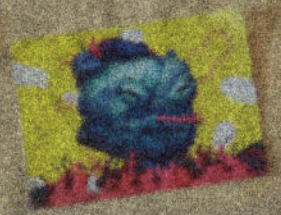
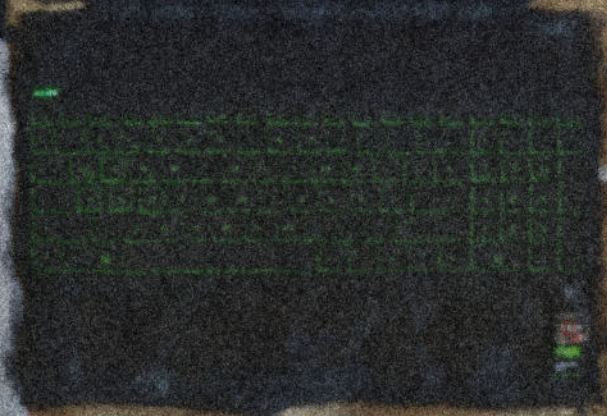


A piece of white paper with faint, illegible text, possibly a document or a note, mounted on the board.



2500819 2500819

Portfolio | Hanna Griepentrog

Über mich

Hanna Griepentrog, geboren 1989 in Neubrandenburg, Deutschland, ist Künstlerin und Softwareentwicklerin und lebt in Dresden. Sie studierte Mathematik in Berlin und Bildende Kunst in Dresden.

Ihre künstlerische Praxis entwickelt sich um folgende Themen: Interaktion zwischen Mensch und Raum. Irritationen der raumzeitlichen Wahrnehmung von Bewegung und Proportion. 3D in Bezug auf Pikturalität, Gedächtnis, lückenhafte Wahrnehmung, Imagination, Vermissen...

Die Arbeiten haben die Form von Installationen und bewegten Bildern, bei denen oft künstlerische Fragen und technische Methoden miteinander verwoben werden.

Sirka Polynj / *The Star Wormwood* 2020

Sirka Polynj bedeutet übersetzt aus dem Ukrainischen „Der Stern Wermut“. Nach der Explosion des Atomkraftwerks in Chernobyl, begannen einige zu sagen, dass die biblische Prophezeiung über den Stern „Wermut“ wahr geworden sei. Aus diesem Grund wählte die Ukrainische Folk-Jazz-Band Leléka diesen Titel für ihren der Atomkatastrophe gewidmeten Song, zu dem Falk Büttner und Hanna Griepentrog dann das Musikvideo gestalteten, das im virtuellen Prypjat spielt.

Die Sets wurden einerseits mithilfe photogrammetrischer Methoden erzeugt, die Aufnahmen der Sängerin Viktoria andererseits als volumetrische Videos im Zusammenspiel von Kinects und einer Software namens „Brekel“. Im 3D-Programm Blender wurden die Komponenten zusammengebracht: Die 3D-Landschaft und die Räume wurden nach geeigneten Sets, an denen wir die virtuelle Viktoria positionieren konnten, ausgekundschaftet und anschließend wurden die Kamerafahrten gelegt.

Besonders in der Produktion war zudem, dass Videomaterial eines Helikopterflugs über Prypjat der Filmagentur Flightseeing verwendet werden konnte, um aus den Einzelframes ein 3D-Modell der Stadt und umgebenden Landschaft erstellen zu können.

Das virtuelle Prypjat des Musikvideos greift mit seiner unwirklichen Erscheinung die Lebensfeindlichkeit des radioaktiv kontaminierten Gebiets auf. Zudem lassen die fehlerhaften Verzerrungen und das Bruchstückhafte der photogrammetrischen

Nachbildung an die Auswirkung von Strahlung auf organisches Gewebe denken. In diesem Kontext begegnen wir der engelsgleichen Viktoria in einem weißen Kleid, eigentlich ein Bild der Hoffnung, würde nicht auch sie deformiert und abgerissen erscheinen. Letztlich bringt einzig ihr wehmütiger Gesang wieder etwas Menschliches in diese trostlose Welt.

Link:

<https://vimeo.com/user138024196/sirkapolynj?share=copy>

Bilder der Reihe nach:

- Still aus Video
- Still aus Video
- Ansicht des 3D-Modells mit Blick auf den "Palast der Sowjets"
 - Foto von den Aufnahmen mit der Sängerin Viktoria
 - Still aus Video mit Viktoria auf dem "Palast der Sowjets"





Perspective 30°



faces: 1,855,905 vertices: 931,157







Photogrammetrische Stilleben

2020

Die Serie photogrammetrischer Arbeiten referiert auf die Gattung der Stilleben in der Malerei, die in ihrer Blütezeit danach strebte die Materialität vergänglicher Alltagsgegenstände auf mimetische Weise so einzufangen, dass die Präsenz über ihre Zeit hinweg erhalten bliebe.

