



Lehre :: Archiv :: SS 2003

- [SS 2007](#)
- [WS 2006/2007](#)
- [SS 2006](#)
- [WS 2005/2006](#)
- [SS 2005](#)
- [WS 2004/2005](#)
- [SS 2004](#)
- [WS 2003/2004](#)
- [SS 2003](#)
- [WS 2002/2003](#)
- [SS 2002](#)
- [WS 2001/2002](#)
- [SS 2001](#)
- [WS 2000/2001](#)
- [SS 2000](#)
- [WS 1999/2000](#)
- [SS 1999](#)
- [WS 1998/1999](#)
- [SS 1998](#)
- [WS 1997/1998](#)
- [SS 1997](#)

- [bisherige Klausuraufgaben](#)

Archiv SS 2003 :: Vorlesung

Computer- und Medienkunst

Hauptstudium Vertiefung - Nebenfach Medieninformatik

Prof. M. Herczeg, Dr. A. Schelske, Dr. T. Winkler

Beginn: 14. KW, Freitag, 4. April 2003

Zeit: 8:00 – 10:00 Uhr

Ort: Media Docks, MF 50-3

Lernziele

Die Vorlesung gibt einen Überblick über aktuelle Tendenzen in der Kunst hinsichtlich multimedialer und interaktiver Systeme. Soziologische sowie kunsthistorische Betrachtungsweisen werden neben kommunikationstheoretischen Perspektiven auf die Kunst unserer Gesellschaft eine Rolle spielen. Zudem berücksichtigt die Vorlesung unterschiedliche Randbereiche wie beispielsweise Computerspiele, virtuelle Museen und Computermusik.

Inhalt

- Wie ist Kunst in soziologischer Perspektive?
- Wie ist Kunst in kunsthistorische Perspektive?
- Geschichte der Computerkunst
- Zeitgenössische Computerkunst
- Net-Art = Kunst im Internet
- Das virtuelle Museum - Können wir zuhause bleiben?
- "Gameart" oder Computerspiele an der Grenze zur Kunst
- Kunst und die Erweiterung des Interface
- Kunst versus Design
- Soziale Interaktion als Kunst (Soaps, Rollenspiele, Virtuelle Welten)
- Computermusik
- Netzliteratur u. Lyrik im Computer
- Kunst in virtuellen Gesellschaftsformen - kunstsoziologische Überlegungen
- Was erbringt Kunst für die Kommunikation mittels multimedialer Systeme?

Voraussetzungen

keine

Unterlagen zur Lehrveranstaltung

HTML-Version :: PDF-Skripte :: Weitere Materialien



Literatur

- Baumgärtel, Tilman (2001)
net.art, Materialien zur Netzkunst
Verlag für moderne Kunst Nürnberg.
ISBN 3-933096-17-0

- Baumgärtel, Tilman (2001)
net.art 2.0, Neue Materialien zur Netzkunst
Verlag für moderne Kunst Nürnberg.
ISBN 3-933096-66-9

- Grau, Oliver (2001)
Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart : visuelle Strategien
Dietrich Reimer Verlag, GmbH
ISBN 3-496-01230-7

- Frieling, Rudolf; Daniels, Frieling (2000) Medienkunst Interaktion = Media art
interaction : die 80er und 90er Jahre; Goethe-Institut, ZKM Zentrum für Kunst
und Medientechnologie Karlsruhe. - Wien : Springer
ISBN 3-211-83422-2

- ZKM Karlsruhe, artintact 5: CD-ROMMagazin interaktiver Kunst = Artist's
interactive CD-ROMMagazine./ Hrsg. ZKM Karlsruhe - Stuttgart : Cantz, 1999. -
160 S. : Ill. + CD-ROM

