

Fakultät Medien**B.F.A. Mediengestaltung**

Einführungsveranstaltung
 Montag, 11. Oktober 2010, um 11:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7
 Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 11:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Kolloquium

6 KO N.Singer

Kommentar:

Für alle, die ihren Bachelor oder Master beim Experimentellen Radio machen wollen.

Bemerkungen:

Anmeldungen bitte bis zum 8.10.2010 mit Angabe einer E-Mail-Adresse und Telefonnummer bei nathalie.singer@uni-weimar.de

Ort und Zeit und erster Termin werden per Email bekannt gegeben

Kolloquium Interface Design

2 KO wöch. Mi 11:00 - 12:30 M7B Projektraum 104 J.Geelhaar

Kommentar:

Für alle, die ihren Bachelor oder Master bei der Professur Interface Design machen wollen.

Projektmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung****4402410 Klangwerkstatt A**

1 PM wöch. Mo 18:00 - 20:00 18.10.2010 R.Minard

Kommentar:

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. Die Gruppen werden in Bachelor- und Master-Level getrennt (Klangwerkstatt A / B).

Bemerkungen:

Das Projekt Klangwerkstatt A steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, daß sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.
 Dozenten:

1. Prof. Robin Minard

2. Künstlerischer Mitarbeiter N.N.

Voraussetzungen:

Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß des Kurses Elektroakustische Musik I

Experimentelles Radio**4402420 acoustic turn II**

1 PM unger. Mo 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 25.10.2010 N.Singer;M.Weise
 Wo 601 (Limona)

Kommentar:

Das Projekt *Acoustic Turn II* führt das gleichnamige Modul aus dem letzten Semester fort. Die im letzten Sommer erworbenen Kenntnisse in Audiopraxis und akustischer Ökologie werden nun in individuellen künstlerischen Arbeiten umgesetzt. Ziel ist eine Präsentation der Arbeiten in Form einer Ausstellung oder innerhalb der Abschlussendung auf *bauhaus.fm*.

Das Projekt ist nur beschränkt für neue Studierende gegen Vorlage eines fertigen Konzeptes offen, das sich thematisch eingliedern lässt.

Leistungsnachweis:

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4402430 **Regie**

1ⓅM wöch. Di 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 19.10.2010 N.Singer;A.Feddersen
601 (Limona)

Kommentar:

Wie ein Radiostück wirkt, darüber entscheidet neben dem Stoff ganz wesentlich die Hand, welche das Ganze zusammenführt.

Der Fokus des Projekts liegt auf der Kunst des REGIEFÜHRENS, genau genommen auf Hörspiel,- und Featureregie. Wie findet man die passende Besetzung für sein Skript, wie entwickelt man ein Regiekonzept, wie arbeitet man mit Schauspielern? Warum muss ein Schauspieler am Mikrophon anders sprechen als auf der Bühne? Wie geht man an unterschiedliche Textformate ran? Wie arbeite ich mit Musikern im Studio? Diesen und anderen Fragen werden wir in Blockseminaren mit Stefanie Hoster - Regisseurin, Dramaturgin und Hörspielabteilungsleiterin von Dradio Kultur - nachgehen. Außerdem werden uns für die praktische Studioarbeit und für die Umsetzung der eigenen Hörstücke Schauspieler der Berliner *Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch* in Weimar besuchen und zur Seite stehen.

Begleitet wird das Modul durch eine Reihe von RADIOGESPRÄCHEN, in denen namhafte Hörspiel- und Featureregisseure über ihren Regiestil sprechen und diesen in praktischen Übungen demonstrieren werden.

Bemerkungen:

Teilnehmerzahl: max. 8 Personen / die RADIOGESPRÄCHE sind wie immer offen für alle Interessierten

Voraussetzungen:

Anmeldungen bis spätestens 08.10.2010 bei nathalie.singer@uni-weimar.de. Voraussetzung ist die bereits absolvierte Belegung eines Projekt- oder Werkmoduls im Experimentellen Radio mit dem Themenschwerpunkt Feature/Hörspiel.

Leistungsnachweis:

Experimentelle Television

4402440 **3D A/V: Movement.Media.Mutatus**

1ⓅM wöch. Do 19:00 - 21:00 B15 Kinoraum 004 28.10.2010 B.Sassen
wöch. Fr 11:00 - 16:45 B11 Seminarraum 013 22.10.2010
Einzel Fr 18:00 - 20:00 S6aHD Kinoraum 112 05.11.2010-05.11.2010

Kommentar: Continuing the 3D A/V project series, the Movement.Media.Mutatus project will focus on exploring, representing and reacting to movement in 3-dimensional space. Using a combination of computer graphics, interactive devices, augmented reality environments and 3D video, MKG students will examine methods for digitally capturing, analysing and enhancing the physical body and devise their own creative works in collaboration with students from Medieninformatik.

During the project, students will also have the opportunity to work alongside multi-media professionals, including film director and video artist Dr. Fred Baker (Cambridge University, UK) and choreographer/digital artist Robert Wechsler (Palindrome Dance Company).

MKG students joining the project are NOT expected to be technically skilled in computer programming or electronics (although technically skilled students are also welcome), but should have an interest in any one of the following fields:

- 3D film/video
- Dance
- 3D computer graphics
- Augmented and virtual reality
- Interactive systems
- Motion tracking

Please Note:

The working language of this project will be English. As such, all students wishing to join the course should have a high level of spoken and written English.

The project will include two compulsory weekend workshops which all project students must attend, the dates of which will be announced at the first project meeting.

Gestaltung medialer Umgebungen

4402450 **Synthetic Biology II**

16PM wöch. Do 11:00 - 15:00

21.10.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner

Kommentar:

Die Veranstaltung wird in Fortführung des Projektes Synthetische Biologie vom Sommersemester 2010 angeboten. Im Zentrum stehen die bereits laufenden Vorbereitungen für den iGEM Wettbewerb – dem internationalen studentischen Wettbewerb der Synthetischen Biologie – am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston im November. Im Folgenden sollen die erarbeitenden Ergebnisse in ein ausstellungsfähiges Format überführt werden sowie Ausstellungen geplant und durchgeführt werden. Die in Deutschland erste und einzige Kooperation zwischen Kunst und Design und Synthetischer Biologie im universitären Rahmen hat zum Ziel die künstlerische und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit der Synthetischen Biologie zu fördern. Die studentischen Arbeiten auf künstlerische Weise mit der wissenschaftlichen Methodik der Synthetischen Biologie oder stellen Spekulationen über zukünftige Produkte derselben an.

Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit für die bis November fertiggestellten Arbeiten und das Projekt als Ganzes bilden einen Schwerpunkt der Veranstaltung.

Die Synthetische Biologie ist ein neues Feld der Biotechnologie, welches generell als die Anwendung ingenieurwissenschaftlicher Prinzipien auf die Biotechnologie beschrieben wird. Die Konzepte der Modularisierung und Standardisierung, welche die Effizienz und Skalierbarkeit der klassischen Technologieentwicklung ermöglichen, sollen so auch für die Biotechnologie nutzbar gemacht werden. "Biological Bricks", die standardisierten DNA-Stücke, sind der Baustoff der Synthetischen Biologie. Wie Legobausteine sollen sie leicht kombinierbar sein und komplexe Strukturen ausbilden können.

Somit befindet sich die Synthetische Biologie an der Schnittstelle von Ingenieurwesen und Wissenschaft vom Leben. Organismen werden nach natürlichem Vorbild modelliert und erforscht, sie werden modifiziert, um spezifische Aufgaben zu erfüllen, und es werden Techniken und Wissen entwickelt, um neue Organismen von Grund auf zu konstruieren.

Voraussetzungen: Teilnahme an "Synthetic Biology" im Sommersemester 2010

Interface Design4402460 **Beyond the book - die Bibliothek der Zukunft**

1Ⓜ wöch. Di 09:15 - 16:45 M7B Seminarraum 103 19.10.2010

J.Geelhaar;J.Rutherford

Kommentar:

Bibliotheken sind Orte des Wissens. Sie haben sich zunehmend von Orten der Information verwandelt in Orte an denen Informationen gesammelt und archiviert werden. Zunehmend geht es heute darum Informationen maßgeschneidert zur Verfügung zu stellen. In Zusammenarbeit mit der Universitätsbibliothek sollen Konzepte für eine Bibliothek der Zukunft entwickelt werden.

Das Projekt beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen

- im Bereich Informationsdesign sowie
- im Bereich Typografie, besonders für elektronischen Medien sowie
- im Bereich vernetzter Medien mit dem Schwerpunkt auf Webplattformen.

In einer Workshopatmosphäre arbeiten wir einzeln oder in kleinen Teams Praxis orientiert zusammen. Das notwendige Grundlagenwissen wird in begleitenden Werkmodulen bzw. Workshops vermittelt. Die Projektziele sollen mit gestalterischen und künstlerischen Methoden erreicht werden, wobei uns das Prinzip des Angewandten und des Experiments kontinuierlich begleiten werden. Darüber hinaus sind auch freie und künstlerische Arbeiten im Rahmen des Projekts in Absprache mit den betreuenden Professuren erwünscht.

Folgende Werkmodule werden ebenfalls begleitend zum Projekt empfohlen:

Die Kooperation mit der Open Source Initiative Mozilla Labs (<http://labs.mozilla.com/>) in London findet im Rahmen des Werkmoduls „Design for Action“ von Michael Markert und Jan Dittrich statt.

Das Werkmodul „Facing transcontinental interfaces“ von Michael Markert und Moritz Dressler beschäftigt sich mit Formen der telematischen Zusammenarbeit und der interkulturellen Gestaltung.

Beginn: 19. Oktober

Am 21. Oktober 2010 um 17.00 Uhr findet zusätzlich im Audimax (Steubenstraße 6) eine Einführungsveranstaltung statt, auf der Konzepte vorgestellt und die Voraussetzungen für die Projektarbeit geschaffen werden sollen.

Bemerkungen:

Projekttag: Dienstag 10 -16 h

Plenum: Dienstag 10-12:30 h

Konsultationen: Dienstag 13-16 h

Medienereignisse4402020 **Unicato VII**

1Ⓜ wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Kinoraum 004 19.10.2010

W.Kissel;O.Nenninger

Kommentar:

Einmal im Monat stellt der MDR Filmproduktionen vor, die von Studierenden der Medien- und Gestaltungs-Studiengänge aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen gedreht wurden. Vertreten sind sämtliche Sparten:

Spiel- und Dokumentarfilm, Experimental- und Animationsfilm sowie Musikvideos. Unicato ist ein studentisches Filmmagazin des MDR, das von der Professur Medien-Ereignisse erstellt und durch einen mitteldeutschen Fachbeirat begleitet wird. Das Magazin wird im Projekt-Rahmen in Zusammenarbeit mit dem Bauhaus Film-Institut kuratiert und im MDR Landesfunkhaus Thüringen als monatliches studentisches Filmmagazin für das MDR Zentralprogramm produziert. Die Unicato-Sendung läuft seit September 2006 und hat nach einer erfolgreichen Testphase einen festen Sendeplatz im Dritten Fernsehprogramm für sich beanspruchen können. Seit Juni 2009 können ausgewählte Unicato-Sondersendungen auch auf 3sat, im Gemeinschafts- Fernsehprogramm des deutschen Sprachraums, wiederholt werden.

Über die TV-Sendung hinaus konnten sich sieben mitteldeutsche Nachwuchspreise, die Unicato-Awards eines jährlichen studentischen Fernsehfestivalprojekts als "Student Awards" etablieren. Die Tätigkeitsfelder der Studierenden werden sich in diesem Semester auf die Sichtung, Bewertung und Registrierung neuer Filme, das Verfassen von Presse- und Begleittexten und die Archivierung und Katalogisierung des Filmbestandes konzentrieren. In Kleingruppen werden Akquise-Maßnahmen, Presse-Texte, Fernsehdesign, Schnitt, Website etc. für die aktuelle Sendung im Dialog mit den jeweiligen Partnern erarbeitet.

4402470 **Animate Now! - animierte Kurzfilme**

1Ⓜ	wöch.	Mo	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	18.10.2010	W.Kissel;F.Gießler
	wöch.	Mo	19:00 - 22:00	B15 Kinoraum 004	15.11.2010-13.12.2010	

Kommentar: Trickfilme sind von jeher eine faszinierende Filmgattung. Die Ausdrucksformen und Möglichkeiten des Trickfilms sind scheinbar unbegrenzt. Doch gibt es für Studierende ganz natürliche Grenzen.

Ein Animationsfilm von 3 Minuten besteht aus 4500 Einzelbildern. Diese müssen alle von Hand gefertigt werden. Dazu kommen Hintergrundbilder und das Kolorieren der Figuren, später die Effekte und die Vertonung. Eine Bewältigung dieser vielen Aufgaben in einem Semester setzt ein hohes Maß an Planung, Genauigkeit, Ausdauer und Disziplin der Studierenden voraus.

In dem Werkmodul "Vorgedacht" wurden im letzten Semester einige Stoffe bis zum Storyboard entwickelt. Im Wintersemester sollen diese Stoffe nun als Animationsfilme umgesetzt werden. Dabei steht es den Studierenden frei mit welcher Technik (Stop-Motion, Zeichentrick, 3D) sie die Stoffe realisieren wollen.

Animation ist Teamwork!

Aufgrund des benannten Aufwands ist Teamarbeit in 2er, 3er-Gruppen ausdrücklich erwünscht! Dies ermöglicht den Studierenden die Arbeitsschritte aufzuteilen.

Bemerkungen: Bewerben Sie sich mit einem fertigen Storyboard (oder am besten mit einem Animatic) und der Namensliste der Studierenden, die mitarbeiten, bis zum 01.10.2010 via Email an Fabian.Giessler@uni-weimar.de

Voraussetzungen: Erfahrungen im Animationsbereich sind von Vorteil!

Die Teilnahme am Kurs "Vorgedacht" im SS2010 ist erwünscht aber nicht zwingend nötig.

4402480 **Fashion Clips (Bachelor)**

1Ⓜ	wöch.	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	19.10.2010	W.Kissel;J.Heiß;O.Nenninger
----	-------	----	---------------	------------------	------------	-----------------------------

Kommentar: Der European Design Award ist europaweit der höchstdotierte Nachwuchspreis im Modebereich. Im Frühjahr 2011 präsentieren die besten und im Vorfeld nominierten Absolventen der 15 führenden europäischen Modehochschulen - darunter Mailand, London, Paris - ihre Diplomarbeiten auf dem Catwalk vor einer internationalen Jury in der Hoffnung, einen der drei Design Awards zu erringen.

Diese herausragenden Mode-Kollektionen sollen künftig zeit- und raumunabhängig - über die Award Show in Apolda hinaus - in lebendiger und visuell ansprechender Form präsentiert werden. In Zusammenarbeit mit den Organisatoren des European Design Award erhalten die Studierenden der Fakultät Medien die Chance auf einen einzigartigen Einblick in die Europäische Young-Fashion-Szene und können ihr eigenes Portfolio als Nachwuchs-Filmemacher in einem professionellen Umfeld erweitern. Die Studierenden dieses Projekts werden unterschiedliche Designer-Portraits bzw. Fashion-Clips erstellen, die sich der "Handschrift" der jeweiligen Designerpersönlichkeit entsprechender und der Einzigartigkeit der Preisträger-Kollektion angemessener, filmischer Ausdrucksmittel bedienen. Die Projektergebnisse werden ab April 2011 in einem eigens dafür eingerichteten "Digital Showroom" online präsentiert.

