projektion architektonisch in den virtuellem Raum verlängert. Durch die Skulptur im realen Raum und die architektonische Gegebenheit des Standortes soll die Durchdringung von realen und virtuellen Raum erfahrbar gemacht werden. Das Kunstwerk selbst wird dabei neu kontextualisiert.

Powerstation Distortion versucht bei der Gestaltung der virtuellen Umgebung Momente der Trans- und Deformation, der Dehnung und der Kompression in die Architektur aufzunehmen und so der Ästhetik Erwin Wurms Skulptur zu folgen.

Als ArtTransformer will sich Powerstation Distortion auf die architektonischen Wurzeln von «Tate Modern, Modern» besinnen, denn das Gebäude (zurzeit ein Kunstmuseum), welches in Erwin Wurms Skulptur behandelt wird, war ursprünglich eine Powerstation.



Auf dem Bild des Künstlers Torben Giehler ist der wohl bekannteste Berg der Schweizer Alpen zu sehen, das Matterhorn. Es erhält in dem gleichnamigen Kunstwerk durch seine Abstraktion eine faszinierende Virtualität. Mit der Farbgebung der geometrischen Formen entsteht eine optische Wirkung von Licht, die den perspektivischen Blick auf die Berglandschaft kräftigt.

Die Installation Schattenhorn hebt die gemalten Lichtverhältnisse auf und ermöglicht dem Betrachter, durch Veränderung von Licht und Schatten den Bildraum besser wahrnehmen zu können.

Das Matterhorn aus dem Bild wird von der virtuellen Welt in die Realität übertragen und findet sich in dem Objekt Schattenhorn wieder. Ein dreidimensionales Modell, unmittelbar vor dem Kunstwerk stehend. Der Betrachter kann direkt in das Gemälde eingreifen und die Lichteinstrahlung manipulieren, indem er das reale Licht über dem Schattenhorn mit den Händen verdeckt. Die entstandenen Wolken übertragen sich auf das Kunstwerk. Die Gestalt des Matterhorns ist durch die Lichtveränderung interaktiv erfahrbar.

