

Minor Kunst, Media & Technologie programma: 2005-2006

Het aanbod van de minor kunst, media en technologie bestaat uit 5 onderdelen:

- 1/ Kunst en Mediafilosofie (5 ects).
- 2/ Kunst en Mediatechnologie (5 ects)
- 3/ Visuele Communicatie (10 ects).
- 4/ Mediakunst (10 ects).
- 5/ Kunst en Techniek: Game Design (10 ects).

1 en 2 zijn verplichte onderdelen. Tussen 3, 4 en 5 moet een keuze worden gemaakt.

Inschrijven gebeurt gewoon via MAST (zie ook <http://www.utwente.nl/majorminor>).

Het programma voor de verschillende onderdelen is vergelijkbaar met dat van het afgelopen jaar. Kijk op <http://www.cs.utwente.nl/~kmtminor/> voor meer informatie. Met name de Portfolio sectie geeft een goed beeld van het soort opdrachten die je kan verwachten.

1/ Kunst en Mediafilosofie > Petran Kockelkoren (UT/Filosofie, ArtEZ/AKI)

Filosofische beschouwingen over kunst, media en technologie vormen het onderwerp van het onderdeel Kunst en Mediafilosofie. Wat zijn media eigenlijk en welke rol spelen kunstenaars in het verkennen van de nieuwe ervaringen die media mogelijk maken?

2/ Kunst en Mediatechnologie > Dirk Heylen (UT/Informatica)

In het onderdeel Mediatechnologie komen een aantal onderwerpen uit de informatica en kunstmatige intelligentie aan bod die relevant zijn voor kunst en communicatie. Studenten gaan zelf op onderzoek uit en proberen in groepjes ook eigen werk te maken. Een greep uit mogelijke onderwerpen: computergegenerateerde kunst, kunstmatig leven, virtuele mensen, net-art, virtuele omgevingen, digitale cinema, interactive storytelling.

3/ Visuele Communicatie > Wouter Hooijmans, Bas Könning (ArtEZ/AKI/VisCom)

In de serie opdrachten van visuele communicatie staat beeldtaal centraal. Je werkt individueel aan een boekomslag, een boekje, een website met Flash, een foto- of illustratieserie en vervolgens in een groep aan een eind-expositie met daarbij pr-materiaal (uitnodiging, affiche, brochure, website). Wekelijks worden de resultaten besproken. Technische voorkennis is niet nodig, ondersteuning is aanwezig.

4/ Mediakunst > Pieter Baan Muller, Paul Jansen Klomp (ArtEZ/AKI/Mediakunst)

Normaal gesproken ben je gewend probleem gestuurd te werken, door een ander, of door jezelf wordt er een probleem gesteld, je verzint een oplossing en die oplossing ga je realiseren. Bij Mediakunst werken we anders. Het begint met de spullen, bijvoorbeeld een camera (als je niet weet hoe zo'n ding werkt, krijg je een introductie). In de opdrachten worden een aantal procedures aangereikt waarbij je leert om al spelenderwijs te ontdekken wat de mogelijkheden en onmogelijkheden van, in dit geval, de camera zijn. Tijdens het spelen met de camera ontstaan er ideeën, die weer leiden tot nieuwe experimenten. Het onderzoek naar het materiaal vormt dus de basis, niet het realiseren van een voorbedacht concept. Het eindproduct is het resultaat van het pingpongen tussen experiment en idee. Op deze manier wordt er in de Minor gewerkt met de fotocamera, de videocamera, de videomontage en de computer als generator van beelden.

5/ Kunst en Techniek > Bas Olde Hampsink, Eric-Paul Lecluse (Saxion/Kunst en Techniek)

In een periode van 10 weken zullen de deelnemende studenten zich verdiepen in het thema en in teams samenwerken aan de productie van een spel, of een deel van een spel. Het onderdeel heeft als doel de studenten met het vakgebied kennis te laten maken, zowel conceptueel als productietechnisch, met een sterke praktische insteek. Naast de ontwikkeling van idee naar concept, zal aandacht besteed worden aan de disciplines van *grafische vormgeving*, *geluidsproductie* en *programmeren*. Van de deelnemers wordt verwacht dat zij zich in deze drie gebieden verdiepen.

Op <http://www.cs.utwente.nl/~kmtminor> wordt eind augustus bekend gemaakt waar en wanneer de eerste bijeenkomst wordt gehouden.