Die Professur Medien-Ereignisse erarbeitet mit verschiedenen Partnerhochschulen, Insidern und Branchenpartnern ein tragfähiges und innovatives Konzept, dessen Umsetzung im Projektmodul im Wintersemester begonnen, pünktlich zum Award im April 2011 zu seinem Höhepunkt geführt und in einem weiterführenden Fachmodul im Sommersemester 2011 seine Abrundung finden wird. In Zusammenarbeit mit dem ACC Galerie Weimar wird die Workshop-Reihe „Mode-Matinee“ projektintegriert organisiert und gestaltet.

Voraussetzungen:

Voraussetzungen zur Projekt-Teilnahme: Überdurchschnittliches Engagement, Erfahrung in der filmischen Praxis.

4402490 **Festivallounge 2011**

1Ⓜ wöch. Mi 17:00 - 22:00 B15 Kinoraum 004 20.10.2010 J.Fuchs;W.Kissel

Kommentar: In seinem 13. Jahr steht das backup_festival 2011 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten im 13. Jahr des Festivals zum zweiten Mal ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2008 ist das Festivals an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte vertraut gemacht. Spezifische Ziele werden in verschiedenen Arbeitsgruppen (Marketing, Finanzierung, Pressearbeit, Gestaltung, Internet, Programm, Jury, Rahmenprogramm, Club) festgelegt und verfolgt. Im Plenum werden die erarbeiteten Ergebnisse der Gruppen vorgestellt und weitergeführt.

Der Arbeitsprozess ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4422450 **Organizational Ventures: Counter Culture**

1Ⓜ wöch. Di 15:00 - 20:00 M5 Projektraum 203 19.10.2010

C.Hill

Kommentar: "It may, after all, be the bad habit of creative talents to invest themselves in pathological extremes that yield remarkable insights but no durable way of life for those who cannot translate their psychic wounds into significant art or thought."

— Theodore Roszak

"Whoever controls the media, the images, controls the culture."

— Allen Ginsberg

Was bedeutet es, wenn das erste Google-Suchergebnis für den soziologischen Begriff „Counter Culture“ (Gegenkultur) ein Online-Shop für Kaffee-Enthusiasten ist? Vielleicht ist der Ausverkauf des Begriffs restlos: Etwas zählt nicht, wenn es keinen vermarktbareren Gesichtspunkt gibt. Ein Schaltergeschäft (over-the-counter transaction) ist die gewöhnlichste Form heutigen Austauschs: Apotheke, Bank, Lebensmittelhandlung, Kaufhaus. Auf diese Weise treffen wir täglich mehrmals uns vollkommen Fremde. Was ist das Wesen dieses Austauschs, wie wird er bestmöglich durchgeführt und welche künstlerischen Elemente sind daran beteiligt? Wie können wir unser ideales Geschäftsmodell („transactional enterprise“) als Teil unseres täglichen Lebens gestalten?

Eines der bekanntesten tableaux vivants, die uns begegnen, ist das des Ladentischs im Gebrauch: Tresen, Theke, Ausschank, Werkbank, Küchenarbeitsfläche. Sie sind gebrauchsfertige („ready-made“) Installationen des wirklichen Lebens, die sich in fortwährender Veränderung durch Benutzung und Neu-Anordnung befinden. Dieses aus Werkzeugen, Dingen, Überresten und Verkaufsutensilien bestehende Material-Arsenal werden wir sammeln, untersuchen und für unsere Zwecke verwenden.

In Folge der 2009-2010 durchgeführten „Moden & öffentliche Erscheinungsbilder“-Projekte, gibt es ein voll funktionsfähiges kleines Ladengeschäft in unserem Projektraum. Diese Basisausstattung bietet die Grundlage für die Experimente des Kurses. Wir werden thematische Transaktionen entwerfen, sie mit geeigneten Verbrauchs- und Arbeitsmaterialien ausstatten, dazugehörige Rollen und -verhalten bestimmen und zahlreiche Testläufe solcher Verkaufshandlungen durchführen.

Wir werden uns mit einer Reihe von Künstlern/-innen befassen, die sich schwerpunktmäßig in ihrer Arbeit mit der Ethik und den Belangen des Austauschs und von Kleinunternehmen auseinandersetzen. Wir werden uns auf die Bedeutung des Begriffs „Hooshing“ konzentrieren, der in der Designercommunity dafür steht, sich mit außergewöhnlicher ästhetischer Aufmerksamkeit alltäglichen Lebensumständen und deren funktionalen Elemente zu widmen.

Der Begriff „counter“ in „Counter Culture“ weist auf eine Bewegung des „dagegen-seins“ (gegen das Establishment) hin, und auf die Hoffnung, dazu eine Alternative anbieten zu können.

Unsere Frage kann lauten: Wofür sind wir?

Kursinhalte:

- * Erweiterung/Ausbau des bestehenden Ladeninventars und -archivs sowie der Materialien und Werkzeuge
- * Entwurf von funktionaler und tragbarer Arbeitsbekleidung und Drucksachen/Büroausstattung
- * Einrichtung und Durchführung von am Ladentisch stattfindenden (Aus-)Tauschprozessen/Veranstaltungen
- * Recherche und Besprechung von entsprechenden Beispielen aus der Arbeit von Designern, Künstlern und von solchen jenseits der Creative Industries.
- * Zusammenarbeit mit ortsansässigen Anbietern/Verkäufern, die "hinter der Theke" arbeiten, um Strategien, Verhaltens- und Konversationsformen zu diskutieren

Vermittlungsziel / Kompetenzen:

- * Verständnis der organisatorischen Anforderungen für die Produktion von event-basierter Kunst
- * Kooperatives Arbeiten zwischen Projektteilnehmern/-Innen
- * Identifikation und Recherche vergleichbarer künstlerischer Arbeiten

Multimediales Erzählen4402010 **Gute Frage I**

1 Ⓢ gerade Mo 13:30 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 18.10.2010
 Wo Di 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2010
 gerade
 Wo

C.Büchner

Kommentar: **Gastprofessorin Multimediales Erzählen: Dipl. AV Christiane Büchner**

Fangen gute Fragen wirklich alle mit dem Buchstaben "W" an? Sind Fragen, auf die wir die Antwort eigentlich schon wissen sinnlos? Gibt es tatsächlich dumme Fragen? Wer sich zum ersten Mal ein Mikrofon an den Mund hält, um einem Anderen eine Frage zu stellen, erstartet oft vor dieser Aufgabe. Was uns leicht fällt, wenn wir einen Fremden nach dem Weg fragen oder uns von einem Freund ein Erlebnis erzählen lassen, wird unendlich schwer, wenn wir mit einem bestimmten Ziel ein Interview führen möchten. In diesem Moment wird offenbar, dass in einem Interview die Gesprächssituation nicht gleichberechtigt ist: Der eine fragt, damit der andere antworten kann - möglichst offen, spannend und authentisch. Interview bedeutet etymologisch sich kurz zu sehen. Es ist eine besondere Begegnung zwischen zwei Menschen.

Das Projekt besteht aus einem einführenden Workshop mit praktischen Übungen und wird von Montag bis Mittwoch alle 14 Tage abgehalten (erster Termin 18.-20.10.2010).

Im Anschluss an die Einführung werden die Studierenden individuelle Projekte verwirklichen, die Interviews zur Grundlage haben. Das kann vom dokumentarischen Kurz-Porträt, über ein Oral History Projekt bis zur interaktiven Videoinstallation reichen. Begleitend wird ein Kolloquium mit Filmbeispielen und Einzelbetreuung angeboten.

Werkmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**4304410 **Tonstudioteknik/Akustik II**

2 WM

N.N.

Kommentar: Diese Veranstaltung ist die Fortsetzung des Einführungskurses Tonstudioteknik/Akustik I. Der Schwerpunkt dieser Veranstaltung ist die praktische Umsetzung des Erlernten, in Form von Übungen im Tonstudio. Darüberhinaus soll auch das theoretische Wissen im praktischen Anwendungsfall vertieft werden.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)

- Digitale Schnittsystem (Magix: Samplitude/Sequoia)

- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)

Bemerkungen: - Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
 Lehrender: Tonmeister Joachim Müller

Zeit : siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Hinweis: Blockunterricht

Voraussetzungen: Ort : Hochschule für Musik Franz Liszt, Fürstenhaus Tonstudio, Platz der Demokratie 2
 erfolgreiche Teilnahme am Kurs Tonstudioteknik/Akustik I

4404410 **Klang und Interaktion**

4 WM R.Minard

Kommentar: In der elektroakustischen Musik werden sehr unterschiedliche interaktive Techniken verwendet. Sie kommen in einem breiten Spektrum von Werken zum Einsatz, so beispielsweise bei Klanginstallationen, in der Live-Elektronik und in Multimediaanwendungen. Dabei ermöglichen sie einen völlig neuen Diskurs zwischen Publikum und Kunstwerk.

Bemerkungen: Im Kurs werden verschiedene Hardware- und Software-Kombinationen untersucht und passende Arbeitsstrategien entwickelt. Das erworbene Wissen wird in einer praktischen Arbeit umgesetzt.
Dozent: n.n.

Zeit :

siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Übungsstunden werden vereinbart

Ort :

Voraussetzungen: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011
Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404420 **Spezialkurs Computermusik**

2 WM wöch. Mo 11:00 - 12:30 18.10.2010 N.N.

Kommentar: In jedem Semester werden ausgewählte Themen der elektroakustischen Musik und Klangkunst zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik erörtert und anhand praktischer Beispiele nachvollzogen. So erwerben Studierende neben Programmierkenntnissen in Klangprogrammiersprachen tiefe Einblicke in den aktuellen Forschungsstand und erfahren gleichzeitig wissenschaftliches Arbeiten im Selbstversuch.

Bemerkungen: erster Termin : 18.10.2010

Übungsstunden werden vereinbart

Voraussetzungen: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4484010 **Computerklänge - Grundlagen und Praxis**

4 WM wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 18.10.2010 D.Kemter
wöch. Di 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 19.10.2010

Kommentar: Die Lehrveranstaltung vermittelt Basiswissen über Klänge und deren computergestützte Verarbeitung. Dazu gehören akustische und psychoakustische Grundlagen, Tonsysteme, Schallspeicherung, Audiohardware, Synchronthese, Midi und Harddiskrecording.

Zahlreiche akustische Beispiele und Demonstrationen dienen dem theoretischen Verständnis und der Verbindung zur Praxis.

Darüber hinaus werden die erworbenen Kenntnisse durch eine Einführung in die im Medienbereich etablierte Software für interaktive Audio- und Midiverarbeitung MAX/MSP vertieft und praktisch angewandt.

Bemerkungen: Die Einschreibung erfolgt per Email an dieter.kemter@uni-weimar.de

Achtung: Die Veranstaltung umfasst 4 SWS und enthält daher beide Termine!

4484120 **Elektroakustische Musik I**

2 WM wöch. Mi 09:15 - 10:45 20.10.2010 R.Minard

Kommentar: Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klang-gestaltung den Studierenden beider Institutionen an. Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Bemerkungen: Voraussetzungen: keine / Voranmeldung nicht notwendig

4494011 **Tonstudiotechnik/Akustik I**

2 WM wöch. Do 17:00 - 18:30 21.10.2010 N.N.

Kommentar: Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudiotechnik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Bemerkungen: Lehrender: Tonmeister Matthias Middlekamp

Voraussetzungen: keine / Voranmeldung nicht notwendig

Experimentelles Radio

4404430 **Flaschenpost für die Zukunft. Heiner Müller und das Radio der 80er und 90er Jahre**

2 WM Einzel	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	21.10.2010-21.10.2010	G.Schatter
wöch.	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	28.10.2010	
Einzel	Do	19:00 - 21:00	M7B Seminarraum 103	09.12.2010-09.12.2010	

Kommentar:

»Ich kann nur noch Texte herstellen für Flaschenpost, die ich in eine Flasche stecke, und dann werfe ich die Flasche ins Wasser mit der Hoffnung, dass sie irgendwann aufgefischt wird, ob von einem Marsmenschen oder von einem Puertoricaner oder was immer. Und der versucht dann aus diesem Text in dieser Flasche Informationen zu beziehen, die er vielleicht verwenden kann für sein Leben.«

Heiner Müller, Dramatiker und Theatermann, hat für das Radio nur wenig produziert. Sein assoziatives Textmaterial wurde jedoch um die 1980er Jahre – vor allem von Heiner Goebbels – radiophon in Form von Hörstücken und szenischen Konzerten aufbereitet und begründete in seiner vielfachen Aneignung durch Musiker und Regisseure eine eigene expressive Text-Klang-Verbindung.

Müllers Texte sind kühl-sezierende Beobachtungen und zugleich ein Remix der Literaturgeschichte von Homer über Shakespeare bis Hölderlin . Sie handeln von geschichtlichen Katastrophen, vom widersprüchlichen Fortschritt, von Skepsis und Verzweiflung – Ihre Dauerhaftigkeit soll nun überprüft werden. In unserem theoretisch-praktischen Kurs wollen wir uns Müllers Texten, Hörspielen und seinen Interviews beim gemeinsamen Hören von Stücken, über begleitende Referate und in der Gestaltung eigener Radio-Versuche nähern.

Praktisches Ziel ist ein gemeinsamer Beitrag und/oder die Ausstrahlung einzelner Beiträge in der Radiowoche der Bauhaus-Universität zum Ende des Semesters.

Die Veranstaltung wird geleitet durch Friedrich von Klinggräff (Literaturwissenschaftler) und Dr. Günther Schatter.

Bisherige Seminare waren:

- Ferne Stimmen. Arno Schmidt und das Radio der 50er und 60er Jahre (WS 04/05)

- Graue Atmosphäre. Rolf Dieter Brinkmann und das Radio der 60er und 70er Jahre (SS 06)

- Bemerkungen:** Anmeldung mit kurzer Beschreibung des eigenen Interesses erfolgt per E-Mail vom 11.10. bis 15.10.2010 an guenther.schatter@uni-weimar.de
- Voraussetzungen:** Für Teilnehmer MG/MK werden radiopraktische Kenntnisse vorausgesetzt, für andere sind sie erwünscht. Im Kurs wird keine Studiopraxis gelehrt.
- Leistungsnachweis:** Der Leistungsnachweis erfolgt durch ein Referat und eine schriftliche Ausarbeitung (Aufsatz, Manuskript) oder eine künstlerische radiophone Form begleitet durch einen Essay.

4404440 **Frei sprechen**

2 WM wöch. Do 09:15 - 10:45 M5 Radiostudio 21.10.2010 A.Feddersen

Kommentar: Nichts ist langweiliger als ein Moderator, der jedes Wort vom Blatt oder Teleprompter abliest. Darsteller, die nur auf sich selbst konzentriert sind, die nur darauf bedacht sind, nichts falsch zu machen, dominieren die audiovisuellen Medien. Dabei reden wir alle privat frei und sind nur vor unbekanntem Gruppen und Hörern ängstlich, wissen nicht was wir sagen sollen, fühlen uns ohne Skript schutzlos und ausgeliefert.

Das Werkmodul ist ein Training für (Radio)Moderatoren und alle, die vor Gruppen frei sprechen lernen möchten. In unterschiedlichen Situationen soll es erprobt werden.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10.-08.10.2010 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4404450 **Radio machen**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M5 Radiostudio 20.10.2010 A.Feddersen;M.Maage

Kommentar: Wenn ich Radio machen möchte, was muss ich wissen? Welche Formen gibt es, tagesaktuelle Themen auditiv darzustellen? Worauf muss ich bei einem Interview achten? Wie mache ich einen gebauten Beitrag? Der Kurs wird all diese Fragen beantworten und eine Einführung in journalistische Sendeformen geben.

Im Mittelpunkt stehen: Reportagen, gebaute Beiträge und Interviews. Vermittelt wird der theoretische Background, sowohl als auch eine Einführung in die Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken). Ziel ist es, die produzierten Beiträge regelmäßig im Programm des Campus-Radios bauhaus.fm zu senden.

