



SIMULTANEOUS SPACES AND UTOPIA

Continuously algorithmically animated spaces

SIMULTANEOUS SPACES AND UTOPIA SIMULTANE RÄUME UND UTOPIE

Initial situation:

As a painter, I am fundamentally concerned with the question of how artistic approaches can develop utopias. Is it possible to detach oneself from one's own space of experience and really develop something new, or does one derive one's own imagery from the existing and actually abstract only what is already known?

Ausgangslage:

Als Maler beschäftigt mich grundsätzlich die Frage, inwieweit künstlerische Herangehensweise Utopien zu entwickeln vermag. Kann man sich vom eigenen Erfahrungsraum lösen und etwas wirklich Neues entwickeln, oder leitet man die eigenen Bildwelten von Vorhandenem ab und abstrahiert eigentlich nur das einem bereits Bekannte?

At first glance, the subject seems as old as the black square with which Malevich sought to elevate the supremacy of pure perception over the objective in art. The constructivists wanted to become „creators“ through mathematically founded construction and categorically rejected naturalistic replicas and abstraction. But it is becoming more topical again, as the relationship between derived, canonized aesthetics and (creative) originality is currently being re-explored.

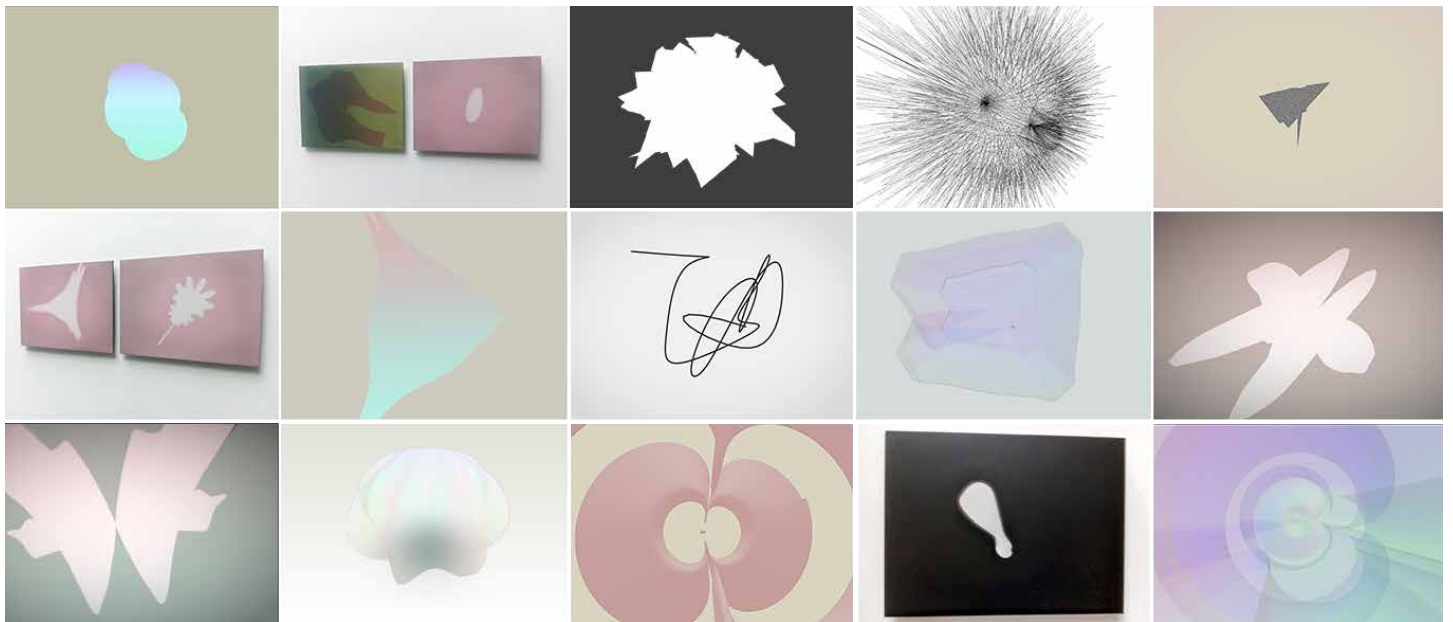
Diese Fragestellung erscheint auf den ersten Blick so alt wie das Schwarze Quadrat, mit dem Malewitsch die Suprematie der reinen Empfindung über das Gegenständliche in der Kunst zu erheben suchte. Die Konstruktivisten wollten durch mathematisch fundierte Konstruktion „Bildner“ werden und lehnten naturalistische Nachbildungen und Abstraktion kategorisch ab. Doch es gewinnt durchaus wieder an Aktualität, da das Verhältnis von abgeleiteter, kanonisierter Ästhetik und (schöpferischer) Originalität im Moment neu ausgelotet wird.

