



Kunst & Kultur in Second Life

Virtuelle Räume kreativ nutzen

– Potenziale für Kunst- und Kulturschaffende

- Einführungsworkshop
am 05.10.09, 11:00 bis 16:00 Uhr Rathaus/Duisburg
Kostenfrei bei verbindlicher Anmeldung
- Online-Seminar
6 Termine im November bis Dezember 2009 in Second Life
Die Teilnahmegebühr beträgt 350.- Euro (inkl. MwSt.)

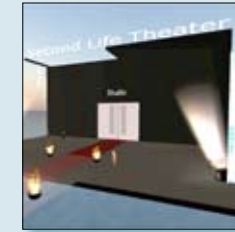
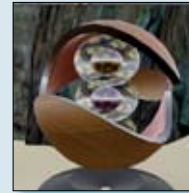
Veranstalter: SLTalk & Partner

Kunst und Kultur im 3D-Internet

Kunst braucht Raum! Wie wär's mit virtuellem Raum? Die Neuen Medien haben die kreativen Ausdrucksmöglichkeiten von Kunst- und Kulturschaffenden bereits potenziert. Das 3D-Internet eröffnet noch einmal eine neue Dimension: Die virtuelle Welt wird zu einer eigenen Erlebniswelt, in die Kunsttreibende genau so wie ihre Rezipienten eintauchen. Hier sind Formen der Darbietung und der Interaktion möglich, die im realen Leben nicht gegeben sind.

Welche Chancen bietet das 3D-Internet für Kreative? Im Prinzip ist jede Kunstform denkbar, die es auch im realen Leben gibt, seien es Ausstellungen, Lesungen, Vorführungen jeder Art... Bereits in „real life“ existierende Werke können neu interpretiert oder weiter entwickelt werden. Darüber hinaus sind die 3D-Animationen Raum und Material zugleich: Durch eine besondere Form von universeller Knetmasse sind Formen und Raumlösungen möglich, die im physischen Raum nicht denkbar sind.

Längst setzen sich zahlreiche Künstlerinnen und Künstler mit dem 3D-Internet auseinander, finden hier neue Ausdrucksformen und auch ein neues Publikum. Durch die räumliche Unabhängigkeit haben sich auf internationaler Ebene bereits Kunstnetzwerke in Second Life etabliert.



Wir laden Sie ein, diese Möglichkeiten für sich zu entdecken sowie mit aktiven SL-Künstlern in Kontakt zu kommen und sich von ihnen inspirieren zu lassen.

Zielgruppen

Der Kurs richtet sich an Kulturmanager, Kuratoren und Künstler, die sich mit dem kreativen Potenzial des 3D-Internets auseinandersetzen möchten, um z.B. bestehende Werke mit Hilfe von 3D-Animationen zu neuem Leben zu erwecken, neues Publikum für ihre Kunst zu begeistern oder alternative Kunsterlebnisse zu schaffen.

Ziel

Am Ende des Kurses können Sie einschätzen, welche Möglichkeiten das 3D-Internet Ihnen auf der Plattform Second Life bietet und wie sie Ihre kreativen Ideen umsetzen können. Sie werden in der Lage sein zu entscheiden, für welche Kunstformen sich das 3D-Internet anbietet und haben erste Erfahrungen bezüglich der Umsetzung gesammelt. Außerdem haben Sie Menschen kennen gelernt, die schon seit längerer Zeit in Second Life künstlerisch aktiv sind.

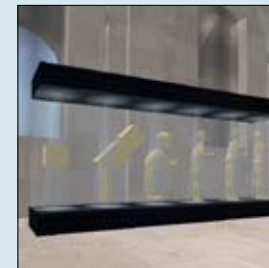
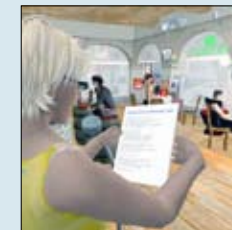
Einführungsworkshop

In einer Präsenzveranstaltung erhalten Sie erste Einblicke in die 3D-Welt und einen Überblick über das Online-Seminar in Second Life mit begleitendem Online-Studium über die Lernplattform Moodle.

Im Anschluss können Sie dann entscheiden, ob Sie sich verbindlich für das Online-Seminar anmelden wollen.

Online-Seminar in Second Life

Im Online-Seminar werden gezielt die Möglichkeiten für Kunst- und Kulturangebote im 3D-Internet betrachtet. Sie lernen verschiedene Methoden und Werkzeuge kennen und erproben diese anhand eines eigenen Projektes. Die Projekte werden am Ende des Seminars vorgestellt.