Bemerkungen: Die Teilnahme an den Redaktionssitzungen von bauhaus.fm am Mittwoch um 15.30 Uhr sind neben dem Erscheinen zu den Kurszeiten Pflicht.
Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10. und dem 08.10.10 an andreas.fedderson@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404460 **Radiomoderation**

4 WM Einzel Do 09:15 - 10:45 21.10.2010-21.10.2010 N.N.

Kommentar: Von einem Radiomoderator wird sehr viel auf einmal erwartet: natuerlich und sympathisch sollte er wirken, vielseitig interessiert und informiert muss er sein, schnell auf Programmaenderungen reagieren koennen und mit seiner Persoenlichkeit dem Sender oder zumindest seiner Sendung 'ein Gesicht' geben.

Wie ein Moderator dieser Fueelle an Aufgaben und Erwartungen, die an ihn gestellt werden, gerecht werden kann, soll in diesem Werkmodul anhand zahlreicher praktischer Uebungen und im Rahmen der woeentlichen Sendungen auf bauhaus.fm erprobt werden.

Anmeldung ausschliesslich per Mail an andreas.fedderson@uni-weimar.de bitte bis zum 8. Oktober 2010.

4484030 **Audiobaukasten I**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 M5 Radiostudio 21.10.2010 M.Weise

Kommentar: "Ich will da mal was mit Sound probieren... Klingt das jetzt schon gut?"

Arbeiten im Studio, vom Handwerk bis zum Experiment. Im Audiobaukasten soll, parallel zum Einführungskurs "Tonstudioteknik/ Akustik 1" der Hochschule für Musik Franz Liszt und angelehnt an die Bachelor Projekte "Regie" und "Acoustic Turn 2", Praxiswissen vermittelt werden. Wie klingen eigentlich verschiedene Mikrofone, was gibt es für Möglichkeiten der Klanggestaltung, wie gehe ich mit der Studioteknik um, worauf kommt es eigentlich an? Ziel ist der sichere Umgang mit der Studioteknik und den digitalen Audioworkstations des Radiostudios der Bauhaus-Universität, von der Produktion bis zur Sendung.

Bemerkungen: Die Anmeldung erfolgt per E-Mail zwischen dem 01.10.10 und dem 07.10.10 an mario.weise@uni-weimar.de.
Voraussetzungen: Besuch der Vorlesung Tonstudioteknik/ Akustik 1 an der HfM Franz Liszt

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4404010 **lauf der dinge 2.0**

4 WM U.Damm

Kommentar: Kinetische Kettenreaktionen sind faszinierende Verdichtungen meist ganz banaler physikalischer Prozesse.

Ob Wallace & Gromit's Maschinen, fallende Dominosteine oder aber jener "Lauf der Dinge" von Fischli & Weiss: mit kindlicher Freude verfolgen wir das simple serielle Spiel von Aktion und Reaktion. Die Faszination wollen wir nutzen und ein Feld beleben dessen abstrakte Prozesse sich jener intuitiven Begeisterung entziehen - unsere Lebenswelt aber ebenso entscheidend prägen.

In diesem elektrotechnischen Einführungskurs für Gestalter sollen auf kreative und spielerische Weise die modernen digitalen Geräte entschlüsselt werden. Wir wollen gemeinsam einen Apparat kreieren, der einzelne Funktionsweisen des digitalen Mikrokosmos beleuchtet und sinnlich erfahrbar macht. Ziel ist eine Maschine, die als klassische Kettenreaktion, Motoren, Licht, Schalter, Photozellen etc., also Aktoren und Sensoren der Elektrotechnik zu einem komplexen Gebilde verbindet. Jeder Teilnehmer wird ein kleines, selbstgewähltes Stück dazu beisteuern.

Der Workshop wird in mehreren Blöcken stattfinden. Erster Teil ist eine allgemeine Einführung in die Elektro- und Informationstechnik. Im zweiten Teil plant und entwickelt jeder Student unter Betreuung eine individuelle Arbeit die im dritten Teil zusammengefügt werden.

Bemerkungen: Lehrender: Tom Hanke

Blockveranstaltung: Die genauen Termine werden bis zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Max. Teilnehmerzahl: 20

Anmeldung per Mail an: tom@hanke-schwandt.de

4404020 **What is a surfboard without surf?**

4 WM	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	19.11.2010-20.11.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	26.11.2010-27.11.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	10.12.2010-11.12.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	17.12.2010-18.12.2010

Kommentar: Dozent: Gunnar Green (MA RCA, Dipl. Des.)

Freizeitgestaltung ist das Thema. Meistens geht es den Menschen bei der Ausübung von Freizeitaktivitäten um eine besondere körperliche, oder auch geistige Erfahrung. Entweder wird spezielles Gerät gebraucht, durch das der Mensch in eine bestimmte Beziehung zu seiner Umwelt tritt oder er begibt sich in eine Umgebung, die speziell gebaut ist um eine bestimmte Erfahrung auszulösen. So manifestiert sich die Freizeitgestaltung visuell in ihren Werkzeugen, Architekturen und Ritualen.

Im Werkmodul wird ein »visuelles Dossier« erstellt, dass sich mit den Erscheinungen und Beschreibungen des Themas auseinandersetzt. Quellmaterialien können sein Film, Literatur und andere Medien.

Vermittelt wird der Einsatz der dafür notwendigen technischen und gestalterischen Hilfsmittel über Typographie und Komposition bis zum «Druckfertig-machen».

Bemerkungen: Anmeldung per E-Mail bitte an: gunnar.green[at]network.rca.ac.uk

Sollte es mehr als 12 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Literatur: Zur Vorbereitung ist eine Beschäftigung mit folgenden Künstlern sinnvoll: Maywadenki, Bas Princen, Lewis Baltz, Lynne Cohen, Mike Mendal, Taryn Simon, Charles and Ray Eames, Werner Herzog, JG Ballard, Hedonistische Internationale, Park Interactives

4404470 **Basic Kinetics**

4 WM wöch. Mo 17:00 - 19:00 M7B Projektraum 204 18.10.2010

S.Hundertmark

Kommentar: Der Kurs schlägt eine Brücke zwischen digitalen und analogen Strategien des Dreidimensionalen. Am Beispiel (sich) bewogender Objekte werden Strategien vorgestellt und erprobt, um eine Auseinandersetzung mit dem Bewegten im Raum zu stimulieren.

Es geht ums Konstruieren, Basteln, Tüfteln. Hier werden der Kopf und die Hände benutzt, und das nicht nur an Tastatur und Maus.

Kursziel: Durch die Verwendung analoger und digitaler Tools wird eine kinetische Installation entstehen.

Tagcloud: Bewegen, Rollen, Drehen, 3D, Modellieren, Basteln, Tüfteln, Konstruieren, 3D Drucken, Hebel, Modellbau, Pappe, Cutter, Tacker, Gummi, Draht, Klebeband

Gestalter im Kontext: Roman Signer, Fischli und Weiss, Theo Jansen, Arthur Ganson, Ben Hopson, OK Go

Die Veranstaltung findet in Form von konzentrierten Workshops statt. Die Termine werden bei der Kick-off Veranstaltung bekannt gegeben.

4404480 **Battle of the Futures**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

B.Hopfengärtner

Kommentar: "Any useful statement about the future should appear ridiculous!" – Jim Dator

Entwerfen sie Zukünfte – in Bildern, Videos oder Geschichten. Zeigen Sie die Welt in einem oder in 100 Jahren. Gefragt sind imaginative Entwürfe, verschrobene Ideen und ein Blick fürs Detail. Möge die bessere Geschichte gewinnen.

Schon immer beschäftigt den Menschen die Zukunft. Ob von römischen Auguren aus Eingeweiden gelesen, von Orakeln und Propheten durch göttliche Eingaben verkündet oder mit statistischen Methoden errechnet, am Ende urteilt die Zeit und meist kommt alles anders. Die Zukunft ist eben schwer zu zähmen und doch ist die Beschäftigung mit ihr beliebt bei Wirtschaft, Politik, NGO's, etc. .

Mit Ausnahme des Wetters geht es bei dem Blick auf das Morgen jedoch selten um exakte Vorhersagen, vielmehr um das Aufzeigen von Tendenzen und die Entwicklung von Möglichkeiten. Die Zukunft wird im Jetzt verhandelt und Anstelle einer Vorhersage werden alternative, denkbare Zukünfte formuliert. Das Denken der Zukunft im Plural dreht sich nicht mehr darum, die Wahrheit Vorhersagen, sondern um gute Geschichten, die uns Handlungsoptionen für die Gegenwart aufzeigen.

Kursinhalte und -ziele.

Kursinhalte sind Entwurf und Anfertigung eines Zukunftsszenarios, in einem frei gewählten Medium, ein Einblick in gängige Denkweisen und Methoden der Futures Studies sowie die Beschäftigung mit der Zukunft in Kunst, Design und Architektur. Im Rahmen des Kurses findet eine Einführung in Adobe After Effects statt.

Kursziele sind die Professionalisierung des gestalterischen Arbeitsprozesses und der gestalterischen Präsentation sowie die Auseinandersetzung mit dem narrativen und kritischen Potential von Gestaltung. Dabei erkunden wir spezifisch gestalterischen Formen der Wissensproduktion und deren Relevanz für Wirtschaft und Gesellschaft.

Bemerkungen: Anmeldung per Email an [bernhard.hopfengaertner \[at\] uni-weimar.de](mailto:bernhard.hopfengaertner@uni-weimar.de)

Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und den Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben und der Abschlussaufgabe inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

4404490 **Immersive Strategien**

4 WM wöch. Mi 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

M.Neupert

Kommentar: Für die Entwicklung der Medien ist die Täuschung eine wichtige Triebfeder. Realitätsnah und echt soll der Eindruck sein. Das Telefon verbindet als wäre man da, der Fernseher versucht uns an das Geschehen ganz nah heranzubringen und Google Street View lässt uns in durch die Straßen ferner Orte spazieren. Während die Leinwand im Kino immer breiter wurde und der (Mono)-Tonfilm sich zu THX entwickelte erfahren unsere Sinne der Wirklichkeit immer ähnlicher werdende Reize. Wenn der Unterschied verschwindet, und das Virtuelle zur Realität wird, perfektioniert sich die Simulation zum Simulakrum.

Wo geht's zum Holodeck?

Die Kunst hat viele dieser Simulationen geschaffen: von Deckenfresken, Trompe-l'œil, Riesenrundgemälde, bis zu Virtual Environments. Die Wahrnehmung des Betrachters soll umfassend kontrolliert werden und er somit vollkommen eintauchen in die künstliche Welt.

Bemerkungen: Im Kurs sollen verschiedene (historische und zeitgenössische) künstlerische Strategien der Immersion untersucht, und eigene Konzepte geplant und umgesetzt werden.
Bewerbung mit folgenden Angaben per eMail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige @uni-weimar.de E-Mail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung)

Sollte es mehr als 18 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki.

Literatur: Literatur

- * Semesterapparat
- * Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild; Las Vegas, Washington und die WhiteCity ISBN 978-3-89942-736-3
- * Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium: Partizipation - Immersion - Interaktion ISBN 3-89472-441-2
- * Moser, Mary Anne: Immersed in technology: art and virtual environments ISBN 0-262-13314-8
- * Kosfeld, Christian: Eintauchen in mediale Welten: Immersionsstrategien im World Wide Web ISBN 3-8244-4510-7
- * Plessen, Marie-Louise von: Sehnsucht: das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts ISBN 3-87877-408-7
- * Grau, Oliver: MediaArtHistories ISBN 978-0-262-07279-3
- * Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: visuelle Strategien ISBN 3-496-01230-7
- * Grau, Oliver: Virtual art: from illusion to immersion ISBN 0-585-44679-2
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Koller, Gabriele: Die Welt der Panoramen : zehn Jahre Internationale Panorama-Konferenzen ISBN 3-936721-08-4
- * Behrendt, Harald: Werner Tübkes Panoramabild in Bad Frankenhausen: zwischen staatlichem Prestigeprojekt und künstlerischem Selbstauftrag ISBN 3-937719-21-0
- * Tübke, Werner: Bauernkrieg und Weltgericht: das Frankenhausener Monumentalbild einer Wendezeit ISBN 3-363-00650-0
- * Tübke, Werner: Monumentalbild Frankenhausen ISBN 3-364-00171-5
- * Eekelen, Yvonne van: The Magical Panorama: the Mesdag Panorama, an experience in space and time ISBN 90-400-9863-8
- * Asisi, Yadegar: Berlin 2005; Architektur-Panoramen Signatur Nd AsisYad/1
- * Manfred Bogen; Roland Kuck; Jens Schröter: Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme ISBN 978-3-8376-1061-1
- * McMenemy, Karen; Ferguson, Stuart: A hitchhiker's guide to virtual reality ISBN 1-568-81303-1

Interface Design

4404030 **Design for Action**

2 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Seminarraum 103 20.10.2010
 Einzel Do 14:30 - 15:30 B11 Seminarraum 015 24.02.2011-24.02.2011

J.Geelhaar

Kommentar: Im Interaktionsdesign fusionieren Design, Psychologie und Technologie zum "next big thing": Eine Disziplin, deren Ziel es ist, die eine Welt voller Komplexität verständlicher und menschlicher zu machen.

Der Studentenalltag ist voll von Gegenbeispielen: 3 verschiedene Passwörter für Bibliothek, Computer und Mail? Sieben Klicks bis zur Windows Studentenversion? Der Kurs geht aber über das einfache Webdesign hinaus: Mobilgeräte wie das iPhone und Multitouchumgebungen wie Surface werden behandelt, damit ihr auch jenseits von Bildschirm, Tastatur und Maus gestalten könnt.

Wie? Indem ihr verstehen lernt wie Menschen denken, fühlen und handeln. Das gibt es natürlich nicht als Patentrezept. Selber forschen gehört dazu. Nicht als trockene Wissenschaft, sondern durch Beobachten und Experimentieren.

Partner für das Werkmodul (und das dazugehörige Projekt) ist Mozilla, die Stiftung die den Firefox-Browser erstellt - mit Hilfe von freiwilligen Helfern aus der ganzen Welt. Unsere Übungen werden sich mit neuen Funktionen für Firefox beschäftigen und in Zukunft vielleicht 200Mio Nutzern das Leben erleichtern...

Der Kurs wird zusammen mit dem Projektmodul der Professur Interface Design empfohlen, die Übungen können in den Projektablauf integriert werden.

Kursinhalte:

- Was ist Interaktionsdesign und wie werden wir in diesem Kurs arbeiten?
- Was du wissen musst, bevor du mit dem Design beginnst
- Feedback bekommen: Testen und Prototyping
- Wie Menschen denken
- Gestaltungsprinzipien im Interaktionsdesign

Bemerkungen: Das Werkmodul besteht aus Vorträgen und Übungen.
Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projektmodul der Professur Interface Design "Beyond the Book - die Bibliothek der Zukunft" empfohlen.

Anmeldung im Voraus per E-Mail an Jan Dittrich: jan.dittrich@uni-weimar.de

4404040 **Digital Bauhaus Vorkurs**

4 WM wöch. Di 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 104 19.10.2010

M.Markert;M.Neupert

Kommentar: Die Vorkurse am Bauhaus lehrten objektivierbare Gestaltungsregeln und subjektive Intuition. Obwohl dies nun 100 Jahre her ist, gelten diese Grundlagen und ihre objektivierbaren Regeln weiter: Punkt, Linie, Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Dynamik, Rhythmus, Schwerpunkt, Schrift, Muster, Symbol, Zeichen ...