In the painterly work I deal with this question in a formally simple way by developing such forms, which elude a concrete interpretation, change between construction and abstraction, and thus question the ambivalence of utopia.

In der malerischen Praxis setze ich mich mit dieser Fragestellung in formal einfacher Art auseinander, indem ich eben solche Formen entwickle, die sich einer gegenständlichen Interpretation entziehen, zwischen Konstruktion und Abstraktion changieren, und damit also eher die Ambivalenz von Utopie hinterfragen.

In „Forms Research“ I use both simple pictorial means as well as various algorithms which create autonomous continuously randomized forms, solids or lines.

Bei der „Formenforschung“ greife ich sowohl auf einfache bildnerische Mittel als auch auf verschiedene Algorithmen zurück, welche fortlaufend und autonom randomisierte Formen, Volumenkörper oder Linien entstehen lassen.



Simultaneous Spaces:

Within this experiment, another offshoot was created in which these forms were transferred into the virtual space and animated there continuously by an algorithm. Using VR glasses, you can enter this room and then go into the interior of the form.

ANIMATION:

Innerhalb dieses Experiments ist ein weiterer Ableger entstanden, bei dem diese Formen in den virtuellen Raum transferiert und dort per Algorithmus fortlaufend animiert werden. Mittels einer VR-Brille kann man diesen Raum betreten und sich dann in das Innere der Form begeben.

The submitted work thus ties in with the initial question and plays with the spatial intermeshing of utopias and familiar surroundings. In a randomized animation, the constant movement of space is addressed, in which at the same time fictive and familiar, private and public, inner and outer as well as multiple points of view overlap. Insofar, the virtual space itself can also be read as a link between utopia and heterotopia (according to Foucault).

Die eingereichte Arbeit knüpft somit an der ursprünglichen Fragestellung an und spielt mit dem räumlichen Ineinandergreifen von Utopien und gewohnten Umgebungen. In einer randomisierten Animation wird die ständige Bewegung von Raum thematisiert, in der sich gleichzeitig Fiktives und Bekanntes, Privates und Öffentliches, Inneres und Äußeres sowie multiple Sichtweisen überlagern. Insofern kann der virtuelle Raum auch als Bindeglied zwischen Utopie und Heterotopie (nach Foucault) gelesen werden.