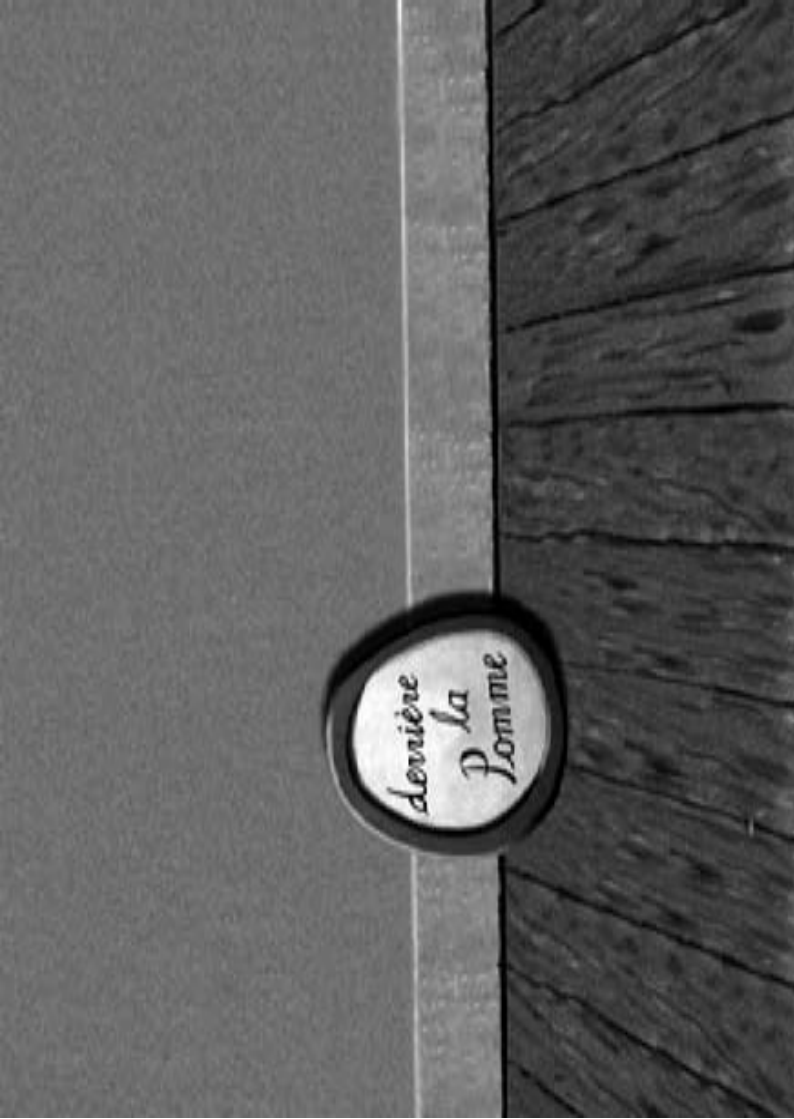
31



Fritz Glarner's Werk «Relational Painting, Tando Nr.1» aus dem Jahre 1944 besticht durch seine Schlichtheit. In den von Piet Mondrian inspirierten, abstrakten Werken verwendet er hauptsächlich die Farben Gelb, Rot, Blau und zusätzlich Schwarz und Weiss. Seine Bilder sind klar, ordentlich und elegant. Diese «Einfachheit» und Abstraktion war somit auch Ansporn, die Welt der Games, die oft bunt und wirr daher kommt, mit derjenigen der Kunst zu vereinen.

Grundlage dazu bietet das Spiel Space Taxi, ein Klassiker aus dem Jahre 1984, in dem der Spieler Fahrgäste von einem Ort zum nächsten befördern und nebenbei zahlreichen Hindernissen ausweichen muss. Diese und die gesamte Umgebung werden in «Artenschutz» durch Glarner's geometrische Flächen dargestellt, das Spiel findet somit gewissermaßen im Bild statt. Die Verbindung zwischen den zwei doch so unterschiedlichen Welten der Kunst und derjenigen der Games kann in Space Taxi auf spielerische und spannende Weise erfahren werden.

yvonne.von_allmen@hgkz.net
kim.rueedi@hgkz.net
christoph.hess@hgkz.net
corinne.tanuwidjaja@hgkz.net
fabian.grat@hgkz.net