Digital Bauhaus Vorkurs ist ein Werkmodul, das als Übung zur Vorlesungsreihe Grundlagen der Mediengestaltung konzipiert ist, in der Grundlagen und Übungen aus den Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Joost Schmidt u.a.) sowie auch aktuellere Perspektiven (u.a. Adrian Frutiger) vorgestellt werden.

Im Werkmodul *Digital Bauhaus* wird dieser Ansatz in Bezug auf aktuelle künstlerisch-gestalterische Fragestellungen multimedial erweitert und im Wesentlichen zwei Entwicklungsnachgegangen:

- * Gerade in gestalterischen Aufgaben ersetzt der Computer oft nur klassische Satz- und Reproduktionstechniken. Die generative Gestaltung ändert diese Produktionsmethoden drastisch: der Designer wird zum Programmierer.
- * Generative Programme schaffen neue Möglichkeiten, den von den Bauhäuslern bereits vor 100 Jahren gestellten Fragen nach wissenschaftlicher Objektivierbarkeit von Wahrnehmung und Empfindung nachzugehen.

Im *Digital Bauhaus-Vorkurs* sollen diese objektivierbaren Regeln mit aktueller Medientechnologie und künstlerisch-gestalterischen Strategien visuell und/oder auditiv erforscht, untersucht und rezeptionstechnisch überprüft werden. Eine Zusammenarbeit mit einem neurowissenschaftlichen Institut zur wissenschaftlichen Auswertung ist geplant.

Ganz im Sinne der kunsthandwerklichen Ausbildung der Bauhaus-Vorkurse wird es eine Einführung in die Grundlagen der Programmierung (anhand von Processing) geben. Jeder Teilnehmer kann sich ein spezielles Teilgebiet aussuchen (also z.B. *Punkt*, *Linie*, *Kontrast* usw...) und sollte hierzu bis zum Ende der Vorlesungszeit eine generative Anwendung konzipiert und umgesetzt haben. Es wird zwar empfohlen, zur Umsetzung Processing zu verwenden, generell ist jedoch die Wahl der Werkzeuge frei: denkbar sind auch Web-Anwendungen mit PHP oder HTML5 (Canvas & JavaScript), PD, QuartzComposer o.ä.

Bemerkungen: Bewerbung mit folgenden Angaben per eMail an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige E-Mail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung)
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben

- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
- * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Voraussetzungen: Voraussetzung zur Teilnahme an diesem Kurs ist:

- * der gleichzeitige Besuch der Vorlesung Grundlagen der Mediengestaltung (*hier besteht übrigens die Möglichkeit, gleich noch einen 2. Schein zu bekommen!*)
- * oder eine bestandene Teilnahme an einem ähnlichen Grundlagenkurs, wie z.B. dem Bauhaus-Vorkurs der vergangenen Semester

Leistungsnachweis:

- * Nachweis der Voraussetzungen
- * Regelmäßige (!) und aktive Anwesenheit über die gesamte Dauer der Veranstaltung
- * Konzept und Zwischendokumentation
- * Künstlerische Prüfung:
 - * Umsetzung einer generativen Anwendung eines thematischen Teilbereiches
 - * Dokumentation im Medien-Wiki

Literatur: Bücher:

- * Fiedler, Jeannine und Feierabend, Peter (Hrg): BAUHAUS, 2006/07 Tandem Verlag, ISBN 978-3-8331-4347-2
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (1978), 2000 Fourier Wiesbaden, ISBN 3-925037-39-X
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (2009), gekürzte Ausgabe, Marix Verlag, ISBN 9783865399076
- * Itten, Johannes: Kunst der Farbe (Studienausgabe), 1970 Ravensburger, ISBN 3-473-61551-X
- * Itten, Johannes: Elemente der Bildenden Kunst (Studienausgabe des Tagebuchs), 1980 Seemann Verlag, ISBN 3-363-00777-9
- * Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche (1926), 1955 Bentelli Bern, ISBN 3-7165-0182-4
- * Klee, Paul: Beiträge zur bildnerischen Formenlehre (am Bauhaus Weimar, 1921/22), 1999 Schwabe Basel, ISBN 3-7965-0741-7
- * Lewandowsky, Pina und Zeischegg, Francis: Visuelles Gestalten mit dem Computer, 2002 Rohwolt, ISBN 3-499-61213-5
- * Sawahata, Lesa: Color Harmony Workbook, Rockport, 1999, ISBN 3-283-00370-X

4404050 Facing Transcontinental Interfaces

2 WM wöch. Di 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 104 19.10.2010

J.Geelhaar;M.Markert;M.Dreßler

Kommentar:

Das Internet hebt politische und geographische Grenzen inzwischen fast vollständig auf: Benutzer aus aller Welt können auf Inhalte aus aller Welt zugreifen und es gibt immer mehr Projekte, deren Zielgruppe über einen örtlich beschränkten Raum hinausgeht. Dies stellt Anbieter solcher Projekte vor neue Herausforderungen. Selbst wenn man es geschafft hat, ein Projekt zu internationalisieren, indem man seine Inhalte in der jeweiligen Sprache der Benutzer anbietet, können aufgrund unterschiedlicher Vorstellungen von Bedienkonzepten noch Verständnisprobleme auftreten.

Dieses Werkmodul wird sich mit den Herausforderungen eines globalen Interface und Interaction Designs beschäftigen. Neben der Thematisierung kultureller Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden wir in einer engen Zusammenarbeit mit Studierenden der Addis Ababa University in Äthiopien an einem realen Projekt arbeiten: Gemeinsam werden wir ein interaktives Info-Terminal entwerfen und dessen User Interface mit unseren Partnern entwickeln und diskutieren.

Der Kurs soll dabei keinen Frontalunterricht darstellen, sondern versteht sich als eine Arbeitsgruppe zum Thema "Global Interface Design", alle Teilnehmer sollten bereit sein, in Form von Referaten oder Präsentationen einen Beitrag zum Thema zu leisten.

Eventuell findet in den Semesterferien im Anschluss an den Kurs für die Teilnehmer eine Studienfahrt nach Äthiopien statt. Dort können wir gemeinsam mit unseren äthiopischen Partnern das konzeptionierte Terminal in die Tat umsetzen.

Bemerkungen:

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- * voller Name
- * Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben ("Ich würde gerne teilnehmen, weil ... Ich habe bereits Erfahrung mit ...")

Voraussetzungen:

Sollte es mehr als 10 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs. Gute englische Sprachkenntnisse:

Aufgrund der Kooperation mit Addis Abeba findet das Werkmodul auf Englisch statt. Teilnehmende sollten daher über ausreichend schriftliche und mündliche Kenntnisse der englischen Sprache verfügen. Internationale Studierende sind willkommen.

Leistungsnachweis:

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Referat, abschließende Dokumentation oder Ausarbeitung. Details werden im Kurs bekannt gegeben.

4404060 Grundlagen Mediengestaltung

2 WM wöch. Di 15:15 - 16:45 M13C Hörsaal A

19.10.2010

M.Markert

Kommentar: Für Mediengestalter und Designer interaktiver Systeme ist ein sicherer Umgang mit gestalterischen Elementen und Wissen um ihre kommunikative Bedeutung extrem wichtig. Neben der Vorstellung von Grundlagen und Übungen aus Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Joost Schmidt u.a.), werden auch aktuellere Perspektiven (u.a. Adrian Frutiger) vorgestellt. Die Vorkurse am Bauhaus lehrten objektivierbare Gestaltungsregeln und subjektive Intuition. Obwohl dies nun 100 Jahre her ist, gelten diese Grundlagen und ihre objektivierbaren Regeln weiter: Punkt, Linie, Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Dynamik, Rhythmus, Schwerpunkt, Schrift, Muster, Symbol, Zeichen ...

Literatur: Bücher:

- * Fiedler, Jeannine und Feierabend, Peter (Hrg): BAUHAUS, 2006/07 Tandem Verlag, ISBN 978-3-8331-4347-2
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (1978), 2000 Fourier Wiesbaden, ISBN 3-925037-39-X
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (2009), gekürzte Ausgabe, Marix Verlag, ISBN 9783865399076
- * Itten, Johannes: Kunst der Farbe (Studienausgabe), 1970 Ravensburger, ISBN 3-473-61551-X
- * Itten, Johannes: Elemente der Bildenden Kunst (Studienausgabe des Tagebuchs), 1980 Seemann Verlag, ISBN 3-363-00777-9
- * Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche (1926), 1955 Bentelli Bern, ISBN 3-7165-0182-4
- * Klee, Paul: Beiträge zur bildnerischen Formenlehre (am Bauhaus Weimar, 1921/22), 1999 Schwabe Basel, ISBN 3-7965-0741-7
- * Lewandowsky, Pina und Zeischegg, Francis: Visuelles Gestalten mit dem Computer, 2002 Rohwolt, ISBN 3-499-61213-5
- * Sawahata, Lesa: Color Harmony Workbook, Rockport 1999, ISBN 3-283-00370-X

Medien:

- * Paul Klee und das Bauhaus, TV-Dokumentation, 30 min, 2005 ARTE
- * The Face of the Twentieth Century: BAUHAUS, DVD, 45 min, Arthaus, ISBN 978-3-939873-31-0

Semesterapparat:

Die Universitätsbibliothek hat für dieses Werkmodul einen Semesterapparat eingerichtet. Interessierte Kursteilnehmer können sich während der Vorlesungszeit im Wintersemester 10/11 auf MetaCoon, der e-Learning Plattform der Universität Weimar einloggen und Zugang zum Kursraum "Grundlagen der Mediengestaltung" beantragen. Hier sind diverse Auszüge aus den o.g. Literaturangaben elektronisch verfügbar!

4404070 Interaktives Gestalten mit Elektronik

4 WM gerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 22.10.2010

J.Sieber

Kommentar: Spielerisch-experimentell werden in diesem Laborkurs folgende Themen behandelt:

- * Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- * Baukästen für Elektronik und Robotik
- * Anwendung mikroelektronischer Evaluationsboards
- * Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- * Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- * Entwurf elektronischer Schaltungen
- * Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Module

Bemerkungen: Anmeldung erforderlich!

Leistungsnachweis: Regelmäßige Teilnahme, selbständige Bearbeitung gestellter Aufgaben, Realisierung eines elektronischen Projektes inklusive Dokumentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programing Interactivity

4404080 WebApps - Grundlagen der Webprogrammierung

2 WM wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Pool-Raum 128 20.10.2010

M.Markert

Kommentar: Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge (künstlerische Prüfung, kein wiss. Modul), die eine Idee (gerne auch Teilbereich eines größeren Projektes) aus den folgenden Bereichen umsetzen möchten:

- * Netzkunst (Interaktion, generative Gestaltung)
- * WebApps (Applikationen für mobile Endgeräte)
- * Dynamische Webseiten (CMS, Blog, Social Media ...)

Eine Vielzahl neuer Technologien, die Verfügbarkeit von Open-Source Server-Anwendungen (Blogsoftware, Foren, Shopsysteme usw.) sowie eine unüberschaubare Vielfalt an unterschiedlichsten Endgeräten (neben dem Desktop auch Netbooks, Mobiltelefone, PDAs, Netpads, TV-Geräte...) erfordern vom Gestalter ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien, um den Herausforderungen an dynamisch erzeugte Inhalte und unterschiedliche Darstellung in Endgeräten gerecht zu werden.

Folgende Themen werden behandelt: - Einführung in die layoutbeschreibenden Formate HTML/CSS - Clientseitige Programmierung mit JavaScript - Einbinden von JS-Frameworks - Serverseitige Programmierung mit PHP Dabei steht nicht die Beherrschung komplexer proprietärer Anwendungsprogramme wie z.B. Dreamweaver im Vordergrund, sondern der Versuch, die Terminologie und Zusammenhänge soweit verständlich zu machen, dass die Teilnehmer anschließend mit jedem Programm ihrer Wahl arbeiten können. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, Dokumentationen verstehen und nutzen zu können.

Gut gestaltete Webinterfaces beziehen technische Möglichkeiten mit ein und erfordern Optimierung für Endgeräte. Das beginnt bei unterschiedlichen Displaygrößen, geht über prinzipielle Fragen der Interaktion und Präsentation und endet bei grundsätzlichen Fragen der Bedienbarkeit, z.B. bei Geräten mit Touchscreen (kein Rollover, große Schaltflächen etc).

Weitere Themen sind die Vorstellung von HTML5, CSS3 und JavaScript (Einführung in JS), hier insbesondere die Nutzung gängiger JavaScript Libraries wie z.B. jQuery.

Themen:

- * Terminologie (Client, Server, kryptische Akronyme wie UDP und TCP... HTML is not a programming language...)
- * Clientseitige Technologie wie HTML, CSS, JavaScript
- * Serverseitige Technologie wie PHP, Installation von Open Source Anwendungen (z.B. Wordpress...) und Templateerstellung
- * Entwicklung via X AMP (Lokaler Server für X-Apache-MySQL-PHP)
- * Grundlegende Einführung in Programmiersprachen anhand von JavaScript und PHP
- * Trennung von Funktion und Layout
- * Fluide Designs für die unterschiedlichsten Endgeräte
- * Kommunikationsstrategien für interaktive Systeme

Bemerkungen: Dieser Einführungskurs bildet eine elementare und wichtige Grundlage für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation (z.B. mit mobilen Endgeräten wie dem iPhone, Android oder Java-fähigen-Handys). Aufgrund der zu erwartenden hohen Nachfrage, wird es eine Kick-Off Veranstaltung geben, die für alle Interessierten offen steht. Neben einer Vorstellung der Inhalte und Ziele, **muss jeder am Ende der Einführungsveranstaltung ein Kurzkonzept seiner Arbeit einreichen, die er im Rahmen dieses Kurses umsetzen möchte!**

Kurz-Konzept (max. 2 DIN-A4 Seiten):

- * Kurzbeschreibung (worum geht es?)
- * Ziel (was soll mit dem Projekt erreicht werden?)
- * Inhalt (was wird kommuniziert?)
- * Technik (welche Technik / Software / Sprache soll zum Einsatz kommen?)
- * Layout-Scribbles (ca. 2 bis 10 kleine Layout-Scribbles, ca. 5 cm breit)
- * Name, Semester, Matrikel-Nummer, Prüfungsordnung (z.B. PV29), gültige E-Mail Adresse für die Antwort

Voraussetzungen: Die maximale Anzahl der Teilnehmer ist 20. Aufgrund der eingereichten Konzepte wird entschieden, wer in den Kurs kommt. Es werden keine Teilnehmer aufgenommen, die nicht bei der Kick-Off Veranstaltung waren.

Der Kurs kann mit 2 SWS kein umfassendes Wissen in allen speziellen Teilgebieten vermitteln, sondern soll einer schnellen Übersicht und groben Orientierung dienen. Deshalb ist die Bereitschaft der Teilnehmer, sich weitergehend und selbstständig (auch über die 2 SWS der Vorlesung hinaus!) in bestimmte Teilbereiche einzuarbeiten, von elementarer Voraussetzung!

- * Regelmäßige(!) und aktive(!) Teilnahme

Medienereignisse

4404090 **backup_festival 2011**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 20.10.2010

J.Fuchs

Kommentar: In seinem 13. Jahr steht das backup_festival 2011 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten im 13. Jahr des Festivals zum zweiten Mal ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2008 ist das Festival an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamtereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei

Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar

einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen.

4404110 **Bildgestaltung 2010**

4 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 18.10.2010
 Einzel Mo 09:15 - 12:30 M7B Seminarraum 103 17.01.2011-17.01.2011

M.Schlaffke

Kommentar:

Anhand von Übungen werden fundamentale Grundlagen der Bildgestaltung und technische Kenntnisse der Videoproduktion (Kamera, Ton, Licht, Arbeit im Studio) vermittelt. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv). Der Kurs sollte in Kombination mit dem Werkmodul „Filmmontage (AVID) 2010“ belegt werden.