WEBSITE: <http://t-hink.de> -> spaces

SIMULTANEOUS SPACE 01: http://t-hink.de/shape_r106/projects/webvr_room_14a.html

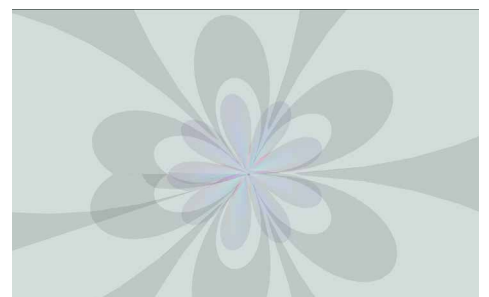
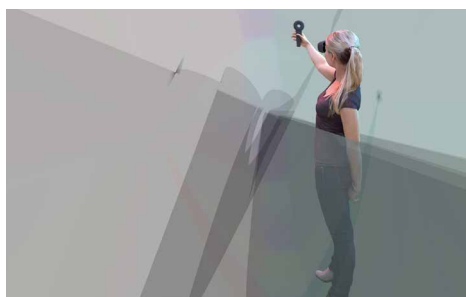
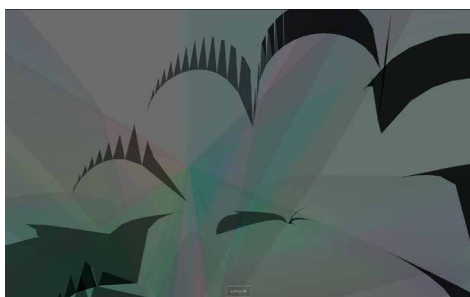
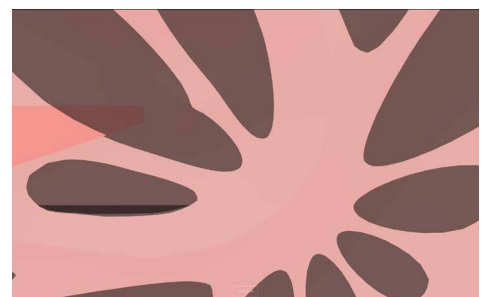
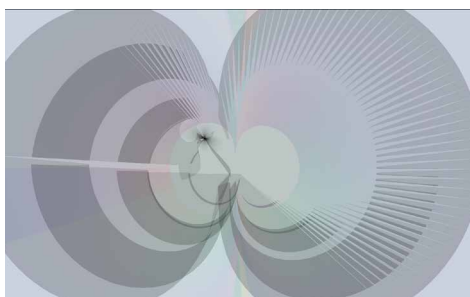
SIMULTANEOUS SPACE 02: http://t-hink.de/shape_r106/projects/webvr_room_17a.html