Die Photogrammetrien stellen nun wiederum Trompe-l'œils der Bildwelt dieser Gattung dar, und bringen somit ganz eigene Fragen zu Objektivität, Materialität und Wirklichkeit auf. Müsste ein kühler Algorithmus die Natur nicht objektiver einfangen, als der interessengeleitete Mensch? Wie sieht ein Realismus aus, der keine Formen, kein Gewicht, keine Materialität kennt? Auf welche Weise verändert sich das Motiv der Vergänglichkeit in der digitalen Form?

Bilder der Reihe nach:

- 3D-Bild 1 257 870 *most beautiful polygons*
- 3D-Bild 243 897 *most cultivated polygons*
- Detail aus 1 257 870 *most beautiful polygons*
 - 3D-Bild 250 168 *most decent polygons*
 - 3D-Bild 251 003 *most profound polygons*
 - Detail aus 250 168 *most decent polygons*









Was wir hören, wenn die Orte verstummen

2020

Wir beobachten eine Person beim Schauen eines Videos, das einen Flohmarkt in Berlin zeigt. Stimmengewirr und eine belebte Geräuschkulisse sind zu vernehmen. Nach einer Weile erhebt sich die Zuschauende, verschwindet aus dem Blickfeld der Kamera und stellt den Ton des Videos aus. Jetzt ist nur noch das Knarren der Dielen zu hören und das Video auf dem Bildschirm zu sehen, das zu weiteren belebten (aber nun stummen) Orten wechselt. Dann klingelt ein Handy, und ein Gespräch entspinnt sich. Jedoch bekommen wir nur den Anteil der Anwesenden zu hören, die sich unsichtbar mit im Raum befindet.

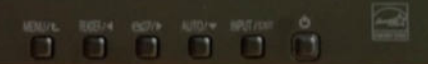
Fällt die Kontinuität der gewohnten sinnlichen Erfahrungen aus unserem Leben weg, dann entstehen Leerstellen, die wir füllen müssen. Die Videoarbeit, die zu Zeiten des ersten Corona-Lockdowns entstanden ist, experimentiert mit den Mechanismen des Füllens, indem sie den Kontext des Gesehenen und Gehörten dekonstruiert. Dadurch ist man herausgefordert, die Leerstellen mit eigenen Assoziationen zu füllen. In der Arbeit wurde auf YouTube gesichtetes und gesammeltes Footage verwendet, das selbst in assoziativer Weise untereinander und mit gesprochenem Text kombiniert wurde.

Link:

<https://vimeo.com/user138024196/whatwehearwhenplacesmute?share=copy>

Bilder der Reihe nach:

- Still aus Video
- Zitat aus Video
- parallel sichtbares Still aus Video
- Zitat aus Video
- parallel sichtbares Still aus Video
- Zitat aus Video
- parallel sichtbares Still aus Video



"Ja, ich habe mit ihm darüber geredet, er sagt, es gehe ihm ähnlich."



IGF

MENU OK BACK EXIT INFO MUTE



"Ja, Also wie bei diesen Modellen, die soziale Interaktion abbilden und wo die einzelnen Punkte irgendwie immer langsamer auf engem Raum aufeinander zugehen und sich bewegen."



éditions
montparnasse

MENU EXIT INFO MUTE 



"Es scheint über allem zu schweben."



Workflow of a failed reconstruction 2020

Die dreiteilige multimediale Arbeit stellt den Versuch dar, das Prinzip der Photogrammetrie auf die Rekonstruktion von Erinnerungen und vergangenem Erleben zu übertragen. Sammeln, vergleichen, verorten des eigenen Blickpunkts, verorten der äußeren Objekte – das sind die Schritte, die zu einem 3D-Modell führen. Dafür müssen nur Unmengen an Bildinformationen in das Programm geschüttet werden. Die Künstlerin folgt diesem Verfahren, aber dieses Mal mit einem ganzen Konglomerat aus gesammelten Dingen, festgehaltenen Eindrücken und relevanten Orten aus ihrer Zeit in Riga im Gepäck. Die zwangsläufigen Rekonstruktionsfehler im 3D-Scan und der Reiseberichterstattung werden in Kauf genommen und thematisiert.

4.1 Ein Bild des photogrammetrierten Schreibtischs der Künstlerin in Riga mit gesammelten Objekten

4.2 Computergenerierte Feature Match Pics aus der Photogrammetrie-Software VisualSFM. Die Fotos stammen aus den von der Künstlerin am häufigsten frequentierten Orten in Riga: Ihrem Zimmer, einem alten Hafengebäude der ‚RIBOCA2‘ und der Rigaer Kunstakademie.