4404120 **Filmmontage (AVID) 2010**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Studio BH 015 18.10.2010

M.Schlaffke

Kommentar:

Der Kurs vermittelt Grundkenntnisse des digitalen Videoschnitts und führt in die ästhetischen Aspekte des filmischen Erzählens ein. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv). Der Kurs sollte in Kombination mit dem Werkmodul „Bildgestaltung 2010“ belegt werden.

4404130 **FullDome - Grundlagen der Ganzkuppelprojektion**

4 WM

N.N.

Kommentar:

Dozent: Micky Remann

Bemerkungen:

Unter FullDome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel - wie zum Beispiel ein Planetarium - mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern füllen kann. Es handelt sich um Kino im 360° Ganzkuppelformat. Bei den zu bewegendenden Datenmengen lässt sich ein eigenes FullDome-Projekt nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester werden im Rahmen des Werkmoduls die Grundlagen der FullDome-Produktion vermittelt. Es werden Praxis-Workshops in Zusammenarbeit mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit wird daran gearbeitet, dass das junge Medium "FullDome" als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen wird.

Die FullDome-Veranstaltungen beginnen mit einer Exkursion zum Planetarium Wolfsburg am 21.10., 09.00 – 23.00 Uhr (Busfahrt ab Weimar). Studentischer Workshop „Wolfsburg 360“ mit Vorträgen und Beispielen aus der „FullDome Festivalrolle“

Begrenzte Teilnehmerzahl! Vorgespräch und Anmeldung Mi., 20.10., 14.00 Uhr, Kinosaal Medienhaus.

Donnerstags, 12:00 - 15:00 Uhr, Steubenstraße 6A, Kinoraum

4404140 **Mehr Haltung wagen! - Drehbuchentwicklung für den Kurzfilm**

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 21.10.2010

F.Gießler

Kommentar: An den Künstler und Filmemacher von Heute gibt es viele Anforderungen. Eine der wichtigsten ist: ?Auf der Höhe der Zeit? zu sein mit seinem Produkt - dem Film. Vor dem Schreiben eines Drehbuchs für einen Kurzfilm steht die Entwicklung einer Grundidee, oder eines Filmstoffes. Diese Idee nährt sich aus der Haltung oder Position des Drehbuchautors zu einem Ereignis/Person/System/Ideal. Die Position, die der Autor bezieht ist der Antrieb des Inhalts. Sie kann bewusst übersteigert oder aber gezielt negiert offenbart werden, um den gewünschten Effekt beim Publikum zu erzielen. Aktuelle politische Überzeugungen und deren Zerrbilder sowie gesellschafts- und Kulturkritische Ansätze stehen im Zentrum der Stoffentwicklung.

Mit dieser ?Haltung? im Hinterkopf soll zunächst ein Exposee verfasst werden. Dieses wird im Laufe des Kurses, begleitet von verschiedenen Drehbuchübungen und Ergänzungen, zu einem Treatment und schließlich zu einem Drehbuch ausgearbeitet.

Ziel des Kurses ist das Verfassen eines Drehbuchs für einen Kurzfilm, der im Folgesemester im Rahmen eines Projektmoduls mit Schauspielern besetzt und verfilmt wird.

Bewerben Sie sich mit einem Kurzexposee, mit aktuellen und/oder Zeitlosen Bezügen, aus dem ihre Idee und ihre Position ersichtlich sind (Tipp: Lesen sie Zeitung) bis zum 15.09.2010 an Fabian.Giessler@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Regelmäßige und aktive Teilnahme am Kurs, Abgabe der Teilaufgaben: Exposee, Treatment, Drehbuch
Literatur: Bücher:

Eick, Dennis: Exposee, Treatment und Konzept (Praxis Film) (Broschiert), 2005, UVK Verlagsgesellschaft mbH, ISBN 978-3896695277

Kopiervorlage mit wichtigen Texten/ Auszügen in der Limona Bibliothek

4404160 **Studio Bauhaus: Studioproduktion 2010**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 B15 Kinoraum 004 21.10.2010

W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar:

Der Kurs vermittelt Grundlagen der Studioarbeit (Kamera, Licht, Ton- und Bildmischtechnik) und vertieft diese in der praktischen Arbeit. Die Arbeit findet im Rahmen eines dreitägigen Einführungskurses statt. Danach werden mehrere Live-Produktionen umgesetzt, vorzugsweise am Donnerstagabend. Weitere Informationen unter: www.studio-bauhaus.tv

4404170 **Von der Idee zum Text**

2 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 25.10.2010-06.12.2010

N.N.

Kommentar:

Der Kurs ist offen für Gestalter aller Fakultäten, die bei der textlichen Aufbereitung ihrer Idee professionelle dramaturgische Hilfe in Anspruch nehmen möchten. Das können bereits angefangene Kurzdrehbücher (fiktiv, animiert, dokumentarisch) sein, aber auch jede Art von Konzepten (Diplomarbeiten, Projekte), mit denen Sie noch nicht zufrieden sind. Gemeinsam in der Gruppe, aber auch in Einzelkonsultationen werden wir Ihrem Projekt inhaltlich auf den Zahn fühlen und am Ende ihre Idee zum Funkeln bringen.

In 4 Centern werden wir Ihre Idee gemeinsam mit allen Teilnehmern besprechen, analysieren und Vorschläge finden, wie Sie sie optimal in einem Text oder in einem Kurzdrehbuch aufbereiten können. Zwischen den Centern werden Sie an Ihren Texten schreiben, wobei ich Ihnen per Mailkontakt beratend zur Seite stehe.

Bemerkungen:

Dozentin: Michaela Beck

Die externe Lehrkraft des Bereichs Mediengestaltung der Bauhaus-Universität Weimar studierte an der UdK Berlin „Szenisches Schreiben“, verfasste das Drehbuch für den Spielfilm „Tuvalu“ und arbeitete als TV-Autorin, Treatmentliner und Dramaturgin für zahlreiche Fernsehserien.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4404180 **GET LOST! in Weimar**

Kommentar: »GET LOST! in Weimar«

ist ein subversiver Reiseführer, der entlang verborgener Pfade und persönlicher Vorlieben führt und ungewöhnliche Möglichkeiten bietet, die Stadt zu entdecken.

Herkömmliche Reiseführer sind seit ihrer Erfindung durch Karl Baedeker 1835 unverzichtbare Reisebegleiter geworden, die uns mit den nötigen Informationen versorgen, um uns in der Stadt zurechtzufinden, die wir besuchen. Sie führen uns zu den wichtigen Sehenswürdigkeiten, den besten Geschäften und Hotels und sie informieren uns über Öffnungszeiten und historische Zusammenhänge.

ABER sie erfassen nicht den reichhaltigen und vielschichtigen Charakter einer Stadt. Städte sind in ständiger Bewegung und Veränderung begriffen. Sie setzen sich aus einer Vielzahl an Bewohnern, deren Alltag, Anliegen und Befindlichkeiten zusammen. Eine Stadt besteht aus einer gelebten Kultur mit vielen unterschiedlicher Facetten, die wir nicht unmittelbar wahrnehmen können.

In dem Workmodul »GET LOST! in Weimar« werden wir uns mit diesen verborgenen Facetten befassen und diese erlebbar machen. Wir wollen uns mit jenen Situationen und Themen der Stadt beschäftigen, die oft nicht wahrgenommen werden. Wir werden neue und persönliche Ansätze entwickeln, um diese kleinen, alltäglichen und vielleicht bisher übersehenen Aspekte Weimars sichtbar zu machen.

Die Studenten werden jeweils einen persönlichen Aspekt Weimars bearbeiten und eine Stadtführung anhand ihres Themas entwickeln. Jede Führung soll einen ganz eigenen Einblick in das Stadtleben ermöglichen. Wir werden hierfür die verschiedenen methodischen und performativen Möglichkeiten von Führungen untersuchen und umsetzen.

Die Herangehensweisen können so unterschiedlich sein wie: das Kartografieren persönlicher Geschichten; Orte die auf keinem Stadtplan verzeichnet sind; urbane Legenden und Gerüchte; Interpretationen der sichtbaren Stadtkulisse; oder auch Strategien, wie und wo man mit den Einwohnern in Kontakt kommt.

Das Ergebnis mag informativ, kontrovers, sehr persönlich oder auch humorvoll sein. Es mag erhellen, verwundern, absichtlich verwirren oder inspirieren ...

In ihrer Gesamtheit sollen die Arbeiten das Potenzial haben Teile von Weimars Leben und Kultur so zu beleuchten, dass ein differenziertes und vielschichtiges Bild entsteht. Sie sollen uns außerdem die Möglichkeit geben, mit der Stadt und ihren Einwohnern auf eine bedeutungsvolle Art und Weise in Kontakt zu treten.

In einem weiteren Schritt werden wir die entwickelten Stadtführungen grafisch umsetzen und in einer kleinen Publikation zusammenführen. Hierfür werden wir uns mit den unterschiedlichen Möglichkeiten von Kartografie, Dokumentation und Anleitung beschäftigen. Des weiteren werden wir eine gestalterische Konzeption entwickeln, die einen Rahmen bietet, die unterschiedlichen Stadtführungen in einer stimmigen Publikation zusammenzuführen.

Kursinhalte:

- Recherche: eine persönliches Thema definieren und entwickeln
- Stadtführung z.B. als Performance, Installation, Audio, ...
- Gestalterische Übersetzung der Stadtführung in das Medium Print, einschließlich Kartografie, Anleitung etc.
- Gestalterische Gesamtkonzeption und Umsetzung der Publikation

Bemerkungen: Der Kurs wird von der Lehrbeauftragten Anja Lutz durchgeführt.

Bewerbung per e-mail an anja@anjalutz.com mit einer kurzen Stellungnahme zu Ihrer Motivation an dem

Workmodul »GET LOST! in Weimar« teilzunehmen.

Anja Lutz, Buchdesignerin aus Berlin (www.anjalutz.com), u.A. Initiatorin des experimentellen Publishingprojekts "shift!" (www.shift.de), sowie Artdirektorin des Kunstbuchverlags The Green Box (www.thegreenbox.net)

Das Workmodul findet als Blockveranstaltung statt.

4404190 **REPEAT UNTIL** Die 10.000 Stunden Regel

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M5 Projektraum 202 20.10.2010

F.Sattler

Kommentar: „Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.“

(Samuel Beckett)

Hintergrund

Kann man Kunst üben?

Thomas Alva Edison war der Ansicht, dass auch kreative Arbeit ein Zusammenspiel von Talent und Ausdauer ist: „Genie ist ein Prozent Inspiration und neunundneunzig Prozent Transpiration.“ Die Frage „Hätte ich das besser gekonnt?“ wird jedem Gestalter im Verlauf oder spätestens nach Abschluss eines Projekts in den Sinn kommen. In einer Branche, die die stetige Innovation zum Diktum erhoben hat, ist scheinbar die Berechtigung zur Wiederholung und Verbesserung verloren gegangen: die nächste Aufgabe, der nächste Skill wartet bereits. Für Leistungssportler und Musiker ist es hingegen entscheidend, die gleichen Abläufe teilweise über Jahre hinweg zu perfektionieren und sich so langsam an ein Leistungsmaximum heranzutasten. Der amerikanische Neurowissenschaftler Daniel Levitin hat dafür in seinem Buch „Der Musik-Instinkt: Die Wissenschaft einer menschlichen Leidenschaft“ die sogenannte 10.000-Stunden-Regel formuliert. Das Studium der Biographien von Musikern hatte gezeigt, dass zur Meisterschaft mindestens 10.000 Stunden Übung notwendig sind. Ähnliches gilt auch für die handwerklichen Berufe, dort markiert das Gesellenstück seit Jahrhunderten das Ende der Lehrjahre und den Übergang in die Professionalität. In naturwissenschaftlichen Laboren und Experimentalsystemen wird ebenfalls auf Wiederholung gesetzt: Neues kann hier erst entstehen, wenn in wiederholten Versuchen stets nur winzige Details verändert werden.

Kursinhalte

Im Kurs stellen sich die TeilnehmerInnen jeweils eine einzige Aufgabe. Sie entwerfen dafür einen detaillierten Übungsplan und fertigen Protokolle ihres individuellen Fortschritts an. Sie dokumentieren ihre Übungseinheiten in freier Wahl des Mediums und präsentieren zum Semesterende den Prozess. Damit soll einerseits der Frage auf den Grund gegangen werden, bis zu welchem Grad sich ein „Werk“ auf diese Weise verbessern lässt bzw. wo das individuelle Leistungsmaximum liegt – und was danach kommt. Umgekehrt wollen wir außerdem der Frage nachgehen, ob und wie die Übung selbst zur Kunstform werden kann. Als performative Strategie soll der Prozess des Wiederholens, Abwandelns, Verbesserns selbst ins Zentrum rücken und gegenüber einem „fertigen“ Werk etabliert werden.

Das Thema kann dabei unmittelbar aus traditionellen Motiven und Methoden der Kunst und des Designs gewählt werden (Bsp.: „Wie oft muss ich ein Pferd zeichnen, bis es nicht mehr besser wird?“), genauso gut aber auch eine sportliche, („Wie viele Liegestütze kann ich machen?“) musische oder handwerkliche Tätigkeit umfassen.

Eine Exkursion zum SV Halle, dem Schwimmverein von Weltmeister Paul Biedermann, ist ebenso geplant wie ein Besuch der Hochschule für Musik Franz Liszt in Weimar.

Vermittlungsziel / Kompetenzen

– Vermittlung grundlegender Kenntnisse in der Konzeption, Durchführung und Dokumentation performativer Formate

– Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.

Bemerkungen: Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an felix.sattler [et] uni-weimar.de möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail (felix.sattler [at] uni-weimar.de) until October 8th. Participants will be selected according to their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed on the occasion of the first plenum.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis: *Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote)

*Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= Anfertigung eines Übungsplans und fortlaufender Protokolle; Dokumentation/Präsentation der Fortschritte) inkl. Endpräsentation (60%)

*Kurs-Dokumentation (20%).

4494071 **Inventory & Display I: Musterkoffer**

4 WM wöch. Mo 17:00 - 20:30 M5 Projektraum 203

18.10.2010

F.Sattler

Kommentar:

Hintergrund

Einen Koffer zu packen ist kein trivialer Akt, sondern verlangt nach einer geradezu meisterhaften Komposition. Denn selten liegen die Dinge derart nah beieinander: Genügsamkeit und Bequemlichkeit, das Notwendige und das Überflüssige.

Koffer sind transportable Inventare, Kondensate der Identität und des Besitzstandes ihrer Eigentümer. Die Anordnung der Dinge ist dabei von ebenso großer Aussagekraft wie die enthaltenen Dinge selbst: das, was ich mitnehme, also in der Hand habe, zeugt zugleich vom Umgang mit den Dingen, der Handhabung.

Kofferfabrikanten wie Louis Vuitton gestalten seit Generationen Koffer im Wissen, dass sie Schnittstellen zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen sind, die Dinge schützen und zugleich den gesellschaftlichen Status des Reisenden repräsentieren. Von Innen wie von Außen besehen, ist ein Koffer so immer auch ein Ausstellungsstück.

Mit dem Musterkoffer wird dieser Charakter einer Miniaturausstellung explizit. Vertreter aller möglicher und unmöglicher Waren ziehen damit durch die Lande, und nicht selten soll neben einzelnen Dingen auch die Unternehmensidentität mit verkauft werden. Zuweilen gar wird das Ensemble im Koffer Bedeutungsträger im missionarischen Auftrag: die Apostel des Deutschen Werkbunds leisteten mit Musterkoffern ausgestattet, die "Werkbund-Kisten" genannt wurden, ab 1958 an Schulen Designerziehung im Namen der "Guten Form".