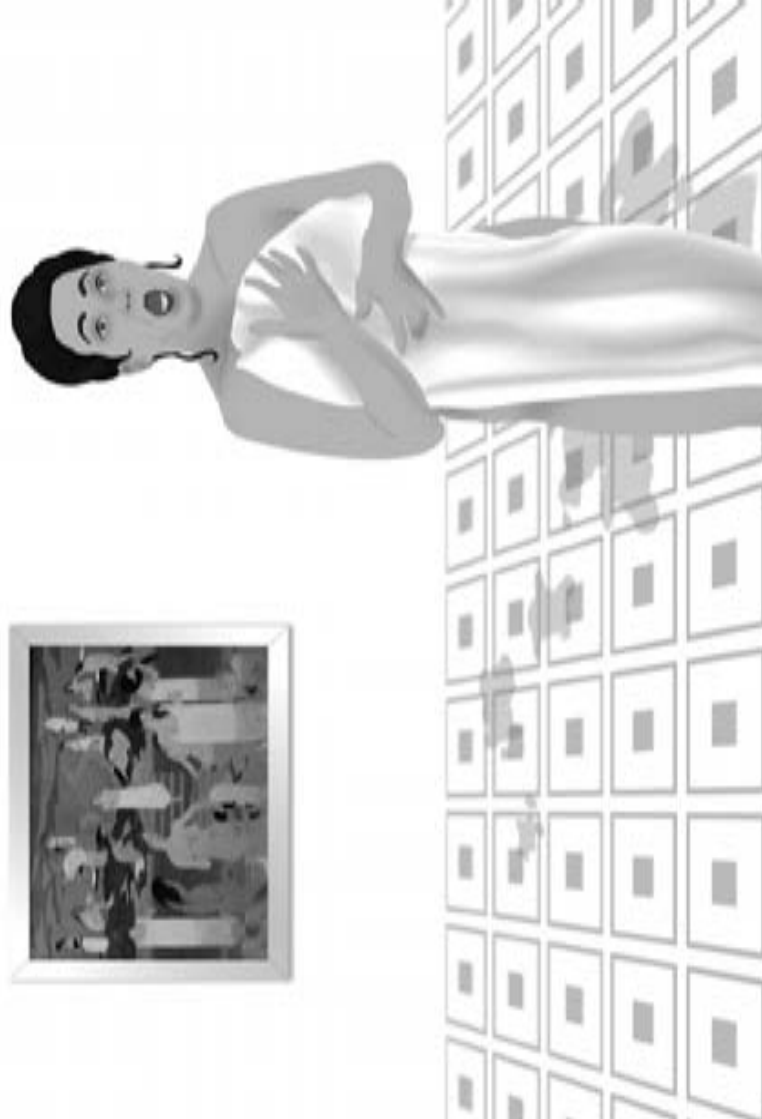


«Alles was wir sehen verdeckt etwas Anderes. Wir wollen immer das sehen, was durch das, was wir sehen, verdeckt ist.» (René Magritte).

Die Installation greift unseren Wunsch aus Magrittes Zitat auf und gibt den Blick hinter den Apfel im «La chambre d'écoute» frei. Alltägliche Objekte, wie der Apfel, tauchen immer wieder in Magrittes Arbeiten auf, verdecken Teile des Bildes und werden, z.B. durch unmögliche Proportionen, in einen neuen Kontext gesetzt. So auch in seinem 1958 entstandenen Gemälde:

Es zeigt ein Zimmer, dessen Raum komplett von einem überdimensionalen Apfel ausgefüllt wird. Dieser Apfel lässt kein Platz für andere Dinge im Raum und versperrt den Blick auf die uns gegenüberliegende Wand.

Die interaktive Installation hebt diese vollendeten Tatsachen nun auf und lässt uns zu Entdecken werden, die direkt Einfluss auf das Gemälde nehmen. Wir werden selbst Teil des surrealistischen Motivs, hinterlassen Spuren und können selbst «hinter den Apfel» blicken.

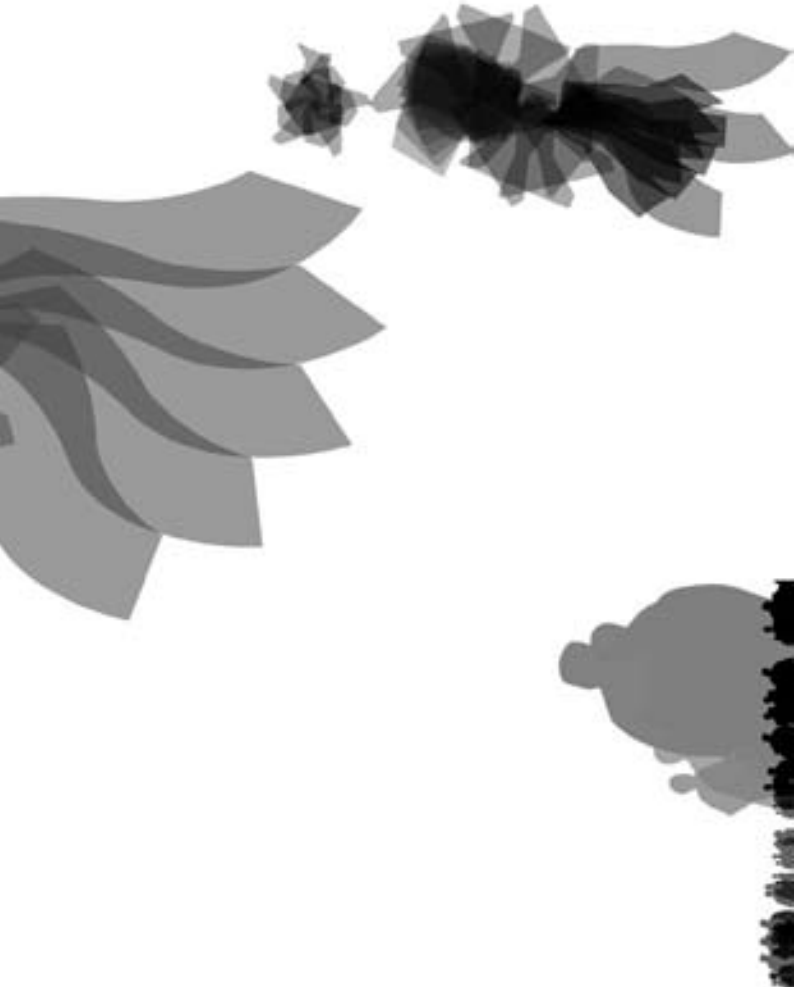


Das Bad am Sommerabend (1892) war Félix Vallottons erster Versuch die Tradition der realistischen Darstellung zu überwinden, die er bis dahin pflegte. Mit dem Gemälde provozierte er einen Skandalerfolg, denn er parodierte damit nicht nur die damalige Landschaftsmalerei, sondern auch die bürgerliche Gesellschaft jener Zeit.