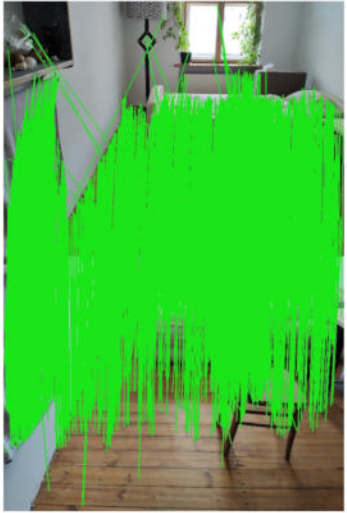
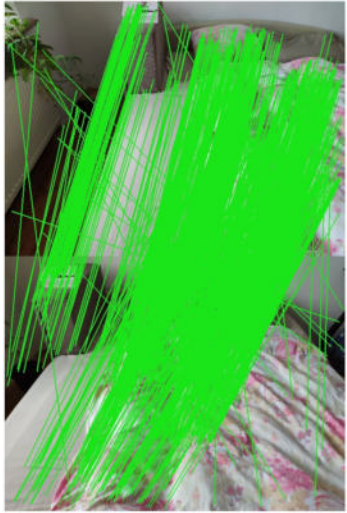
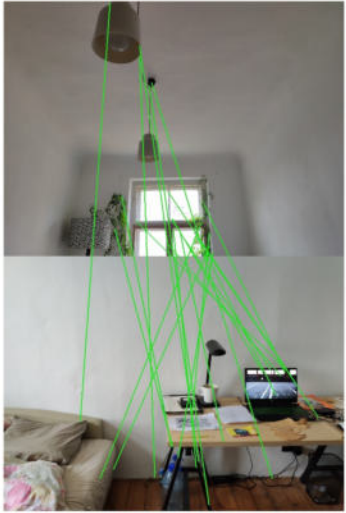
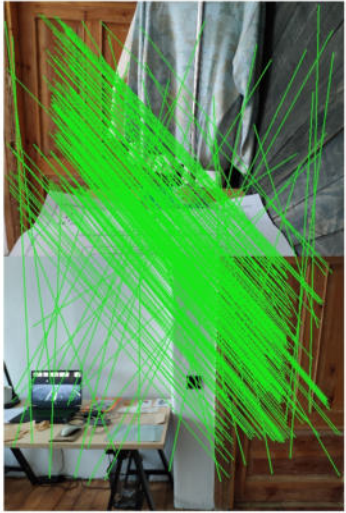
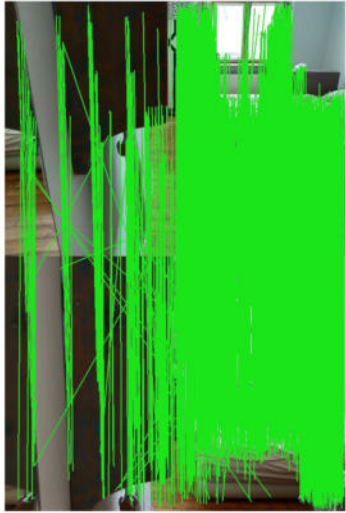
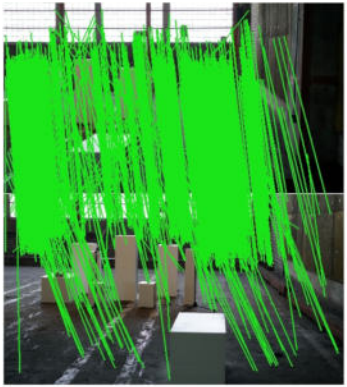
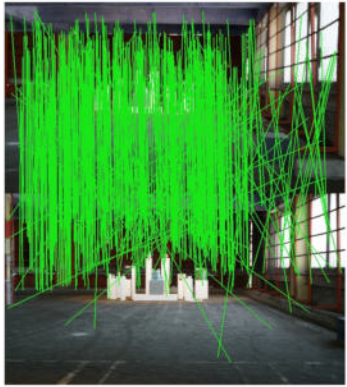
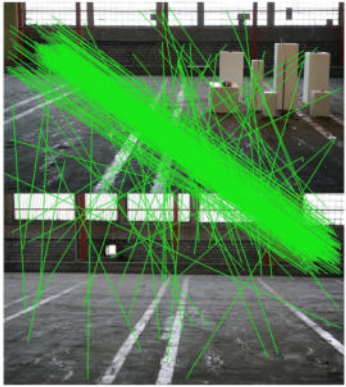
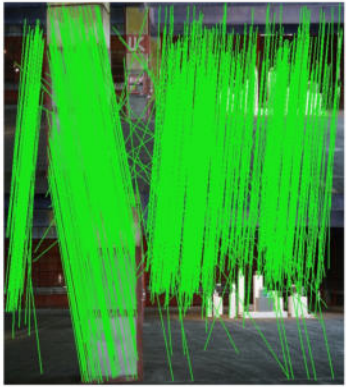
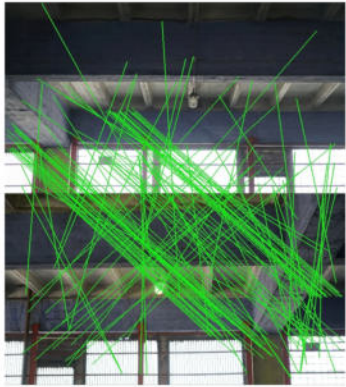
4.3 Eine Stop-Motion-Videoarbeit als Spaziergang durch eine virtuelle persönliche Fotoausstellung der Künstlerin. Die Bilder der Ausstellungshalle sind als Vorarbeit zur Photogrammetrie in dem Hafengebäude der ‚RIBOCA2‘ entstanden. Die in ihr „ausgestellten“ Fotos hielt sie während ihrer Ausflüge in die verschiedenen Ecken Rigas fest.