In der Kunstgeschichte ist Marcel Duchamps retrospektive "Boîte-en-valise" (1941) eine Art Urszene des Koffermuseums. Bis heute haben zahlreiche Künstlerinnen und Künstler dieses Format aufgegriffen und Zusammenstellungen von Dingen mit persönlicher oder universeller Geschichte in Koffern realisiert. Christine Hill hat 2003 mit "The Trunk Show" eine Serie von Schrankkoffern präsentiert, die jeweils das vollständige Inventar eines bestimmten Büroarbeitsplatzes beinhalteten.

Aber auch verschiedene Designer geben sich nicht mit praktischem Alltagsgepäck zufrieden.

Ein von Patrick Vuitton für Karl Lagerfeld als Einzelstück entworfener Koffer enthält zum Beispiel ein Arrangement von 20 iPods und Lautsprechern – zeitgemäß nicht mehr auf Samt, sondern auf rotem Mikrofaserewebe gebettet.

Kursinhalt / Aufgabenstellung

Im Kurs werden wir sehr praktisch (ca. 80 % des Gesamtaufwands): Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Kofferinterieurs pro Studierendem. Begleitend (ca. 20% des Gesamtaufwands) diskutieren wir Beispiele von Musterkoffern, darunter alltägliche Varianten und die Highlights der Design- und Kunstgeschichte. Wir besprechen weiterhin einführende Theorien aus dem Kontext der Kunst-, Kultur- & Sozialwissenschaften, der Philosophie und Museologie zu Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme.

WICHTIG: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist die Anschaffung eines standardisierten Koffers. Die Koffer werden als Sammelbestellung durch den Lehrenden eingekauft und kosten pro Stück ca. EUR 20,-. Auch wenn drei Entwürfe entstehen sollen, wird nur ein Koffer pro Studierender/-m benötigt.

Der Kurs richtet sich an Studierende, die ein Interesse an Ausstellungsgestaltung/Szenographie haben und sich darüber hinaus praktisch wie theoretisch mit Inventaren, Klassifizierungssystemen und Wissensräumen auseinandersetzen möchten.

Vermittlungsziel / Kompetenzen

- Vermittlung grundlegender Kenntnisse im Bereich Ausstellungsgestaltung / Szenographie
 - Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen; Wissen um deren spezifische Medien und Fachsprache
 - Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
 - Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über (wiss.) Klassifizierungssystematiken, Ästhetik von Ordnungs- und Repräsentationssystemen und Aufgaben & Struktur relevanter Institutionen
- Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an felix.sattler [et] uni-weimar.de möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Bemerkungen:

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail (felix.sattler [at] uni-weimar.de) until October 8th. Participants will be selected according to their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed on the occasion of the first plenum.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis:

*Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzerferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote)

Multimediales Erzählen**4404210 Analog/Digital/Egal/Fotografie A**

4 WM wöch.	Mo 09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	18.10.2010-25.10.2010
wöch.	Mo 09:15 - 12:30	M7B Seminarraum 103	01.11.2010
Einzel	Mo 09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	17.01.2011-17.01.2011

A.Lembke

Kommentar:

Das Werkmodul „Analog/ Digital/ Egal!“ bietet allen Interessierten die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es, fotografische Grundtechniken zu erproben und gleichzeitig die eigene Wahrnehmung zu sensibilisieren. Es werden Werkzeuge zur Bewertung visueller Bildsprachen entwickelt und durch das Kennenlernen der technischen und gestalterischen Möglichkeiten kann ihre Vielfalt zielgerichteter eingesetzt werden.

Inhalte:

- Einführung in die unterschiedlichen Kamerasysteme
- Belichtungstechniken/ Fokussiertechniken
- Objektivwahl, Filmwahl, ISO/ ASA
- Gestalterische Grundlagen/ Wahrnehmung
- Exkurs zeitgenössische Bildästhetiken
- Sensorgröße vs. Bildqualität vs. Tiefenschärfe
- Das Histogramm
- Raw - Das Digitale Negativ

Bemerkungen:

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Aktive und regelmäßige Teilnahme am Werkmodul, Dokumentation der Arbeiten und Anfertigung einer Mappe. Eintrag im Wiki

Anmeldung ausschließlich per gültiger Unimailadresse vom 1. Oktober bis 8. Oktober 2010 an alexander.lembke@uni-weimar.de. (Eingangsdatum der E-Mail ist entscheidend)

Notwendige Angaben: Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

4404220 Analog/Digital/Egal/Fotografie B

4 WM wöch.	Mo 13:30 - 16:45		18.10.2010
------------	------------------	--	------------

A.Lembke

Kommentar: Das Werkmodul „Analog/ Digital/ Egal!“ bietet allen Interessierten die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es, fotografische Grundtechniken zu erproben und gleichzeitig die eigene Wahrnehmung zu sensibilisieren. Es werden Werkzeuge zur Bewertung visueller Bildsprachen entwickelt und durch das Kennenlernen der technischen und gestalterischen Möglichkeiten kann ihre Vielfalt zielgerichteter eingesetzt werden.

Inhalte:

- Einführung in die unterschiedlichen Kamerasysteme
- Belichtungstechniken/ Fokussiertechniken
- Objektivwahl, Filmwahl, ISO/ ASA
- Gestalterische Grundlagen/ Wahrnehmung
- Exkurs zeitgenössische Bildästhetiken
- Sensorgröße vs. Bildqualität vs. Tiefenschärfe
- Das Histogramm
- Raw - Das Digitale Negativ

Bemerkungen:

Anmeldung ausschließlich per gültiger Unimailadresse vom 1. Oktober bis 8. Oktober 2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de. (Eingangsdatum der E-Mail ist entscheidend)

Notwendige Angaben: Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Aktive und regelmäßige Teilnahme am Werkmodul, Dokumentation der Arbeiten und Anfertigung einer Mappe. Eintrag im Wiki

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

M.F.A. Mediengestaltung

<p>Einführungsveranstaltung</p> <p>Montag, 11. Oktober 2010, um 10:00 Uhr im Kinoraum 112 in der Steubenstraße 6A, Haus D</p> <p>Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.</p>

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 10:00 Uhr im Kinoraum 112 in der Steubenstraße 6A, Haus D

Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Kolloquium

6 KO

N.Singer

Kommentar: Für alle, die ihren Bachelor oder Master beim Experimentellen Radio machen wollen.

Bemerkungen: Anmeldungen bitte bis zum 8.10.2010 mit Angabe einer E-Mail-Adresse und Telefonnummer bei nathalie.singer@uni-weimar.de

Ort und Zeit und erster Termin werden per Email bekannt gegeben

Kolloquium Interface Design

2 KO wöch. Mi 11:00 - 12:30 M7B Projektraum 104 J.Geelhaar

Kommentar: Für alle, die ihren Bachelor oder Master bei der Professur Interface Design machen wollen.

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4402510 **Klangwerkstatt B**

1PM wöch. Di 18:00 - 20:00 19.10.2010 R.Minard

Kommentar: Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. Die Gruppen werden in Bachelor- und Master-Level getrennt (Klangwerkstatt A / B).

Das Projekt Klangwerkstatt B steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I & II" absolviert haben oder die demonstrieren können, daß sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen.

Bemerkungen: Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.
Dozenten:

- 1. Prof. Robin Minard
- 2. Künstlerischer Mitarbeiter N.N.

Voraussetzungen: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I & II

Experimentelles Radio

4402520 **Regie - Produktion**

1PM wöch. Di 13:30 - 16:45 S8HA Beratungsraum 19.10.2010 N.Singer;M.Maage
601 (Limona)

Kommentar: Ziel des Projektmoduls ist es, die im Sommersemester 2010 bei Mareike Maage entwickelten Skripte für das Radio zu inszenieren. Das Projekt ist offen für Studierende, die nicht an diesem Fachkurs im Sommer teilgenommen haben, so die Idee für ein Stück und ein Skript vorliegt. (s. unten) In dem Projektmodul wird der Fokus auf der Regieführung, Inszenierung und Mischung des Stoffes liegen.

Neben einer Reihe von RADIOGESPRÄCHEN, in denen uns namhafte Regisseure von ihrem Regiestil erzählen und dies in gemeinsamen praktischen Übungen verdeutlichen, ist eine Kooperation mit den Schauspielern des DNTs und eine eventuelle Aufführung am Ende des Semesters angedacht.

Bemerkungen: Für Studierende, die neu dazu stossen, wird um Anmeldung bis zum 08.10.2010 bei nathalie.singer@uni-weimar.de und mareike.maage@uni-weimar.de gebeten, am besten mit einer Skriptvorlage oder der Idee eines zu behandelnden Stoffes.

Experimentelle Television**Gestaltung medialer Umgebungen**4402530 **Signale - Digitale Kunst**

16PM wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Projektraum 204 19.10.2010

U.Damm

Kommentar:

Menschen, Tiere, Zellen, Apparate oder Computer können die Knoten sein von Netzwerken, welche aus Signalen bestehen. Ihrem Wesen nach Zeichen und Medium in einem Netzwerk findet man Signale allerdings nicht erst seit den technischen Kommunikationsnetzen, sondern auch schon in der Biologie oder in der unvermittelten Kommunikation zwischen Menschen.

Das Projekt bietet Gelegenheit zur Entwicklung von Installationen, experimentellen Anordnungen wie Performances oder Projekte mit vernetzten Räumen

Leistungsnachweis:

Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung des Konzepts und die konkrete Umsetzung eines Ausstellungsobjektes

Das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).

2. Kurze schriftliche Ausarbeitung eines Referates, dessen Inhalt das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4402550 **Synthetic Biology II**

16PM wöch. Do 11:00 - 15:00

21.10.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner

Kommentar:

Die Veranstaltung wird in Fortführung des Projektes Synthetische Biologie vom Sommersemester 2010 angeboten. Im Zentrum stehen die bereits laufenden Vorbereitungen für den iGEM Wettbewerb – dem internationalen studentischen Wettbewerb der Synthetischen Biologie – am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston im November. Im Folgenden sollen die erarbeitenden Ergebnisse in ein ausstellungsfähiges Format überführt werden sowie Ausstellungen geplant und durchgeführt werden. Die in Deutschland erste und einzige Kooperation zwischen Kunst und Design und Synthetischer Biologie im universitären Rahmen hat zum Ziel die künstlerische und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit der Synthetischen Biologie zu fördern. Die studentischen Arbeiten auf künstlerische Weise mit der wissenschaftlichen Methodik der Synthetischen Biologie oder stellen Spekulationen über zukünftige Produkte derselben an.

Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit für die bis November fertiggestellten Arbeiten und das Projekt als Ganzes bilden einen Schwerpunkt der Veranstaltung.

Die Synthetische Biologie ist ein neues Feld der Biotechnologie, welches generell als die Anwendung ingenieurwissenschaftlicher Prinzipien auf die Biotechnologie beschrieben wird. Die Konzepte der Modularisierung und Standardisierung, welche die Effizienz und Skalierbarkeit der klassischen Technologieentwicklung ermöglichen, sollen so auch für die Biotechnologie nutzbar gemacht werden. "Biological Bricks", die standardisierten DNA-Stücke, sind der Baustoff der Synthetischen Biologie. Wie Legobausteine sollen sie leicht kombinierbar sein und komplexe Strukturen ausbilden können.

Somit befindet sich die Synthetische Biologie an der Schnittstelle von Ingenieurwesen und Wissenschaft vom Leben. Organismen werden nach natürlichem Vorbild modelliert und erforscht, sie werden modifiziert, um spezifische Aufgaben zu erfüllen, und es werden Techniken und Wissen entwickelt, um neue Organismen von Grund auf zu konstruieren.

Voraussetzungen: Teilnahme an "Synthetic Biology" im Sommersemester 2010

Interface Design4402540 **Digital Live Archives**

16PM wöch. Do 09:15 - 16:45 M7B Seminarraum 103 21.10.2010

J.Geelhaar

Kommentar: s. englische Beschreibung
 Bemerkungen:
 Projekttag: Donnerstag 10 -16 h

 Plenum: Donnerstag 10-12:30 h

 Konsultationen: Donnerstag 13-16 h

Medienereignisse

4402560 **Fashion Clips (Master)**

1Ⓜ wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Projektraum 005 19.10.2010 W.Kissel;J.Heiß;O.Nenninger

Kommentar: Der European Design Award ist europaweit der höchstdotierte Nachwuchspreis im Modebereich. Im Frühjahr 2011 präsentieren die besten und im Vorfeld nominierten Absolventen der 15 führenden europäischen Modehochschulen - darunter Mailand, London, Paris - ihre Diplomarbeiten auf dem Catwalk vor einer internationalen Jury in der Hoffnung, einen der drei Design Awards zu erringen.

Diese herausragenden Mode-Kollektionen sollen künftig zeit- und raumunabhängig - über die Award Show in Apolda hinaus - in lebendiger und visuell ansprechender Form präsentiert werden. In Zusammenarbeit mit den Organisatoren des European Design Award erhalten die Studierenden der Fakultät Medien die Chance auf einen einzigartigen Einblick in die Europäische Young-Fashion-Szene und können ihr eigenes Portfolio als Nachwuchs-Filmemacher in einem professionellen Umfeld erweitern. Die Studierenden dieses Projekts werden unterschiedliche Designer-Portraits bzw. Fashion-Clips erstellen, die sich der "Handschrift" der jeweiligen Designerpersönlichkeit entsprechender und der Einzigartigkeit der Preisträger-Kollektion angemessener, filmischer Ausdrucksmittel bedienen. Die Projektergebnisse werden ab April 2011 in einem eigens dafür eingerichteten "Digital Showroom" online präsentiert.

Die Professur Medien-Ereignisse erarbeitet mit verschiedenen Partnerhochschulen, Insidern und Branchenpartnern ein tragfähiges und innovatives Konzept, dessen Umsetzung im Projektmodul im Wintersemester begonnen, pünktlich zum Award im April 2011 zu seinem Höhepunkt geführt und in einem weiterführenden Fachmodul im Sommersemester 2011 seine Abrundung finden wird. In Zusammenarbeit mit der ACC Galerie Weimar wird die Workshop-Reihe „Mode-Matinee“ projektintegriert organisiert und gestaltet.

Bemerkungen:
 Voraussetzungen:

Vorraussetzungen zur Projekt-Teilnahme: Überdurchschnittliches Engagement und unbedingter Wille zum gemeinsamen Erfolg.

4402570 **Musikvisualisierung im FullDome-Format am Beispiel von Franz Liszt**

1Ⓜ wöch. Fr 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 22.10.2010

W.Kissel

Kommentar: Dozent: Micky Remann

Die Kompositionen und musikalischen Ideen von Franz Liszt bilden den Ausgangspunkt einer Behandlung von Musikvisualisierung im Fulldome Medium. Unter Fulldome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel – wie zum Beispiel ein Planetarium – mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern und Klängen ausfüllen und gestalten kann. Fulldome erweitert die Möglichkeiten der bildlichen, räumlichen und filmischen Darstellung, es entsteht ein Raumklang-Kino in der 360° Kuppel. Bei den erforderlichen Datenmengen lässt sich ein eigenes Fulldome-Projekt jedoch nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Im Rahmen des Projektmoduls werden Workshops mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester an der Bauhaus-Universität werden Fulldome-Produktionen erarbeitet, die speziell das Thema „Visual Music“ auf die Jenaer Planetariumskuppel übertragen. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014), das als Teil des Thüringer Franz Liszt Jahres 2011 ein Sonderprogramm „VisuaLiszt“ mit einem gleichnamigen Award enthält. Die Studierenden der Bauhaus-Universität sind wie die experimentierfreudigen internationalen Fulldome Künstler aus aller Welt eingeladen, Kompositionen Franz Liszts als Grundlage für Musikvisualisierungen im Fulldome-Format zu produzieren.

