

digital kunsthistorie

kunstværker og billedkulturer i et digitalt humanistisk perspektiv

Kunstner og ph.d.-studerende Honey Biba Beckerlees workshop:
(Computer)hukommelse, kobber og mønstre

Til de første computere der blev lavet, udviklede man en hukommelsesteknologi hvor kobbertråde blev vævet ind og ud af magnetringe i et grid-baseret mønster. Når nu den binære kode blev udviklet ud fra vævningens principper, så kunne man jo simpelt nok bare opbevare en given kode ved at væve den. Kobber er et grundstof og metal med en tetrahedral krystallinsk struktur, hvilket vil sige at kobberårer gror i grid-lignende rodnet mønstre. Disse mønstrede kobberforekomster kan aflæses af geologer og fortælle om hvor, hvornår og hvordan det kom til. Man kan sige, at kobber opbevarer sin egen historie i mønstre. I denne workshop skal vi væve os til sammenhænge mellem natur og teknologi, mønstre og hukommelsesteknikker.

Kunstner og studielektor, Jette Gejls workshop:
VR

I de sidste 20 år har kunstnere i stigende grad haft adgang til virtual reality og de avancerede teknologier, der støtter op om mediet. Jette Gejl er en af dem. Hendes interesse ligger i mediets fænomenologiske adgang til perceptionen og erfaringer fra det virkelige liv. Igennem 'velkendte' abstrakte universer skaber hun små narrative forløb, som publikum kan gå på opdagelse i. Således også i værket 'Beige Space', som deltagerne til workshoppen kan tilgå i et headmount set-up og efterfølgende diskutere betydninger og effekten af.

14.00 - 14.15

Studielektor, Jette Gejl, AU
Introduktion til VAM1-udstilling

14.15 - 14.45

Kaffe/te/mundgodt for alle

14.45 - 15.30

Professor, dr. phil, Jacob Wamberg, AU
Syntese af dagens oplæg og workshops med efterfølgende diskussion

15.30

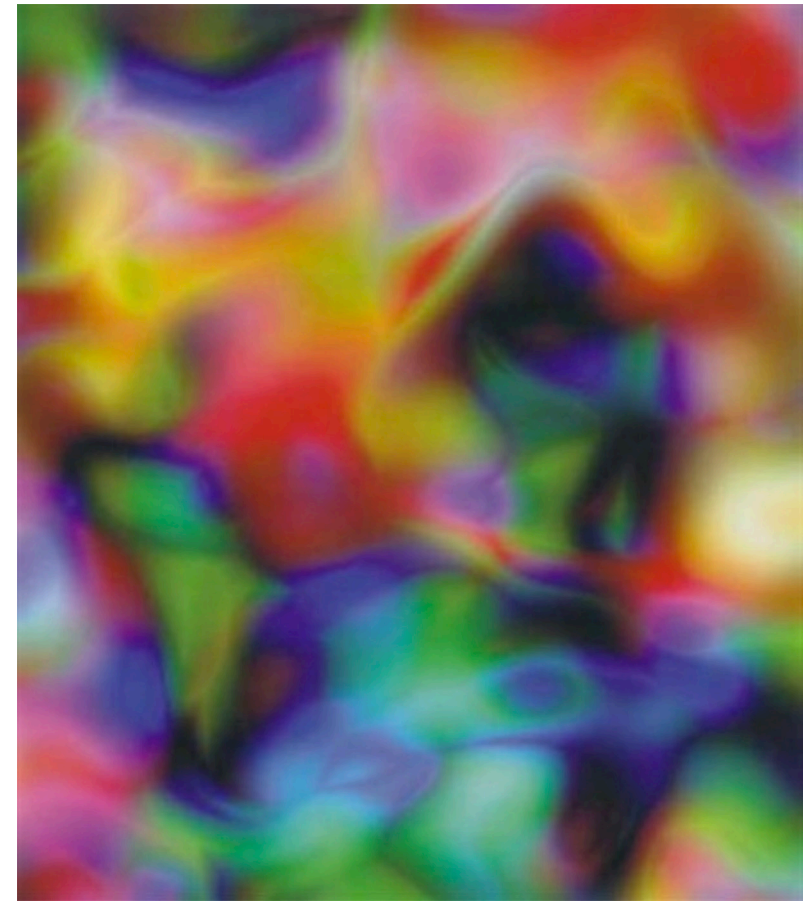
Tak for i dag.