Link:

<https://vimeo.com/user138024196/workflowofafailedreconstruction?share=copy>

Bilder der Reihe nach:

- 3D-Bild des Schreibtischs als Portfolio-Deckblatts
- Match-Pics
- Alle folgenden Abbildungen: Stills der Videoarbeit











Kim Saatchi flashing in utopia 2022

Während des audiovisuellen Festivals Morphonic Lab XXI in Dresden leuchtet das Modellhaus von einem Gerüst über den Zuschauerköpfen und imitiert in Echtzeit die Soundperformance, den Takt und die Intensität von der nahegelegenen Bühne.

Die Gemeinschaftsarbeit von Alexander Holzenleiter und Hanna Griepentrog besteht aus einem metallenen Haus, das mit audioreaktiven LEDs verkleidet ist, und einer ebenfalls audioreaktiven Videoprojektion von Hanna Griepentrog, die eine fiktive, handgezeichnete Kim Saatchi zeigt. Dabei sind das Modellhaus und die fiktive Tochter des globalen Kunsthändlers Charles Saatchi durch einen Plexiglas-Quader von der Umwelt nahezu hermetisch abgeschirmt. Das System reagiert einzig auf akustische Veränderungen von außen mit einem festen Algorithmus, der durch Hanna Griepentrog auf einem Raspberry Pi implementiert wurde. Je lauter es um das System wird, desto heftiger wird Kim Saatchi durch die Videoprojektion auf der Metallwand hin und her geworfen und desto heller und vielfacher strahlt und blendet das Modellhaus.

So leicht die gezeichnete Kim Saatchi im Raum auch tanzen und sich winden mag, wird sie doch auf immer auf der fest definierten Fläche und in der Bewegung gefangen sein. Für eine nie enden wollende Show, deren grelles Licht und kalt poliertes Metall blendend über allen Akteuren thront.

Link:

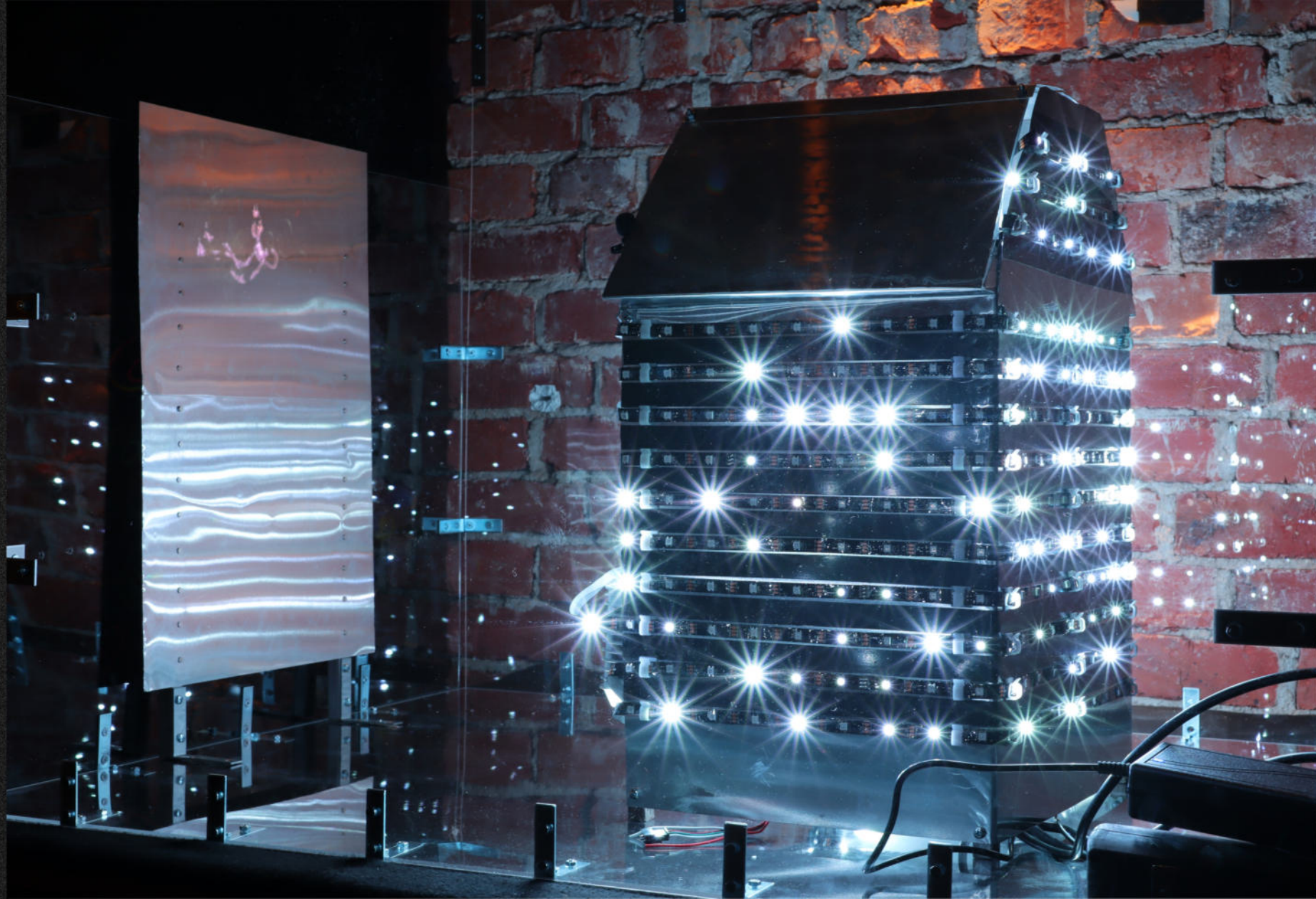
<https://vimeo.com/user138024196/kimsaatchiflashinginutopia?share=copy>