Fulldome bietet faszinierende Möglichkeiten, zugleich erfordern die Besonderheiten der Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension ein radikales Umdenken in Bezug auf Technik, Herstellung, Darstellung und Dramaturgie. Neben der konzeptionellen und praktischen Arbeit liegt ein weiterer Schwerpunkt des Projektmoduls darin, das junge Medium „FullDome“ als innovatives Medienereignis öffentlichkeitswirksam bekannt zu machen

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4402580 **Wunderwirtschaft: Sole Proprietor**

1PM wöch. Mi 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 203 20.10.2010

C.Hill

Kommentar: "Making money is art and working is art and good business is the best art."

— Andy Warhol

Organizing and maintaining a professional creative career (studio art or otherwise) can draw many parallels to managing a small business. Scale of practice similarly so: there is an obvious difference between manning a 65+ person enterprise a la Olafur Eliasson Studio, and being exclusively responsible for all of one's endeavors: a sole proprietor. Often these are results of circumstance, but they can also be the result of a personal choice with regard to how one wants to design one's business. Keeping matters on a personal scale reflects a pride in having direct oversight of activity, in engaging with colleagues and clients on a one-to-one basis, and being solely responsible for all decisions. Similarly, the creative work space develops parallels with the small business in an aesthetic/visual manner. The site becomes a collection of transactions and materials, and any working surface is simultaneously an installation. How the space is arranged must be organizational relevant, aesthetically considered, highly functional and economically sound.

This course hinges on relating one's creative practice to that of a specific type of small business model. Participants will choose a "sole proprietor" from the exterior community (non-art, non-university) to engage with, be in dialogue with, learn from...and expand their own understanding of their work from this relationship.

We will focus on similar strategies being employed in the art system by a diverse range of practitioners (ie, Claes Oldenburg, Andy Warhol, Allison Smith, Vito Acconci, Andrea Zittel, J. Morgan Puett, ...) There will be considerable discussion of how we choose to design our practice, what existing forms we are hoping to emulate, and how to implement these in a post-university occupation.

There will be an excursion to Berlin to visit numerous sole proprietorships and discuss organizational practice with these owners. This trip will include a visit to Christine Hill's "Volksboutique" which has a new, functioning shop installation installed and running as of October 2010.

Project Goals:

- *Review of related artistic practice.
- *Internalization of related glossary of terms (economics).
- *Understanding of organizational undertakings in producing event-based art.
- *Collaborative practice amongst project participants.
- *Identification and research into comparative work in the artistic context.
- *Grasp of installation and performative work methods.
- *Meshing of artistic skills with service-providing skills.
- *Comprehension of the entrepreneurial.
- *Establishment of PR skills useful for soliciting project interest.

Bemerkungen: The course will be held in English.
Leistungsnachweis: *Brief thematic presentation (Referat).

- *Active participation in class.*
- *Maintaining a Field Notebook.
- *Individual consultation dates.
- *Conception, realization and presentation of a substantial artistic project.

*Documentation.

Literatur: Please review in detail: www.delicious.com/volksboutique

Bibliography to follow on the Moden Wiki.

Film: The Century of the Self.

Multimediales Erzählen4402590 **Gute Frage II**

1 Ⓟ gerade Di 13:30 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2010
 Wo Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 20.10.2010
 gerade
 Wo

C.Büchner

Kommentar: **Gastprofessorin Multimediales Erzählen: Dipl. AV Christiane Büchner**

Fangen gute Fragen wirklich alle mit dem Buchstaben "W" an? Sind Fragen, auf die wir die Antwort eigentlich schon wissen sinnlos? Gibt es tatsächlich dumme Fragen? Wer sich zum ersten Mal ein Mikrofon an den Mund hält, um einem Anderen eine Frage zu stellen, erstarrt oft vor dieser Aufgabe. Was uns leicht fällt, wenn wir einen Fremden nach dem Weg fragen oder uns von einem Freund ein Erlebnis erzählen lassen, wird unendlich schwer, wenn wir mit einem bestimmten Ziel ein Interview führen möchten. In diesem Moment wird offenbar, dass in einem Interview die Gesprächssituation nicht gleichberechtigt ist: Der eine fragt, damit der andere antworten kann - möglichst offen, spannend und authentisch. Interview bedeutet etymologisch sich kurz zu sehen. Es ist eine besondere Begegnung zwischen zwei Menschen.

Das Projekt besteht aus einem einführenden Workshop mit praktischen Übungen und wird von Montag bis Mittwoch alle 14 Tage abgehalten (erster Termin 18.-20.10.2010).

Im Anschluss an die Einführung werden die Studierenden individuelle Projekte verwirklichen, die Interviews zur Grundlage haben. Das kann vom dokumentarischen Kurz-Porträt, über ein Oral History Projekt bis zur interaktiven Videoinstallation reichen. Begleitend wird ein Kolloquium mit Filmbeispielen und Einzelbetreuung angeboten.

Fachmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**4404510 **Klang und Interaktion**

4 FM R.Minard

Kommentar: In der elektroakustischen Musik werden sehr unterschiedliche interaktive Techniken verwendet. Sie kommen in einem breiten Spektrum von Werken zum Einsatz, so beispielsweise bei Klanginstallationen, in der Live-Elektronik und in Multimediaanwendungen. Dabei ermöglichen sie einen völlig neuen Diskurs zwischen Publikum und Kunstwerk.

Bemerkungen: Im Kurs werden verschiedene Hardware- und Software-Kombinationen untersucht und passende Arbeitsstrategien entwickelt. Das erworbene Wissen wird in einer praktischen Arbeit umgesetzt.
 Dozent: n.n.

Zeit :

siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Übungsstunden werden vereinbart

Ort :

Voraussetzungen: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011
 Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404520 **Spezialkurs Computermusik**

4 FM wöch. Mo 11:00 - 12:30 18.10.2010

N.N.

- Kommentar: In jedem Semester werden ausgewählte Themen der elektroakustischen Musik und Klangkunst zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik erörtert und anhand praktischer Beispiele nachvollzogen. So erwerben Studierende neben Programmierkenntnissen in Klangprogrammiersprachen tiefe Einblicke in den aktuellen Forschungsstand und erfahren gleichzeitig wissenschaftliches Arbeiten im Selbstversuch.
- Bemerkungen: erster Termin : 11.10.2010
- Voraussetzungen: Übungsstunden werden vereinbart
 Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II
- Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Experimentelles Radio

4404530 **Das Radio meiner Träume**

4 FM gerade Mo 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 18.10.2010 M.Maage
 Wo 601 (Limona)

Kommentar: „Das wichtigste am Radio meiner Träume ist, dass die Hörer nur zum Zuhören da sind. Verschont werden möchte ich von nervösen Dialektsprechern, die, wenn sie mal zu Moderatoren durchgekommen sind, so erschrocken sind, dass sie das, was sie eigentlich sagen wollten, vergessen und stattdessen, um ihre Nervosität zu vertuschen, ins Dreiste abdriften und Dinge reden, für die sie sich den Rest ihres irdischen Gastspiels schämen müssen.“ schreibt Max Goldt in seinem Text „O.K. Mutter ich nehme die Mittagmaschine.“ Goldt hat was gegen Anrufer im Radio. Kathrin Röggla offenbar auch, denn sonst hätte sie wohl kaum ein recht zynisches Hörspiel über die Menschen gemacht, die sich gern im Radio zu Wort melden und welche sie die „Alarmbereiten“ nennt. Zwei Vorstellungen von Radio, die sich von dem unterscheiden, was den Autoren aus Deutschlands Rundfunklandschaft entgegenweht.

Wie sieht das bei Ihnen als Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung aus? Wie stellt ihr euch das Radio eurer Träume vor? In dem Fachmodul geht es zunächst darum, Pläne zu entwerfen, wie das für jeden einzelnen aussehen könnte. Das tragfähigste Konzept wird von der gesamten Gruppe weiterentwickelt und im Programm des Campus-Radios bauhaus.fm präsentiert.

Im Verlauf des Semesters wird die Arbeit an dem Projekt durch Referate begleitet. Diese Referate besprechen medientheoretische Texte und praktische Versuche zu dem Thema, was sich vom Radio seit seiner Geburt erhofft wurde.

Bemerkungen: Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10. und dem 08.10.10 an mareike.maage@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4404540 **Keeping Track & #8211; Capturing Position and Motion**

4 FM wöch. Do 13:30 - 16:45 M7B Projektraum 204 21.10.2010 M.Neupert

Kommentar: **Der Unterricht findet auf Englisch statt** (Es sei denn alle Teilnehmer einigen sich auf Deutsch als Unterrichtssprache).

Keeping Track – Capturing Position and Motion ist ein Kurs der verschiedene Methoden beleuchtet um Bewegungen zu verorten. In Kunst, Musik, Tanz, Performance, und Unterhaltung wird Tracking eingesetzt. Technologien wie GPS, RFID und die Bewegungserkennung per Videobild können Bewegungen unterschiedlicher Größenordnung in Positionsdaten umwandeln, welche dann auf Visualisierungen oder Sonifizierungen abgebildet werden. Bewegungsdaten sind Eingabemethode und Instrument. Wir werden die Grundlegenden Prinzipien der Bewegungserkennung kennen und verstehen lernen, und mit komplexeren Systemen arbeiten. Ein passender Raum wird mit einem professionellen Bewegungserkennungssystem ausgestattet werden, was uns die Möglichkeiten und Schwächen der Technologie erkennen lassen wird. Teil des Kurses ist ein zweitägiger Workshop von Frieder Weiß der die Software Lösung eyecon vorstellen wird und ein zweitägiger Workshop von Robert Wechsler, der zeitgenössische Tanz-Anwendungen mit Bewegungserkennung vorstellen wird.

Bemerkungen: **Registration procedure**

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige E-Mail-Adresse (@uni-weimar.de zur Bestätigung der Anmeldung)
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben

- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
- * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis: Presence, presentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki. No credits can be given if more than three classes have been missed.

Literatur:

Interface Design

4404550 **Ingenieurpsychologie: Empirische Evaluation interaktiver Umgebungen**

2 FM J.Sieber

Kommentar: * Theoretische Einführung in die Nutzerforschung: Usability, User Experience Design, User Centered Design und Evaluationsmethoden
 * Vorbereitung, Durchführung, Auswertung einer heuristischen Evaluation
 * Empirische Evaluationen einer interaktiven Ausstellungsumgebung und eines Mobile-Learning-Projektes

Wissenschaftliche Schlagworte (Keywords)

HCI, Ingenieurpsychologie, Ergonomie, Usability, Affordance, Joy of Use, UxD, UCD, Mentales Modell, Evaluationsmethoden, Mensch-Maschine-Schnittstellen, Informationsvermittlung, Interaktion, Mobile Systeme
 Dozenten: Dipl.-Psych. Christoph Meyer zu Kniendorf, Dipl.-Ing. Jan M. Sieber

Bemerkungen:

Blockveranstaltung, 2 x 2,5 Tage am Wochenende

Termine: November und Dezember

4404560 **Physical Computing I**

4 FM J.Sieber
 gerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 102 22.10.2010
 Wo

Kommentar:

Experimental Laboratory course offering the following topics:

- * Development and prototyping of electronic hardware controllers and sensor, actuator and signal processing (microcontroller) modules with simple communication abilities.
- * Usage of Programming Languages for setting up local and worldwide interactive hardware networks.
- * Overview and employment of several Software and Programming Applications such as Arduino, Processing, Fritzing, OpenFrameworks and Bascom.
- * Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards.

Bemerkungen:

Anmeldung erforderlich!

Registration necessary!

Leistungsnachweis: Concept and realisation of an electronic interactive project, including documentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programming Interactivity

Medienereignisse

4404570 **FullDome - Perspektiven der Ganzkuppelprojektion**

4 FM	wöch.	Do	12:00 - 15:00	S6aHD Kinoraum 112	21.10.2010	
	Einzel	Do	12:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	11.11.2010-11.11.2010	N.N.

Kommentar: Dozent: Micky Remann

Wohin entwickelt sich das Medium FullDome? Die Frage lässt sich am ehesten von denen beantworten, die das junge Genre mit eigenen Inhalten füllen und damit definieren. Praktische Experimente, theoretische Reflexion und medienkünstlerische Produktion liegen sehr eng beieinander. An der Bauhaus-Universität sind in den vergangenen Jahren in Kooperation mit dem Zeiss-Planetarium Jena und dem dort stattfindenden „FullDome Festival“ Projekte entstanden, die international Beachtung gefunden haben. Das FullDome-Theater bietet faszinierende Möglichkeiten, die es in keinem anderen Medium gibt. Zugleich erfordern die Besonderheiten der Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension ein radikales Umdenken in Bezug auf Technik, Herstellung, Komposition und Dramaturgie.

Unter FullDome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel – wie zum Beispiel ein Planetarium – mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern füllen kann. Es handelt sich um Kino im 360° Ganzkuppelformat. Bei den zu bewegendenden Datenmengen lässt sich ein eigenes FullDome-Projekt nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester werden im Rahmen des Fachkurses Grundlagen und Perspektiven der FullDome-Produktion vermittelt. Es werden Workshops in Zusammenarbeit mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit wird daran gearbeitet, dass das junge Medium „FullDome“ als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen wird.

Bemerkungen:

Die FullDome-Veranstaltungen beginnen mit einer Exkursion zum Planetarium Wolfsburg am 21.10., 09.00 – 23.00 Uhr (Busfahrt ab Weimar). Studentischer Workshop „Wolfsburg 360“ mit Vorträgen und Beispielen aus der „FullDome Festivalrolle“

Begrenzte Teilnehmerzahl! Vorgespräch und Anmeldung Mi., 20.10., 14.00 Uhr, Kinosaal Medienhaus.

4404580 **Papercraft in Motion**

4 FM	wöch.	Mo	13:30 - 16:45	B15 Kinoraum 004	15.11.2010
	Einzel	Fr	10:00 - 16:00	B15 Kinoraum 004	22.10.2010-22.10.2010
	BlockSaSo		10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	12.11.2010-14.11.2010

Kommentar: Dozenten: Maurice van Brast / Bianka Langnickel

Freunde der Faltkunst aufgepasst! In dem Fachkurs „Papercraft in Motion“ geht es darum, die Papierwelt der Designerin Bianka Langnickel zum Leben zu erwecken und dabei die gestalterischen Grenzen des Materials Papier zu erforschen! Inhaltlich wird das Buch „Der Tintenfisch“, nach einem Lied von Monika Lakomy, die Grundlage des zu erstellenden Films bieten.

Der Kurs hat einen 3 ½-minütigen Animationsfilm als Zielsetzung bei dem die Studenten in sämtliche Phasen der Planung, Vorbereitung und Durchführung beteiligt sind und diesen mit phantastischen Elementen, innovativen Ideen und Faszination am Projekt bereichern. Inhaltliche Grundlage sind dabei die Kinderlieder der Lakomys. Durch die praktische Umsetzung bekommen die Teilnehmer umfassende Einblicke in die Entstehung eines Stop Motion Films und können durch aktive Mitarbeit ihre Ideen illustrativ in Szene setzen. Die Herausforderung liegt in den für den Bereich typischen Aufgabenfeldern wie Szenografie, Beleuchtung, Vertonung, Fotografie und dem Erstellen der Modelle. Die Ausdrucksweisen sind dabei breit gefächert und können von den Teilnehmern selbst erarbeitet werden.