Link til litteratur og andet i googledocs som vi forventer, at alle orienterer sig i:

<https://drive.google.com/drive/folders/1HcfcZEzKLEOSZoG6S-p62SEuF8dqWZ7o?usp=sharing>

Styregruppen bag seminaret:

Pernille Leth-Espensen, Honey Biba Beckerlee, Jette Gejl, Lisbet Tarp og Ane Hejlskov Larsen



Thomas Ruff, udsnit af Substrat 18 II, 2003

fredag 27. september 2019 kl. 9.00-15.30
store sal, kaserne scenen
langelandsgade 139, 8000 aarhus c

tak til digital arts initiative, faculty of arts samt afdeling for kunsthistorie, museologi & æstetik og kultur, institut for kommunikation og kultur, aarhus universitet, for at muliggøre dette seminar

Prolog:

I det kunsthistoriske fagfelt er det i tiltagende grad presserende at forholde sig til betydningen af digitale teknologier og metoder, så som digital kunst, kunstig intelligens, 3D-print, augmented reality, digital bevaring, kunstdatabaser, virtuelle kunstgallerier, digitale rekonstruktioner af kulturarv og meget mere. De nye genstandsfelter og digitale redskaber udvider faget drastisk og udfordrer praksis, begreber, synsmåder og æstetiske erfaringer. Det kræver indsigt i håndtering af ny teknologi samt brug af metoder og teorier fra andre fagfelter som fx informationsvidenskab, datalogi, filosofi og antropologi. Samtidig har udviklingen af digitale teknologier gennemgribende betydning for vores aktuelle visuelle kultur, det har eksempelvis aldrig været lettere at tage og dele billeder i diverse fora, fra Snapchat til Instagram. I dette seminar vil vi - studerende som ansatte på kunsthistorie - udforske det digitale betydning gennem tre forskellige perspektiver: Vi vil diskutere, hvordan digitale metoder kan bruges på kunsthistorie, vi vil udforske, hvad digitale teknologier betyder for vores visuelle kultur, og endelig vil tre kunstnere præsentere forskellige tilgange til det digitale.

Program:

09.00 - 09.15

Lektor, mag. art, Ane Hejlskov Larsen, AU
Velkomst

09.15 - 09.45

Museumsinspektør, mag.art, Merete Sanderhoff, SMK
Perspektiver i åben, digital kulturarv for læring og ny kreativitet

09.45 - 10.15

Forsker, ph.d, Lisbet Tarp, SMK
Kernefaglighed i et tværdisciplinært felt: Hvor er kunsthistorie i det digitale humaniora?

10.15 - 10.30

Fælles pause med kaffe/te

10.30 - 12.00

Ti minutters oplæg x 4 med kommentarer på SoMe fra 7. semester studerende på KH og gruppediskussioner x 4 som opsamles i googledocs af 3. semester studerende på KH

Lektor, ph.d, Hans Henrik L. Jørgensen, AU

Et dumt spørgsmål: hvad er et digitalt billede?

Lektor, ph.d, Lotte Philipsen, AU

Din underviser ved det måske ikke, men 'machine vision' bestemmer stoffet på Kunsthistorie

Postdoc, ph.d, Pernille Leth-Espensen, AU

Digitale billeders agens og etik

Lektor, ph.d, Lise Skytte Jacobsen, AU

3D-printningens æstetik? Kunstneriske strategier mellem digitale og fysiske rum

12.00 - 12.45

Fælles frokost. En sandwich til alle

12.45 - 13.45

Kunstneroplæg/-workshops ved Honey Biba Beckerlee, Jette Gejl og Morten Modin

Kunstner Morten Modins workshop:

Fra fysisk til digital form: Er 3D-scanning en repræsentation af den fysiske verden?

Flere og flere billedkunstnere benytter sig af digitale værktøjer i produktionen af værker. En af disse værktøjer er 3D-scanning, som kan genskabe den fysiske verden i en digital form. Men er 3D-scanning egentlig en repræsentation af den fysiske verden eller noget helt andet? I denne workshop kommer vi ikke til at besvare spørgsmålet direkte, men der gives et kort overblik over de værktøjer billedkunstnerne bruger og hvilken betydning det har for det færdige værk. Vi kommer desuden til at bruge en hel del af tiden til at forsøge selv at lave et 3D-scan.

OBS: Deltagelse i denne workshop kræver følgende: En computer med (en pc eller mac) og et kamera (f.eks. telefon). Desuden skal programmet regard3d downloades og installeres. Det kan downloades her:

For mac: <https://sourceforge.net/projects/regard3d/files/Regard3D/1.0.0/Regard3D-OpenMP-1.0.0.dmg/download>

For pc: https://sourceforge.net/projects/regard3d/files/Regard3D/1.0.0/Regard3D_1.0.0_Setup.exe/download