

Inhalt

Einführung: Computer in Kunst und Kunstgeschichte 7

Das Internet 11

Geschichte des Internet 12

Aufbau und Abruf von Webseiten 14

Hypertext und Hyperlinks 19

Das Internet in der Kunstgeschichte 22

Literaturrecherche 23

Kunstgeschichte online 25

Das Zitieren digitaler Informationen 37

Das Internet in der Kunst: Netzkunst 38

Kommunikation als Kunst 39

Narration und Assoziation 42

Über und gegen das Netz 44

Institutionen zur Förderung und Archivierung von Netzkunst 46

Datenbanken 49

Vom Inventar über den Katalog zur Datenbank 58

Die Struktur von Datenbanksystemen 60

Standards und Normen 63

Felderlisten: cataloguing standards 64

Thesauri: value standards 68

Metadaten 71

Datenbanken und Datenverbände in der Kunstgeschichte 72

Datenbankprogramme 75

Datenverbände 80

Themenspezifische Datenbanken 84

Datenbankgestützte statistische Analysen 85

Datenbanken in der Kunst: Sammeln, Archivieren, Kategorisieren 86

Das digitale und das digitalisierte Bild 91

Die Entstehung der Computergraphik 93

Grundlagen der Digitalisierung 95

Die Bilddigitalisierung 96

Die Bildbearbeitung 102

Das Copyright 104

Das digitale Bild in der Kunstgeschichte 105

Das digitale Bild als Dokumentation 109

Das digitale Bild in der Lehre 111

Das digitale Bild in der Forschung 112

Digitale Bilder in der Kunst 115

Die Protagonisten der generativen Ästhetik 117

Digitale Konzeptkunst 120

Der Computer als Werkzeug 121

Das bewegte digitale Bild 126

Multimedia 128

Die Geschichte multimedialer Techniken 131

Technische Grundlagen multimedialer Anwendungen 135

Das Starten multimedialer Anwendungen 135

Plug-ins und Applets 135

Autorensysteme 138

Lernplattformen und Diskussionsforen 139

Cyberspace und Virtual Reality 139

Multimedia in der Kunstgeschichte 145

Sammlungen und Bildanalysen auf CD und im Internet 148

Multimediale Architekturgeschichte 152

Museumsinformationssysteme 155

Lernprogramme 162

Tools und Logistik 165

Multimedia in der Kunst: interaktive Installationen und Environments 166

Virtuelle Kommunikation – Myron Krueger 168

Navigation durch Zeichen und Pfade – Jeffrey Shaw 169

(Interaktive) Filmcollagen 170

Kommunikation versus Beobachtung 171

Gedächtnis und Kategorisierung, Datenraum 172

Virtuelle Realität – Immersion 174

Das Interface – Schnittstelle zwischen analogen und digitalen Welten 176

Institutionen zur Förderung und Archivierung multimedialer Kunst 178

Ausblick 180

Anhang

Glossar 182 · Literatur 185 · Internetadressen 187