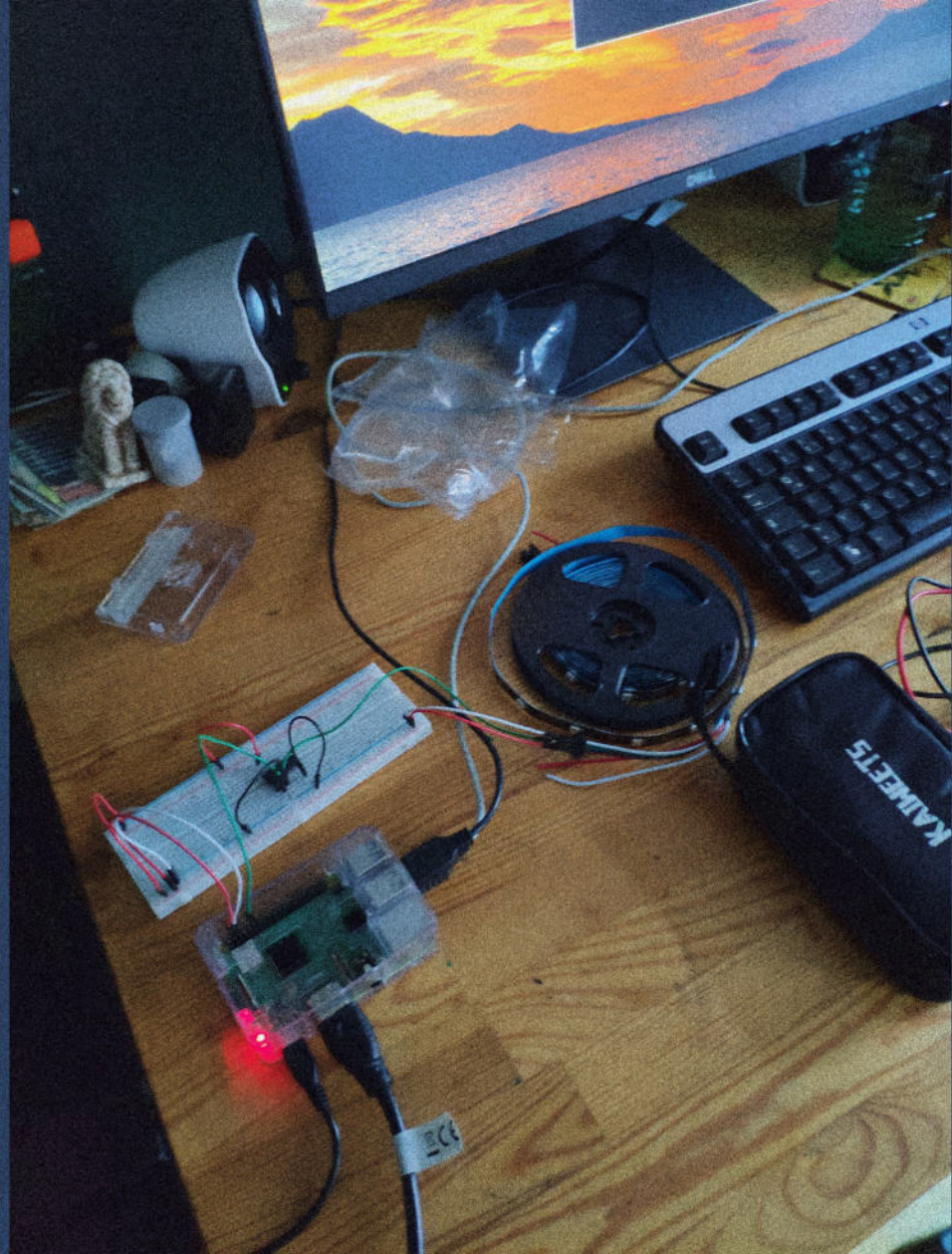
Bilder der Reihe nach:

- Screenshot eines Codeausschnitts
- Foto von der ausgestellten Arbeit neben der Bühne
- Foto von meinem Arbeitsplatz mit Raspberry Pi 3B, LED-Stripe, Jumperkabel, Steckbrett, ...
- Foto von der ausgestellten Arbeit

E: > Kunstprojekte > Gecodetes > Raspberry Pi > AudioreaktiveLEDs > visualization.py > ...

```
185 volume = dsp.ExpFilter(config.MIN_VOLUME_THRESHOLD,
186                          alpha_decay=0.02, alpha_rise=0.02)
187 fft_window = np.hamming(int(config.MIC_RATE / config.FPS) * config.N_ROLLING_HISTORY)
188 prev_fps_update = time.time()
189
190
191 def microphone_update(audio_samples):
192     global y_roll, prev_rms, prev_exp, prev_fps_update
193     # Normalize samples between 0 and 1
194     y = audio_samples / 2.0**15
195     # Construct a rolling window of audio samples
196     y_roll[:-1] = y_roll[1:]
197     y_roll[-1, :] = np.copy(y)
198     y_data = np.concatenate(y_roll, axis=0).astype(np.float32)
199
200     vol = np.max(np.abs(y_data))
201     if vol < config.MIN_VOLUME_THRESHOLD:
202         print('No audio input. Volume below threshold. Volume:', vol)
203         led.pixels = np.tile(0, (3, config.N_PIXELS))
204         led.update()
205     else:
206         # Transform audio input into the frequency domain
207         N = len(y_data)
208         N_zeros = 2**int(np.ceil(np.log2(N))) - N
209         # Pad with zeros until the next power of two
```







We still try 2021

Wie bei einer Tapete sind die Wände eines dunklen Raums überzogen von Pattern, die sich in diesem Fall jedoch nicht um nur in räumlicher Hinsicht wiederholen, sondern auch in zeitlicher: Wir sehen gezeichnete Figuren, die auf bestimmten Wandausschnitten und in Bewegungsloops gefangen zu sein scheinen.

Die Videoinstallation, die eine räumliche Collage aus menschlichen Bewegungen darstellt, erinnert nicht nur an eine Tapete, sondern lässt möglicherweise auch an eine Petersburger Hängung, Comics oder Bewegungsstudien à la Eadweard Muybridge denken. Da die Loops der verschiedenen Bewegungen von unterschiedlicher Dauer sind, kommt zudem noch Rhythmus ins Spiel. Es gibt jedoch auch einen alles umfassenden Loop in der Videoarbeit, der knapp 7 Minuten lang ist und die kleineren Pattern teilweise flächendeckend überlagert.

Innerhalb der Arbeit findet sich eine mehrfache Transformation zwischen den Dimensionalitäten: Die Erzeugung eines Zeichentrickfilms bannt zunächst die Dreidimensionalität der Bewegung auf die Fläche des Papiers. Durch die Präsentationsform der Videoprojektionen auf drei Wände, wird auf ziemlich basale Weise wieder ein Raum aufgespannt. Auch die Bewegungen gehen auseinander in der Suggestion ihrer Dimensionalität, manche von ihnen scheinen sich tatsächlich nur auf der Fläche zu bewegen, andere jedoch verschwinden in der Ferne oder wirken als fielen sie aus der Wand heraus. Zuletzt spielen die Referenz auf Eadweard Muybridge und das Medium des Zeichentricks auch auf die Beginne

des Films und somit die Einbeziehung der Zeit als vierten Dimension an.

Auf diese Weise verhandelt die Arbeit Gegensätze von Begrenzung und Befreiung, von Ausbruch, Vergeblichkeit, Sich-Fügen und Auflösung.

