Netzkunst

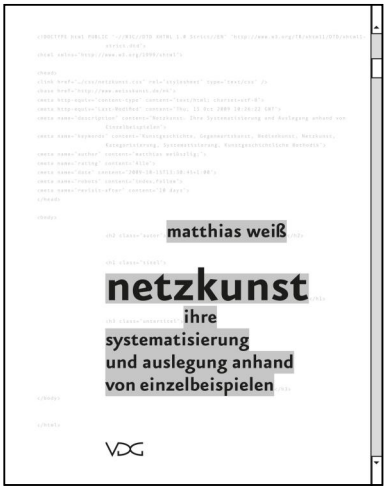
Ihre Systematisierung und Auslegung anhand von Einzelbeispielen

Annähernd zeitgleich mit dem Internet-Boom in den 1990er Jahren begannen Künstler, sich mit dieser technischen Infrastruktur schöpferisch auseinander zu setzen. Es entstand eine Kunstrichtung, in der das Netz eine facettenreiche Rolle als Inhaltsquelle, Kontext, Material und vor allem als formaler Bestandteil spielte - weit über die Funktion des Internets als Wissensspeicher und Kommunikationsmedium hinaus. Netzkunst, als Teil der Medienkunst verstanden, fand jedoch bislang keinen festen Platz im etablierten Kunstsystem selbst. Überdies sucht man sie auf den Lehrplänen der akademischen Kunstgeschichte zumeist vergebens.

Die vorliegende Arbeit schließt diese Lücke, indem sie ihre verschiedenen Erscheinungsweisen begrifflich erfasst und kategorisiert. In einem weiteren Schritt wurden Methoden der Kunstgeschichte adaptiert, um einerseits Anschlussfähigkeit an allgemeine Phänomene zeitgenössischer Kunst herstellen zu können und um andererseits die Werke für eine noch zu schreibende Geschichte der Medienkunst im ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhundert vorzubereiten. Wesentlich ist hierbei ein beschreibendes Vorgehen.

Der Autor weist anhand der Einzelanalysen nach, dass Kunsthistoriker heute technische Kompetenzen wie beispielsweise das Lesen und Verstehen von Quellcode erwerben müssen, um die Arbeiten verstehen, interpretieren, kontextualisieren und erklären zu können.

Schlagworte: Kunstgeschichte, Gegenwartskunst, Medienkunst, Netzkunst, Kategorisierung, Systematisierung, Kunstgeschichtliche Methodik



VDG Weimar
1. Auflage 2009
Band 0
Softcover
396 Seiten
97 Abbildungen
Buchausgabe (D): 40,00 €
ISBN: 978-3-89739-642-5
eBook (PDF): 35,00 €
Download: http://dx.doi.org/10.1466/20090817.04