Das Bild weist ein strenges Kompositionsschema auf: horizontal wird es von der Frau im Zentrum in zwei Hälften geteilt, vertikal bildet die Backsteinmauer eine Trennlinie zwischen Vorder- und Hintergrund. Die Frauen sind sowohl einzeln wie in Gruppen angeordnet, stehen jedoch in keinerlei Bezug zueinander. Obwohl ihre Körperhaltungen Bewegungen vermuten lassen, wirkt das Bild statisch.

Eine Geräuschkulisse erweckt das Gemälde zum Leben, löst seine Geometrie auf und gibt der arrangierten Szene die Natürlichkeit, die Vallotton gewollt vermieden hat.

Selbstverständlich dulden die Damen bei ihrer abendlichen Toilette keine Störer...



Schattenkabinett verwandelt mit Bezug auf das gleichnamige Werk von Sigmar Polke den Besucher in eine digitale Silhouette.

In der neuen digitalen Umgebung bewegt sich die Silhouette, die aus Fragmenten des Werkes von Polke besteht, mit den Eigenschaften des Besuchers. Zusätzlich erscheinen weitere Schatten, die je nach Aktivität der Person in ihrer Anzahl und Größe variieren und sofort verschwinden, wenn die Person stehen bleibt – um sich umzusehen.



Verschiedene Körperteile von Figuren aus Kunstwerken werden auf Pappe reproduziert. Jedes Körperteil hat einen bestimmten Wert, der auf der Rückseite notiert ist. Die Besucher erhalten eine zufällige Selektion von Körperteilen, die sie, gemäss ihrem Wert, mit anderen Museums-Besuchern tauschen können. Ziel ist es ein neues Wesen aus den Körperteilen zu kreieren. So könnte ein Wesen mit der Haarpracht der Venus von Botticelli mit dem Hals einer Dali-Giraffe und dem Körper einer Niki de Saint-Phalle Plastik entstehen. Der Kreativität und Vielfalt durch die Besucher sind keine Grenzen gesetzt. Die «künstlichen Figuren» können nach Wunsch an einer Wand ausgestellt werden.