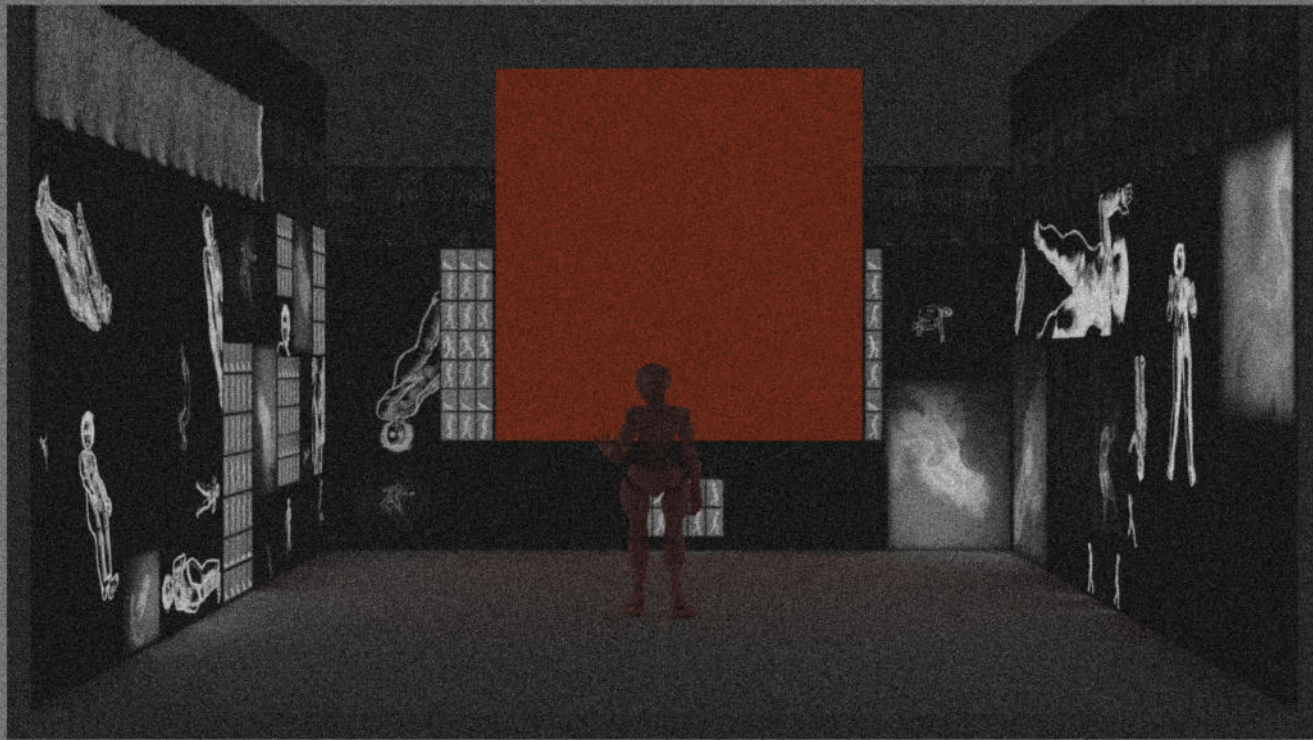
Link:

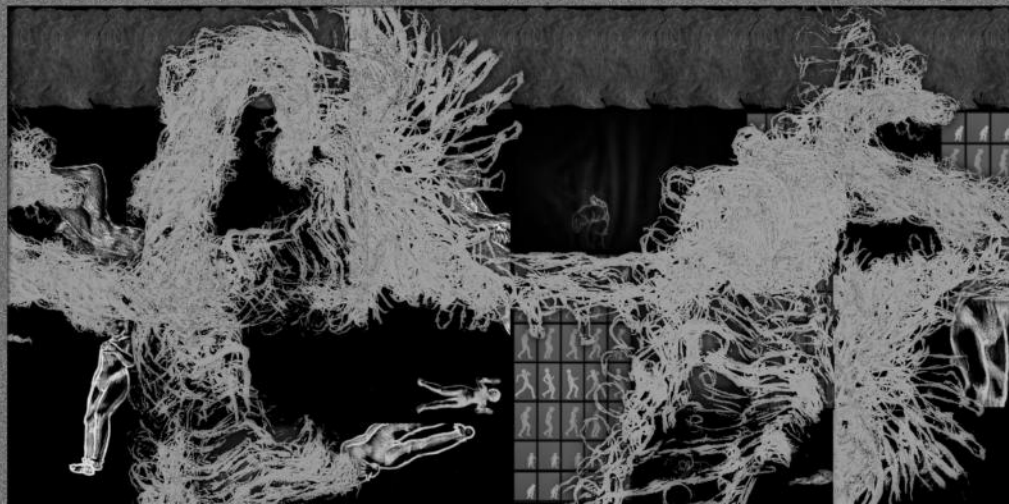
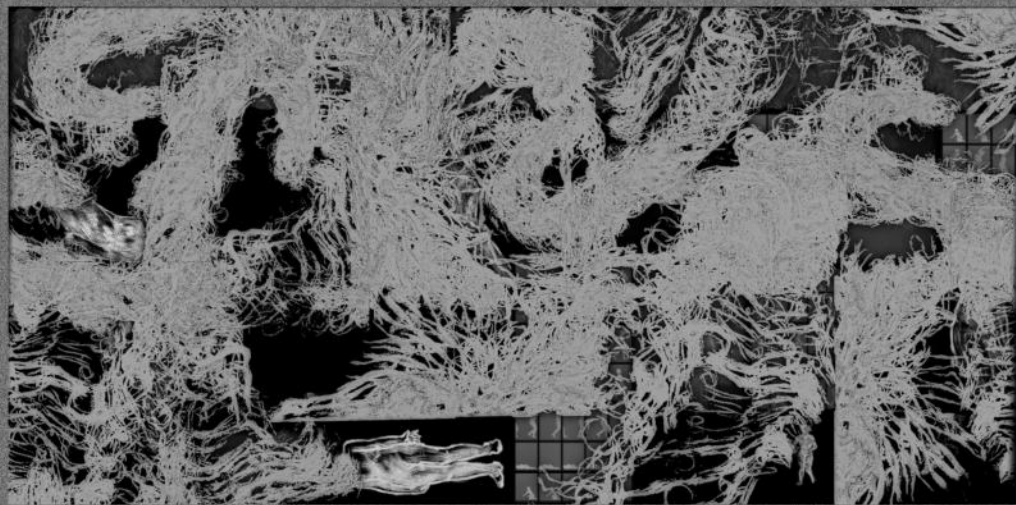
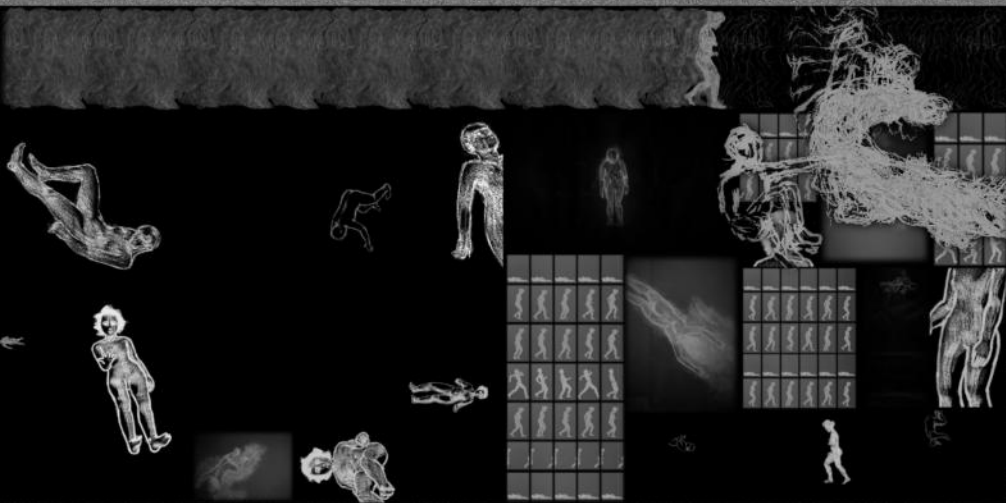
<https://vimeo.com/user138024196/westilltry?share=copy>