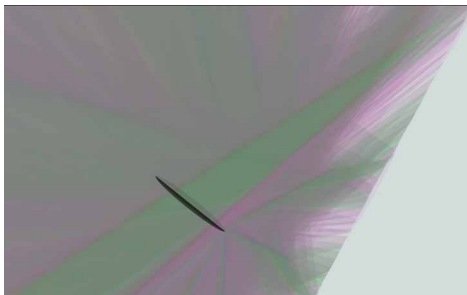
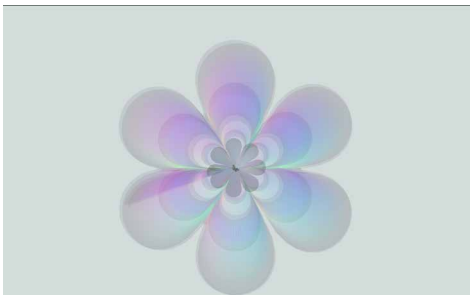
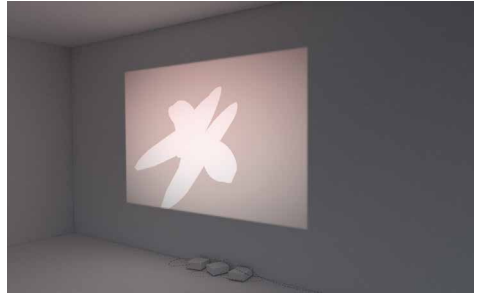
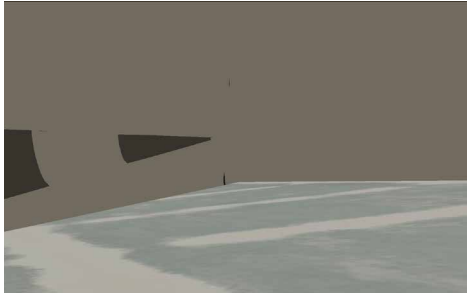
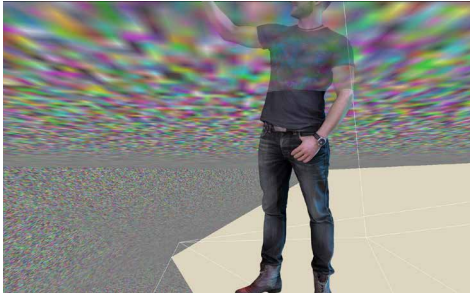
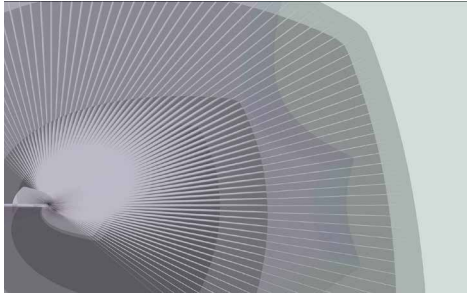
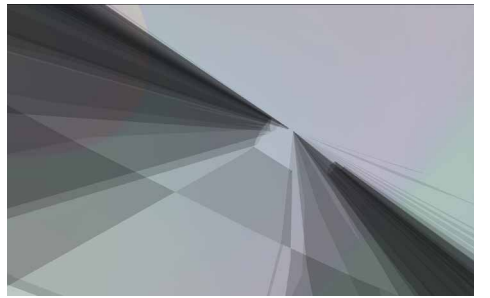
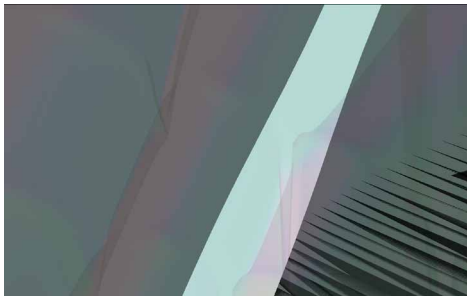
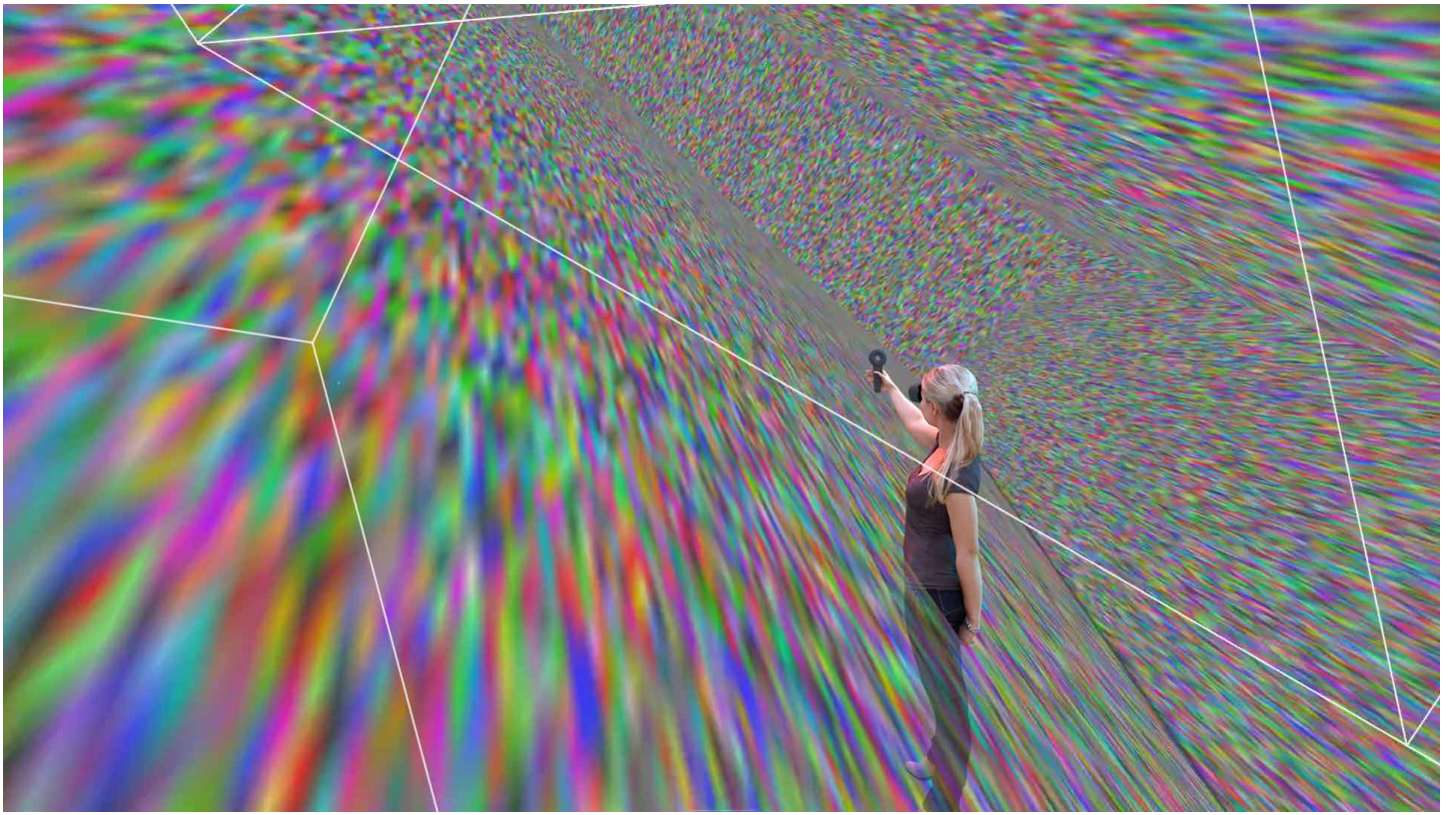
SIMULTANEOUS SPACE 03: http://t-hink.de/shape_r106/projects/webvr_room_18a.html

