

Forschungsfragen: Beispiele & Einordnung

- D, E 1 2, 4 1. Wie können interaktive Installationen das Verhältnis zwischen Betrachter und Kunstwerk transformieren?
- A, C 1 5 2. Wie kann die Erfahrung von Zeit durch künstlerische Prozesse fragmentiert oder dehnt werden, um neue Wahrnehmungsräume zu schaffen?
- D 1 4 3 3. Inwiefern können digitale Medien traditionelle Maltechniken erweitern oder hinterfragen?
- B D A I 3 4. Wie kann durch Kameraführung das emotionale Erleben von Video verändert werden?
5. Wie verändert die Einbindung von Virtual Reality in Performances das räumliche und zeitliche Erleben des Zuschauers?
6. Wie beeinflusst die Zusammenarbeit von Choreograf und Tänzer die Entstehung von Tanzkompositionen?
- E I 3 4 7. Wie können nachhaltige Designpraktiken den Materialverbrauch in der Mode- oder Produktgestaltung reduzieren?
8. Inwiefern kann künstlerische Forschung den interdisziplinären Dialog zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie fördern?
- F E I 1 9. Welche technischen Herausforderungen treten beim Einsatz von Drohnenaufnahmen in dokumentarischen Filmen auf, die das ländliche Leben in OWL porträtieren?