<https://vimeo.com/user138024196/rotoskopy?share=copy>

Bilder der Reihe nach:

- Bild des 3D-modellierten Raumplans
- 3 Stills eines der 3 an die Wände projizierten Videos
- Foto der Arbeit







Die Würfelung meiner Tage 2025

„Die Würfelung meiner Tage“ ist eine prozesskünstlerische Arbeit, die das Verhältnis zwischen objektivierenden Algorithmen und subjektivem Alltagserleben erforscht. Ausgangspunkt ist die tägliche, automatisierte Sammlung von Daten – Gesundheitsstatistiken, Wetteraufzeichnungen und Bildmaterial aus drei in der eigenen Wohnung installierten Überwachungskameras. Dazu kommen Ausschnitte aus der Tagesschau und dem persönlichen Instagram-Feed. Doch statt einer analytischen Absicht zu dienen, wird dieses Datenmaterial zweckentfremdet und bekommt ein Eigenleben.

Transformiert findet es sich in einem digitalen 3D-Szenario wieder: Aus einer bestimmten Höhe fallen einige Bilderwürfel mit einer bestimmten Schwere und einer bestimmten Materialität in eine Box und kommen nach einer Weile zum Stillstand. Die Sonne scheint in einem bestimmten Winkel auf die Würfel, sodass sie entsprechende Schatten werfen, ihr Bild wird mehr oder weniger stark vom mehr oder weniger glatten Boden reflektiert, der Dunst hat eine gewisse Dichte und Farbe, der Wind bläst aus einer Richtung in eine andere.

Was übrig bleibt vom automatisierten Prozess des Einsammelns, der Transformation und der Animierung der Daten ist der Blick auf die gefallenen Würfel. So wird das einzelne, tägliche Bild zum chiffrierten Logbucheintrag und das über die Zeit anwachsende Bildarchiv zum privaten Tagebuch. Doch auch der

Dechiffrierschlüssel wird mitgegeben: Eine Seite des Würfelpuzzles ist täglich ein zufällig gewählter Ausschnitt jenes Codes, der hinter allem steht.

Gleichzeitig wirft die Arbeit Fragen über Notwendigkeit und Zufall der Geschehnisse und darüber auf, in welcher Form ein Algorithmus uns als Individuen repräsentieren kann. Wie viel von mir findet sich eigentlich noch in meinen Daten? Welche Bedeutung haben sie, und wer entscheidet darüber?

Bilder der Reihe nach:

- 3D-Bild, Output vom 06.03.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 25.03.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 28.03.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 06.04.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 23.06.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 02.07.2025 18:00 Uhr

- 3D-Bild, Output vom 06.07.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 13.07.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 08.08.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 16.08.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 22.08.2025 18:00 Uhr
- 3D-Bild, Output vom 04.09.2025 18:00 Uhr