-> Generate new random play by browser update or with the controller trigger button

The animation runs browser-based in a WebGL environment and can be played both as a flat format (monitor, projector) and 3-dimensional with a VR glasses. A presentation would have to be coordinated with local conditions. The technical equipment required are VR glasses with controllers and a Wifi access.

Die Animation läuft browser-basiert in einer WebGL Umgebung und kann sowohl als flaches Format (Monitor, Projektor), als auch 3-dimensional mit einer VR-Brille wiedergegeben werden. Eine Präsentation müsste mit den örtlichen Gegebenheiten abgestimmt werden. Als technisches Equipment wird eine VR-Brille mit Controllern und ein WLAN benötigt.





Torsten Hink
Schießstättstr. 6
80339 München
mail@t-hink.de
www.t-hink.de
+49 172 9210235

*23.08.1968

Studium der Malerei Akademie d.b. Künste München, Prof. Ben Willikens
05 Diplom bei Prof. Ben Willikens / Prof. Gerhard Merz

- 00 Bet. Jahresausstellung Akademie d.b.K. München, Klasse Willikens
- 00 Bet. „Roter Teppich“ Klasse Willikens
- 01 Bet. Jahresausstellung Akademie d.b.K. München, Klasse Willikens
- 02 Bet. Jahresausstellung Akademie d.b.K. München, Klasse Willikens
- 02 Bet. Ausst. Klasse Willikens, Klasse förg, Domagkateliers
- 02 Bet. Zimmer frei, Hotel Mariandl, München Kulturreferat.d. LH München
- 03 Bet. Jahresausstellung Akademie d.b.K. München, Klasse Willikens
- 03 Teilnahme und Ausstellung Mahag Akademiepreis
- 03 Goethe'53 mit Frank Neumann Kulturref. d. LH München
- 04 Bet. Ausstellung „Formation“ Kunstbunker Tumulka Wandarbeit
- 04 mini salon, München, Einzelausstellung
- 05 Wandarbeit Diplom Akademie d.b.K. München
- 06 Bet. „all about...“, whitebox, München
- 06 Bet. „Die ersten Jahre der Professionalität“, Galerie der Künstler (BBK), München
- 06 Projektstipendium der Erwin und Gisela von Steiner Stiftung
- 07 Div Ausstellungsbeteiligungen, Atelierausstellungen
- 08 – 13 Elternzeit, eingeschränkter Atelierbetrieb, sporadische Atelierausstellungen
- 13 Bet. Ausstellung „Ansammlung“, Pilot Projekt, Düsseldorf
- 14 Bet. Ausstellung GRSSRNS
- 14 Atelierausstellung
- 15 Bet. Ausstellung GRSSRNS
- 15 Atelierausstellung
- 15 Atelier Assistenz Prof. Ben Willikens, Deckenbild Museum d. b. Künste Leipzig
- 16 Beteiligung Abschlussausstellung GRSSRNS
- 17 Atelier Assistenz Sean Scully Biennale di Venezia
- 17 Atelierausstellung
- 17 Atelier Assistenz Sean Scully Wuhan, China
- 18 Algorithmically generated random shapes
- 18 kickstarter Projekt „Algorithmically generated random shapes“
- 18 Instagram daily algorithmically generated random shapes [instagram.com/torstenhink](https://www.instagram.com/torstenhink)
- 19 radiancevr: radiancevr.co/artists/torsten-hink/
- 19 Toronto New Wave Multimedia Festival torontonewwave.com/virtual-reality