Einführungsworkshop

Präsenzveranstaltung Rathaus/Duisburg

05.10.2009
11.00–16.00 Uhr

Theorieteil: Einführung in das 3D-Internet, Beispiele
Praxisteil: Avatar anlegen, registrieren
Seminarorganisation

02.11.2009
11.00–12.30 Uhr

Unterstützung und Betreuung der Projektarbeit, sowie Beratung

09.11.2009
11.00–12.30 Uhr

Feinschliff und Abschluß der Projektarbeit

16.11.2009
11.00–14.00 Uhr

Präsentation der einzelnen Projekte im öffentlichen Rahmen in Second Life

Online-Seminar in Second Life

6 Termine à 1,5 Std.

12.10.2009
11.00–12.30 Uhr

Kommunikation, Teleportation, Avatargestaltung, Exkursion

19.10.2009
11.00–12.30 Uhr

Kamerafunktion, Inventar, Transaktions-system, Suchfunktion, Exkursion

26.10.2009
11.00–12.30 Uhr

Projektgruppen bilden, Projektdefinition mit Anleitung und Beratung

Add on in Moodle

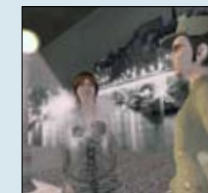
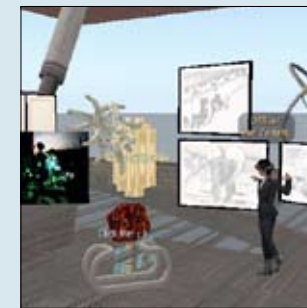
12.10.2009–16.11.2009

Der Zugang zur Lernplattform Moodle und den seminarbegleitenden Unterrichtsmaterialien zum selbstorganisierten Lernen ist für die Teilnehmenden jederzeit möglich.

Technische Voraussetzungen für das Online-Seminar

- Internetverbindung: Kabel oder DSL ohne Firewall-Einschränkungen
- Betriebssystem: XP, Vista oder Mac
- Prozessor des Computers: 1.5 GHz (XP), 2 GHz (Vista) 32bit (x86) oder besser
- Arbeitsspeicher des Computers: 1 GB oder mehr
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel oder höher
- Grafikkarten:
 - NVIDIA Grafikkarten
(6000 Serie: 6700, 6800/ 7000 Serie: 7600, 7800, 7900
8000 Serie: 8400, 8500, 8600, 8800
GeForce Go: 7400, 7600, 7800, 7900)
 - ATI Grafikkarten
(X800, X900, X1400, X1500, X1600, X1700, X1800, X1900, X2600, X2900, X3650, X3850)
- Grafikkarten für Vista (erfordert die neuesten Treiber):
 - NVIDIA Grafikkarten
(7000 Serie: 7600, 7800, 7900/ 8000 Serie: 8500, 8600, 8800/ Ge Force Go Serie: 7600, 7800, 7900)
 - ATI Grafikkarten
(X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850)
- Headset und Computermaus sind unbedingt erforderlich.

Computertest möglich unter: <http://3.ly/GGi>



Anmeldung für den Einführungsworkshop

Anmeldung bei:

SLTalk & Partner, Agentur für Second Life und Virtuelle Welten

Andreas Mertens, Fax: 06 11 - 99 38 010, Telefon: 06 11 - 1 81 77 39, E-Mail: anmeldung@sltalk.de

Anmeldung bis Freitag, den 02.10.2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung am 05.10.2009 verbindlich an.

Name, Vorname

Firma/Institution

Telefon/Fax

E-Mail

Datum und Unterschrift

Nach Eingang der Anmeldung erhalte ich eine Bestätigung.

Die Teilnahme am Einführungsworkshop ist kostenlos.

Anmeldung zum Online-Seminar

Anmeldung bei:

SLTalk & Partner, Agentur für Second Life und Virtuelle Welten

Andreas Mertens, Fax: 06 11 - 99 38 010, Telefon: 06 11 - 1 81 77 39, E-Mail: anmeldung@sltalk.de

Anmeldung bis Mittwoch, den 11.11.2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung zum Online-Seminar ab dem 12.10.2009 verbindlich an.

Name, Vorname

Firma/Institution

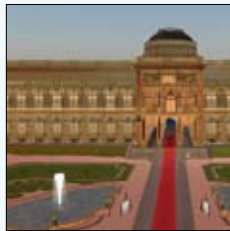
Telefon/Fax

E-Mail

Datum und Unterschrift

Nach Eingang der Anmeldung erhalte ich eine Rechnung.

Die Teilnahmegebühr beträgt 350.- Euro (inkl. Mwst.).



Veranstalter:

SLTalk & Partner

Agentur für Second Life
und Virtuelle Welten
Homburger Straße 29
65197 Wiesbaden



www.sltalk.de und www.sltalk-partner.de

Partner:

stARTconference

Alstadenerstr. 47
46049 Oberhausen

www.startconference.org



Sponsor:

Stadt Duisburg

www.duisburg.de