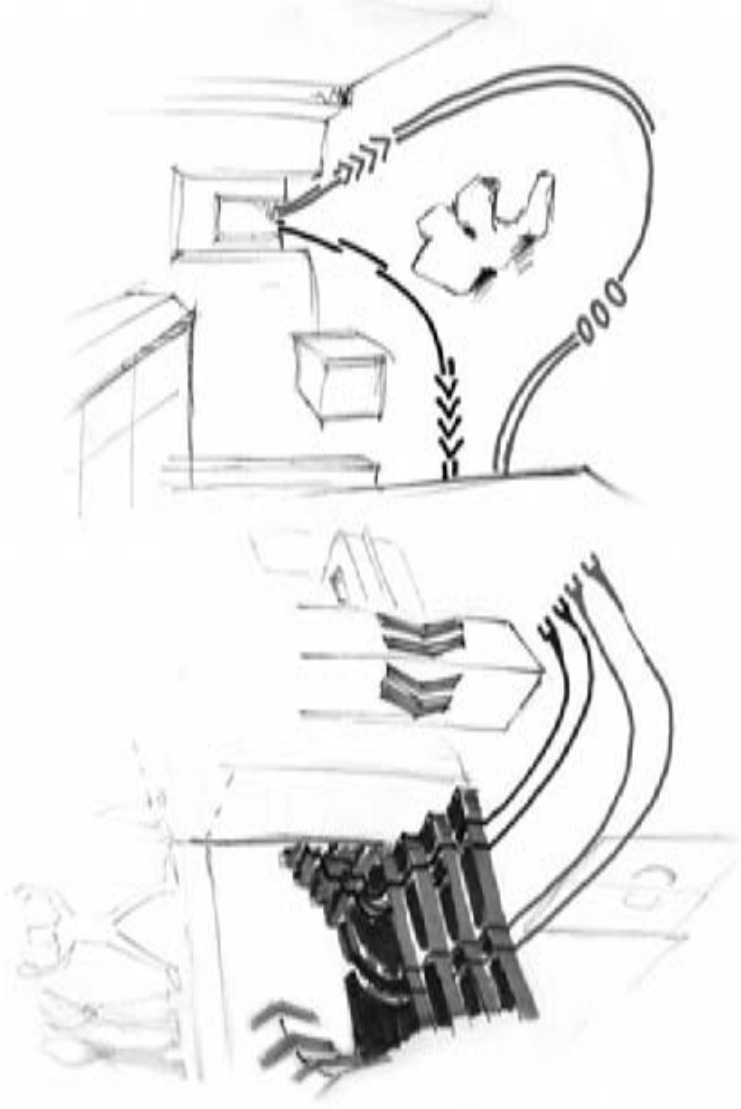


An installation of a claustrophobic booth box with soundproof wall and darkness. The walls are padded with noise absorbent materials and earplugs are provided to improve sound isolation. The room is totally dark, except a dim spotlight shining on a life-sized Henry Fuseli's painting. Silence; backed against the wall.

Henry Fuseli is a Swiss artist whose art has been highly regarded as the avant-garde to the Surrealist and Expressionist movement. His work has been highly imaginative, usually to explore humanity and depict dark emotions. Silence portrays a depressed figure, «hang» in quiet darkness. However creepy, had a peaceful surreal-ty in it as if the soul had been detached from the body.

The idea: to expand the appreciation of Fuseli. Painting's emotion by transforming space for an atmosphere of Fear Game.

The game: a player sits in the room and will be forced to coop with the restricting claustrophobia (fear of closed space), scotophobia (fear of dark space) and sedatephobia (fear of silence). Then with the «self meditation of body detachment» experience, may come to challenge oneself's fear.



Lautstark durch ein Museum laufen und hüpfen – wer wollte das nicht schon immer mal?

Das verworfene Projekt Kunst-Rasen hätte diesen Gedanken in Kombination mit einem

Querschnitt durch die Kunstgeschichte umgesetzt.

Das gesamte Kunsthaus wäre in eine Rennstrecke mit zwei Bahnen verwandelt worden, die

im Foyer begonnen und auch ihr Ziel gehabt hätten. Die durch Linien markierten Bahnen

hätten Beschleunigungs-, Brems-, Hüpf-, Rückwärtslauf- und Haltefelder enthalten, um

dem Lauf den Charakter eines typischen Hochgeschwindigkeitsrennspiels zu verleihen.

Entlang der Strecke wären Kurvenschilder und ähnliches an den Wänden angebracht wor-

den, um diesen Effekt noch zu verstärken.

Die Strecke selbst wäre dabei so durch das Kunsthaus verlaufen, dass man an verschie-

denen, kunstgeschichtlich wichtigen Werken vorbeigekommen wäre. Durch entsprechend

plazierte Haltefelder an diesen Kunstwerken hätte man «im Vorbeigehen» einen Quersfeld-

einlauf durch die Kunstgeschichte gemacht.



Am Eingang eines Raumes erhalten die Besucher eine Taschenlampe. Der Raum ist völlig abgedunkelt, sodass die Besucher die Bilder im Raum mit ihrer Taschenlampe beleuchten müssen. Die Stimmung variiert durch die interaktive Beleuchtung, denn je mehr Besucher im Raum sind, umso heller wird der Raum insgesamt. Zudem wird für die Anwesenden sichtbar, wo sich die Aufmerksamkeit des Einzelnen gerade befindet, weil das beleuchtet wird, was die Besucher interessiert. Der Besucher soll die Bilder und den Raum auf eine neue, ungewohnte Weise kennen lernen.



Welcher Kunstsammler hat nicht schon von der kompletten Sammlung geträumt? Leider gibt es von den meisten Kunstwerken nur ein oder wenige Originale und somit ist dieser Traum nur schwer zu realisieren. Mit dem Projekt «Kunstkleber» hätte jeder Besucher an der Kunstausnacht die Möglichkeit gehabt, sich eine komplette Sammlung zu erarbeiten.

