Grundlagen Digitale Medien

Creative Technologies – Bachelor-Kurs Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
WiSe 2026-27

Praktikum

- Anwesenheitsliste
- Antestat: Designer's-Eye-Umkehr, zwei eigene Kompositionen (balanciert und „gebrochen“), Ausdrucksmittel benennen
- Balance und Bruch als bewusste Entscheidung
- Figur und Grund: Negativraum als gestaltete Form
- Zeichenaufgabe (Abtestat): Stuhl-Skulptur als Negativform
- Input Systeme: Elemente, Parameter, Regeln, Constraints
- Grundelemente: Punkt (kleinste Einheit), Linie (Richtung/Verbindung), Fläche (Raum/Gewicht)
- Start der Hausaufgabe: Systeme

Aufgabe/Antestat

Systemkarte

- Erstelle mindestens ein System aus Grundelementen (Punkt, Linie, Fläche)

Systemtest

- Wie viele unterscheidbare Elemente gibt es? (mindestens 3)
- Ändere ein Element: Was verschiebt sich noch dadurch?
- Was gehört dazu, was ist ausgeschlossen?
- Entstehen mehrere zusammengehörige Ausgaben?
- Welche Gesamtwirkung entsteht, die kein Element allein hat?
- Kann jemand anderes es nur mit der Systemkarte nachbauen?

Links

- Präsentationstipps
- Link zu den Präsentationen

Seminaristischer Unterricht

1. Feedback Praktikum ⇒ irgendwelche Unklarheiten?
2. Besprechung der Mini-Challenge 01
    1. Wer war Piet Mondrian?
        1. Piet Mondrian (1872–1944) war ein niederländischer Maler und einer der wichtigsten

Vertreter der abstrakten Kunst des 20. Jahrhunderts.
2. Zunächst arbeitete Mondrian noch gegenständlich, etwa mit Landschaften und Bäumen. Seine Arbeiten wurden im Laufe der Zeit zunehmend abstrahiert und auf grundlegende visuelle Elemente reduziert.
3. Ab 1917 war Mondrian eng mit der niederländischen Künstlergruppe De Stijl verbunden. Gemeinsam mit Theo van Doesburg entwickelte er Ideen einer radikal reduzierten, universellen Bildsprache.
4. Sein künstlerischer Ansatz wird häufig als Neoplastizismus bezeichnet: Gestaltung sollte auf elementare Formen, Farben und Beziehungen reduziert werden. Zentrales Gestaltungselement sind horizontale und vertikale Linien. Diagonalen und geschwungene Linien werden weitgehend vermieden. Die Linien bilden ein orthogonales Raster, durch das unterschiedlich große rechteckige Flächen entstehen. Die Rechtecke sind bewusst unterschiedlich proportioniert. Einige sind sehr groß, andere klein oder schmal. Dadurch entsteht trotz der einfachen Grundstruktur eine hohe visuelle Spannung. Die Kompositionen sind meist asymmetrisch. Es geht nicht um Spiegelung oder klassische Symmetrie, sondern um ein dynamisches Gleichgewicht unterschiedlich großer Flächen. Dabei arbeitet er mit einer extrem reduzierten Farbpalette: Rot, Gelb, Blau, Schwarz, Weiß (Rot, Gelb und Blau werden dabei als Primärfarben eingesetzt. Schwarz erscheint vor allem in den Linien beziehungsweise Flächenbegrenzungen, Weiß bildet große neutrale Flächen.) Nicht jedes entstandene Rechteck wird farbig ausgefüllt. Gerade das Verhältnis zwischen farbigen und weißen Flächen ist entscheidend für die jeweilige Komposition. Die Farben werden meist als klar abgegrenzte, homogene Farbflächen eingesetzt. Farbverläufe, Schatten oder räumliche Illusionen spielen praktisch keine Rolle. Entscheidend ist daher weniger das einzelne Rechteck als das Verhältnis aller Elemente zueinander: Größe, Position, Farbe, Abstand und Linienbreite erzeugen gemeinsam die Komposition.

2. Aufgabe war es in P5.Js eigene Varianten zu bauen und mit diesen durch Einstellung verschiedener Parameter zu experimentieren.
   - Größe und Verhältnis der Flächen
   - horizontaler und vertikaler Gliederung
   - Position und Abstand
   - Verteilung der Farben
   - Positiv- und Negativraum
   - visuellem Gewicht
   - Balance und Spannung
3. Arbeiten aus der DokuBox werden an die Pinnwand montiert und vorgestellt

Fazit

Spannend an den Arbeiten von Piet Mondrian ist vor allem, wie aus sehr wenigen Regeln ein komplexes Gestaltungssystem entstehen kann. Die gestalterischen Mittel sind stark reduziert: Rechtecke, horizontale und vertikale Linien sowie wenige Farben. Gerade diese Beschränkung macht sichtbar, wie wichtig jede einzelne Entscheidung wird.

Aus der Aufgabe lassen sich deshalb einige grundlegende Prinzipien ableiten: Reduktion, klare Regelsysteme, Variation, Proportion, Kontrast, asymmetrische Balance und Modularität. Die gleichen Bausteine können immer wieder neu kombiniert werden und erzeugen dadurch sehr unterschiedliche Kompositionen.

Interessant ist dabei weniger das einzelne Rechteck oder die einzelne Farbe als das Verhältnis der Elemente zueinander. Größe, Position, Abstand, Farbe und Gewichtung bestimmen gemeinsam die Wirkung.

Genau darin liegt die Verbindung zu späteren Gestaltungsansätzen: Mondrian/De Stijl kann als frühes Beispiel für systematisches und regelbasiertes Gestalten verstanden werden – ein Prinzip, das sich in Grafikdesign, Rastersystemen, Interface Design und Computational Design wiederfindet.

Hausaufgabe zur kommenden Woche: Mondrian in Motion

Verwendet eine der Kompositionen aus Teilaufgabe A und entwickelt daraus ein dynamisches und interaktives System.

Die bisher statische Komposition soll nun auf Eingaben reagieren. Verwendet beispielsweise:

- Mausposition
- Mausklick
- Tastatureingaben

Durch diese Eingaben können Eigenschaften der Komposition verändert werden, beispielsweise:

- Position
- Größe
- Farbe
- Flächenaufteilung
- Sichtbarkeit
- Bewegung
- Geschwindigkeit

Verwendet verschiedene Formen der Veränderung – auch in Kombination. Untersucht dabei, wie aus einer statischen Komposition ein System wird, dessen Erscheinungsbild nicht mehr vollständig festgelegt ist. Dokumentiert weiterhin Eure Skizzen, Scribbles und kurzen Aufzeichnungen und haltet unterschiedliche Versuche und Zwischenstände fest. Druckt Screenshots bzw. charakteristische Frames unterschiedlicher Zustände des finalen Sketches aus. Ergänzt den Link zum p5.js-Sketch.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct102:semester-schedule:06-10-26?rev=1791224985

Last update: **2026/10/05 18:29**