Am Eingang wären Hefte verteilt worden, in denen man auf vorgegebenen Feldern Kunstwerke und Portraits der Künstler einkleben kann. Im Verlauf der Kunstausnacht hätte man dann an verschiedenen Stationen die Kleber in einem blinden Fünferpack bekommen. Zwangsläufig würde man Kleber doppelt bekommen und müsste dann solide Verhandlungstaktiken einsetzen, um von den anderen Besuchern die noch benötigten Werke und Künstler einzutauschen. Ein entsprechender Treffpunkt als Zentrum dieses «Kunstmarktes» hätte diese Tauschmöglichkeit noch zusätzlich unterstützt.

Das Projekt hat sich vor allem wegen den Urheberrechten als zu kompliziert erwiesen. Alte Werke hätten problemlos in das Heft aufgenommen werden können, bei neuen Werken wären jedoch unzählige, aufwendig zu beschaffende, Rechte benötigt worden.







Interaction Design

Game Design

Im Studienprogramm Interaction Design (ID) geht es um die grundlegenden gestalterischen und konzeptionellen Fragen jeglicher Mensch-Maschine-Interaktion. Aus der Sicht des Benutzers [User Centered Design] stellen sich spannende Fragen nach Benutzbarkeit [Usability], intuitiver Gestaltung [Joy of Use] oder intelligenten Systemstrukturen digitaler Systeme. InteractiondesignerInnen arbeiten interdisziplinär [Konzept/ Design/ Programmierung] und haben einen breiten Zugang zu Fragen der Kultur, Mensch [Psychologie/ Physiologie] und Gesellschaft, zu Technologien [Hardware/ Software] und der Gestaltung. Das faszinierende an der Thematik liegt in der Breite der Materie und den parallelen Konzepten des Lebens – von Fühlen, Hören, Sehen, Raum und Orientierung, Logik und Phantasie, die wir immer stärker durch technische Systeme imitieren und zu ganz neuen Lösungen für unsere alltäglichen Verrichtungen kommen. Interaction Design ist ein Zukunftsberuf.

Als erste staatliche Hochschule im deutschsprachigen Raum bietet die Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich mit dem Studienprogramm Game Design (GD) ein dreijähriges Bachelor-Studium an, das Computerspieldesign gestalterisch und theoretisch thematisiert. Das Game Design Program setzt sich mit den vielfältigen Themen digitaler Spielwelten, ihren Einflüssen und Potentialen auseinander. Die inhaltlichen Schwerpunkte liegen einerseits im Verständnis der sozialen, gestalterischen und technischen Komponenten des klassischen und computerbasierten Spieledesigns, andererseits in der Realisierung eigener interaktiver, digitaler Spiele und Spielkonzepte.

Kontakt Vertiefungsrichtung IAD:

Frau Verena Romanens

Mail: verena.romanens@hgkz.ch

Tel: +41 43 446 32 54

Homepage:

<http://iad.hgkz.ch>

Impressum

©2006

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

Vertiefungsrichtung IAD

Interaction Design | Game Design

<http://iad.hgkz.ch>

Projektinformation:

<http://iad.projects.hgkz.ch/arttransforming/>

Veranstalter:

<http://www.kunsthhaus.ch>

Dozierende:

Prof. Gerhard M. Buurman

Christian Weber

Max Moswitzer

René Bauer

Max Rheiner

Raphael Perret

Koordination (Ausstellung und Kommunikation):

Björn Quellenberg (Kunsthhaus Zürich)

Christian Weber

René Bauer

Alex Robert

Daniel Völzke

Flyer und Bookletgestaltung:

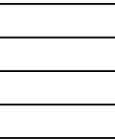
Benjamin Widerkehr

Christoph Schmid

Christian Siegrist

Druck:

Inka Druck, Zürich

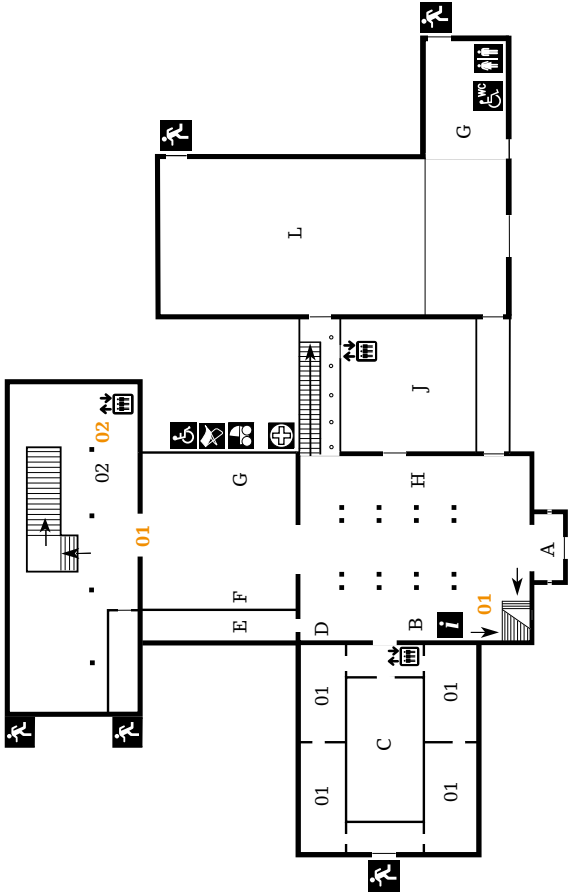


A Haupteingang
 B Kasse | Information
 Audioguide Sammlung
 C Kabinett

D Treffpunkt Privatführungen
 E Kunstvermittlung
 F Shop
 G Garderobe

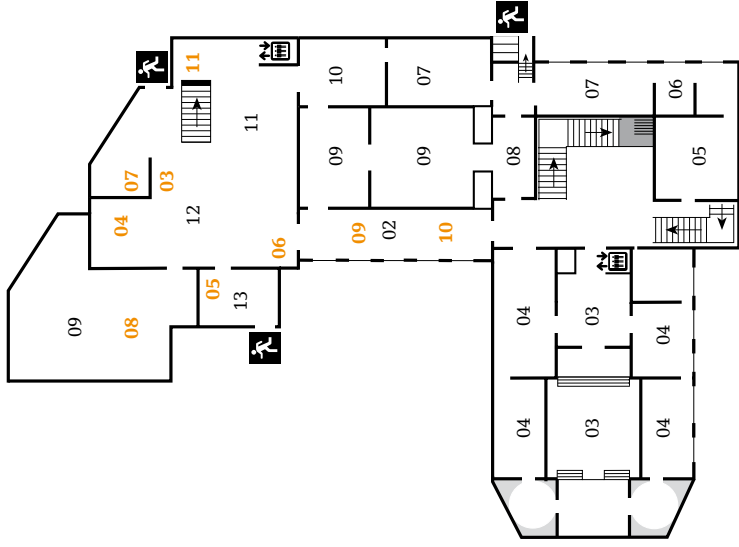
H Café
 J Treffpunkt öffentl. Führung
 K Miró-Garten
 L Grosser Vortragssaal

01 Der Teufel im Detail
 02 ArtTerrain



- 01 Alberto Giacometti
- 02 Neuerwerbungen
- 03 Hodler, Böcklin
- 04 Schweizer Malerei 19. Jh.
- 05 Nelkenmeister
- 06 Niederländische Malerei der Spätgotik
- 07 Niederländische Malerei 17. Jh.
- 08 Italienische Malerei 16. Jh.
- 09 Italienische Malerei 17. Jh.
- 10 Venedig 18. Jh.
- 11 Abstrakte Kunst
- 12 Amerikanische Malerei
- 13 Beuys
- 14 Polke, Baselitz, Kiefer

- 03 MyPlace
- 04 Pollock in Action
- 05 Blow Some Smoke
- 06 DeCODE
- 07 Schoonhoven Illuminator
- 08 Hinter der Leinwand
- 09 Powerstation Distortion
- 10 Schattenhorn
- 11 Artenschutz



- 20 Segantini, Munch
- 21 Bilderwahl! Geforderte Augenblicke
- 22 Impressionismus
- 23 Expressionismus
- 24 Monet Nymphéas, Rodin
- 25 Chagall, Kokoschka
- 26 Bonnard, Vuillard, Vallotton
- 27 Klassische Moderne
- 28 Surrealismus, Dada
- 29 Cy Twombly, grosse Fotografien
- 30 Hommage à Cézanne

- 12 Derrière la pomme
- 13 Bad am Sommerabend