4404590 **STAGING KNOWLEDGE II – Distanzstrategien und Formate der Leidenschaft**

2 FM	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Projektraum 005	15.10.2010-15.10.2010	H.Lachmayer
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	12.11.2010-12.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	19.11.2010-19.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	10.12.2010-10.12.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00		14.01.2011-14.01.2011	

Kommentar: „Staging Knowledge“ als künstlerisch-wissenschaftliche Forschungspraxis hat die kuratorische Kontextualisierung und Szenografie kultur- und sozialgeschichtlicher Gegenstandsbereiche zum Inhalt. Am Beispiel sozialer Distanzstrategien wie Höflichkeit, Coolness, Vernissagen-Konversation etc. werden gesellschaftliche „Pathosformeln“ (Warburg) von Nähe und Distanz recherchiert und für eine „Staging Knowledge“-Ausstellung aufbereitet, die in Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar realisiert wird. Warburgs Begriff wird dabei einerseits auf seine wissenschaftsgeschichtlichen Wurzeln bezogen, andererseits in seiner Bedeutung für die künstlerische Produktivität untersucht und als ästhetische Erfahrungsstrategie experimentell aktualisiert. In Korrespondenz dazu wird dem Formenkreis der Leidenschaften als psychischen „Pathosformeln der Erregung“ und dem libidinösen Extremismus Denk-Raum gegeben: Affektmodulation als Ekstasetechnik, libidinöse Besetzungsstrategien der „Geist-Erzeugung“ (Sublimation), Verführungsstrategien und das Phantasma sexueller Erfüllung manifestieren sich als imaginative Darstellungsräume, verdinglichte Fetischismen und inszenierte Obsessionen. Diese Inhalte werden im Ausstellungsformat „Staging Knowledge“ in ein Spannungsfeld von kulturellen Emblemen, theoretischen Denkfiguren und kunstwissenschaftlicher Ikonologie gebracht, um in eine kreativen Szenografie am Ende des Semesters zu münden. Dabei wird eine Rhetorik der Kulturvermittlung angestrebt, die den Entstehungsprozess begleitet und auch nach der Eröffnung der Ausstellung zu einem performativen Ausdruck gelangt.

4404610 **STAGING KNOWLEDGE II – Theorie- und Bildgeschichte des Pathos, Heroismus und Erhabenen**

2 FM	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	15.10.2010-15.10.2010	C.Schmälzle
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	03.12.2010-03.12.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	07.01.2011-07.01.2011	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	21.01.2011-21.01.2011	

Kommentar: Das Format „Staging Knowledge“ baut auf einem methodisch reflektierten Umgang mit den kulturgeschichtlichen Artefakten auf, der der Neu-Inszenierung der Quellen Evidenz verleiht und der Erweiterung des Horizonts der Hypothesenbildung im Rahmen der künstlerischen Abschlußpräsentation eine Richtung vorgibt.

Die Theorie- und Bildgeschichte des Pathos, Heroismus und Erhabenen kreist um Denkfiguren der Nähe und Überwältigung, die zugleich Figuren der Distanz und der Überwindung sind. Die Schlagkraft dieser ästhetischen Kategorien ergibt sich aus der Annahme, daß der Mensch zu gleichen Teilen Vernunft- und Sinnenwesen sei. Das Thema führt indirekt auf das Feld der Disziplinierung und Ethik, auf dem sich die „animalischen“ Interessen mit der „vernünftigen“ Kraft des Willens messen.

Inhaltlich führt der Bogen von der Pathosproduktion der Bühnenkünste bis hin zu Aby Warburgs Definition der „Pathosformel“ als einem dezidiert polemischen Forschungskonzept, das sich gegen Winckelmann und das Ideal einer affektarmen Antike richtet.

Die Arbeit mit Text- und Bildbeispielen wird ergänzt durch eine intensive Auseinandersetzung mit den historischen Schauplätzen in Weimar, vor allem aber mit Werken der älteren Kunst aus dem Bestand der Klassik Stiftung. Ziel ist die Erarbeitung einer Bildsequenz, die gleichberechtigt neben den Positionen der Theoriegeschichte steht. Gesucht werden sowohl Bilder, die Schmerz und Seelengröße zeigen, als auch solche, bei denen das Hauptinteresse auf ihrer Funktionalisierung liegt: sei es im Kontext bürgerlicher Distinktionsmechanismen, sei es im Rahmen totalitärer Herrschaftsstrategien.

4404620 Stoffentwicklung für Film und Fernsehen 2010

4 FM wöch. Mo 09:15 - 12:30 Be11 Seminarraum 005 18.10.2010

W.Höhne

Kommentar:

Der Kurs legt die Grundlagen für die Vorplanung von Filmprojekten. Welche Aspekte sollte ein Exposé beinhalten und wie werden diese entwickelt? Wie recherchiere ich ein Projekt? Welche Ideen halten den Zweifeln auf dem langen Weg zum fertigen Film stand? Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Dokumentarfilm. Die Erfahrungen der vergangenen Semester haben gezeigt, dass sich Spielfilmprojekte durch die Erarbeitung eines Exposés gleichermaßen vorbereiten lassen. Wöchentliche Übungen vertiefen die Ausarbeitung einzelner Aspekte. Das Resultat des Kurses ist ein Exposé, das den gängigen Standards zur Einreichung bei einer Redaktion oder Produktionsfirma entspricht.

Im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv) im Sommersemester 2011 können die entstandenen Vorhaben realisiert werden.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4404630 WORK DON’T PLAY – Future Scenographies for the Creative Industries**

4 FM wöch. Di 09:15 - 12:30 M5 Projektraum 203 19.10.2010

F.Sattler

Kommentar:

Hintergrund

Kreative Arbeit kommt nicht nur dort zur Aufführung, wo sie in Form von Ausstellungen, Performances, Produkten ein repräsentatives „Endstadium“ erreicht. Identität, Ethos und Mythos kreativer Arbeit sind Teil des Werks – und sie entstehen und stellen sich dort zur Schau, wo produziert wird. Seit Jahrhunderten wird die quasi-magische Trinität von Raum, KünstlerIn und ihrem/seinem Genius loci im Atelier verortet. Während diese Vorstellung früher vor allem durch die Literatur, in Berichten von AtelierbesucherInnen oder aber in malerischen (Selbst-)Darstellungen transportiert wurde, so wird seit Beginn der Moderne das Atelier vermehrt unmittelbar zum Exponat.

Andy Warhols Factory ermöglichte seine Version von Kunst im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit, die vor allem in der fortlaufenden (Re-)Produktion der eigenen Künstleridentität bestand. Christine Hill verwandelt das Atelier u.a. in einen Second-Hand Laden (Volksboutique) und ein „Home Office“ (und vice versa) und gewinnt aus der Entladungsenergie des Kurzschlusses von Produktions- und Expositionsstätte ihre Identität als Künstlerin=Kleinunternehmerin. Bei Bruce Nauman schließlich bleibt der Künstler abwesend („Mapping the Studio“), seine Aura besteht als Spur fort und die Gegenstände im Atelier, das „Zeug“ (Heidegger), sind es, deren ontologische Qualität in diesem Spannungsverhältnis von den Infrarotkameras beleuchtet wird.

Seit den 1960er Jahren beflügeln technische Errungenschaften und flexibilisierte Lebens- und Arbeitsmodelle Phantasien und tatsächliche Formen temporärer und mobiler Arbeit. Architekten, Designer und Künstler haben Industriebrachen, Container, Flugzeughangars und den öffentlichen Raum als Arbeitsumgebungen nutzbar gemacht. Sie waren sich dabei im Klaren, dass der praktische Nutzen immer in einem sorgfältig austarierten Verhältnis zur identitätsstiftenden Funktion steht.

In den 1990er Jahren wird euphorisch der Begriff der dank Laptop und Mobiltelefon ortsungebunden vernetzten „Digitalen Nomaden“ proklamiert, die ein Jahrzehnt später als „Urbane Penner“ (Mercedes Bunz) auf den harten (Berliner Café-)Boden prekärer Verhältnisse zurückgeholt werden.

Kursinhalte & -ziele

Welche Bedürfnisse an unsere Arbeitsplätze stellen wir in der Zukunft? An welchen Orten und mit welchen Mitteln wollen wir arbeiten? Wie sehen wir uns dabei selbst und wie wollen wir gesehen werden?

Im Kurs werden wir uns intensiv mit historischen und aktuellen Beispielen kreativer Arbeitsumgebungen auseinander setzen.

Begleitend und vertiefend werden wir Ausschnitte aus maßgeblichen Texten zur Kultur der Arbeit und zu Künstlermythen diskutieren; diese Diskussionen finden als sog. „Meditationen“ als performative, nicht-wissenschaftliche Dialoge statt. Eine zweitägige Exkursion zum Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation in Stuttgart (Projekt Office 21 siehe <http://www.office21.de/>) und ins Vitra Design Museum in Weil am Rhein ist ebenso Teil des Kursangebots wie ein Gastvortrag von Prof. Dr. Herbert Lachmeyer (Ausstellungsmacher, Kurator u.a. von „Work & Culture: Büro, Inszenierung von Arbeit“).

Kursziel ist der Entwurf und/oder die Dokumentation einer wegweisenden Arbeitsumgebung für die Creative Industries (bildende Kunst, Design, Architektur sowie alle Hybride)! Erwartet wird die engagierte Recherche nach Vorläufern und aktuellen Tendenzen. Ein Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung eines individuellen Arbeits-Raum-Begriffs. Intellektueller Scharfsinn und Selbstironie sind immer mit sich zu führen. Die Wahl des Mediums ist frei. Format und Umfang werden individuell abgesprochen. Der Kurs mündet in eine öffentliche Präsentation, deren Planung und Realisation ebenfalls Bestandteil des Leistungsnachweis ist.

Für wen ist dieser Kurs gedacht

Der Kurs richtet sich an Studierende, die ein ausgeprägtes und kritisches Interesse an den Fragestellungen zeitgenössischer Szenographie haben und sich auch theoretisch mit der Szenographie von wissensbildenden Institution auseinandersetzen möchten.

Bemerkungen:

Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an [felix.sattler \[et\] uni-weimar.de](mailto:felix.sattler@uni-weimar.de) möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Voraussetzungen:

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail ([felix.sattler \[at\] uni-weimar.de](mailto:felix.sattler@uni-weimar.de)) until October 8th. Participants will be selected in order of their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed at the first plenum.

Leistungsnachweis:

*Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und an individuellen Konsultationen (20%)

*Kurzreferat (10%)

*Entwurf, Realisation und Präsentation (Zwischenpräsentation, Abschlusspräsentation) einer Arbeitsplatzsituation in freier Wahl des Mediums, z.B. als Installation, Performance, fotografische und filmische Arbeit und Online-Dokumentation (70%)

Literatur:

1.) Must read

Multimediales Erzählen4404640 **Blick auf die Landschaft - Stadt. Land. Foto.**

4 FM wöch. Do 09:15 - 12:30

21.10.2010

A.Lembke

Kommentar:

Im Kurs setzen wir uns mit einer Bestandsaufnahme bzw. Charakterisierung von Landschaftsdarstellungen und deren fotografischer Neuinterpretation auseinander. Anhand von klassischen und zeitgenössischen Prinzipien der Malerei und der Fotografie untersuchen wir die Umsetzung von realem Raum in eine im Bild dargestellte Landschaft. Aspekte der Wahrnehmung, Formatfragen, gestalterische Prinzipien sowie Kriterien der Bildfindung sind ebenso Inhalt des Kurses wie der Diskurs über die vielfältigen künstlerischen Auffassungen zum Phänomen Landschaft.

Neben der theoretischen und praktisch-fotografischen Auseinandersetzung mit Stadt-Landschaften, Wald-Landschaften, Park-Landschaften, idyllisch-arkadischen Landschaften und Kultur-Landschaften werden wir auf Wanderungen Geländeformationen und konkreten geographischen Raum untersuchen. Auf einer winterlichen Expedition in den Harz begeben wir uns auf die Suche nach deutscher National-Romantik und transformieren diese in die Wirklichkeit unserer Zeit. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazins „New Landscapes“ veröffentlicht. Eine Ausstellung zum Thema ist für 2011 geplant. Das Fachmodul wird im Sommersemester 2011 fortgesetzt.

Kein Sonnenuntergang. Kein Zoom. Kein HDR.

Bemerkungen:

3 thematisch relevante Fotos per Email (ausschließlich Unimailadressen werden akzeptiert) bis 8.10. 2010 an alexander.lembke@uni-weimar.de schicken

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Bearbeitung der Aufgabenstellungen, Präsentation & Dokumentation der Ergebnisse. Eintrag im Wiki

Voraussetzungen: Routinierter Umgang mit fotografischem Equipment, festes Schuhwerk (Schrittzähler, Kompass)

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Einführungsveranstaltung
 Montag, 11. Oktober 2010, um 11:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7
 Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 11:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Kolloquium

6 KO

N.Singer

Kommentar:

Für alle, die ihren Bachelor oder Master beim Experimentellen Radio machen wollen.

Bemerkungen:

Anmeldungen bitte bis zum 8.10.2010 mit Angabe einer E-Mail-Adresse und Telefonnummer bei nathalie.singer@uni-weimar.de

Ort und Zeit und erster Termin werden per Email bekannt gegeben

Kolloquium Interface Design

2 KO wöch. Mi 11:00 - 12:30 M7B Projektraum 104

J.Geelhaar

Kommentar: Für alle, die ihren Bachelor oder Master bei der Professur Interface Design machen wollen.

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4402410 **Klangwerkstatt A**

1PM wöch. Mo 18:00 - 20:00

18.10.2010

R.Minard

Kommentar: Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. Die Gruppen werden in Bachelor- und Master-Level getrennt (Klangwerkstatt A / B).

Bemerkungen: Das Projekt Klangwerkstatt A steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, daß sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.
Dozenten:

1. Prof. Robin Minard

2. Künstlerischer Mitarbeiter N.N.

Voraussetzungen: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß des Kurses Elektroakustische Musik I

Experimentelles Radio

4402420 **acoustic turn II**

1PM unger. Mo 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 25.10.2010
Wo 601 (Limona)

N.Singer;M.Weise

Kommentar: Das Projekt *Acoustic Turn II* führt das gleichnamige Modul aus dem letzten Semester fort. Die im letzten Sommer erworbenen Kenntnisse in Audiopraxis und akustischer Ökologie werden nun in individuellen künstlerischen Arbeiten umgesetzt. Ziel ist eine Präsentation der Arbeiten in Form einer Ausstellung oder innerhalb der Abschlussendung auf *bauhaus.fm*.

Das Projekt ist nur beschränkt für neue Studierende gegen Vorlage eines fertigen Konzeptes offen, das sich thematisch eingliedern lässt.

Leistungsnachweis: Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4402430 **Regie**

1PM wöch. Di 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 19.10.2010
601 (Limona)

N.Singer;A.Feddersen

Kommentar:

Wie ein Radiostück wirkt, darüber entscheidet neben dem Stoff ganz wesentlich die Hand, welche das Ganze zusammenführt.

Der Fokus des Projekts liegt auf der Kunst des REGIEFÜHRENS, genau genommen auf Hörspiel,- und Featureregie. Wie findet man die passende Besetzung für sein Skript, wie entwickelt man ein Regiekonzept, wie arbeitet man mit Schauspielern? Warum muss ein Schauspieler am Mikrophon anders sprechen als auf der Bühne? Wie geht man an unterschiedliche Textformate ran? Wie arbeite ich mit Musikern im Studio? Diesen und anderen Fragen werden wir in Blockseminaren mit Stefanie Hoster - Regisseurin, Dramaturgin und Hörspielabteilungsleiterin von Dradio Kultur - nachgehen. Außerdem werden uns für die praktische Studioarbeit und für die Umsetzung der eigenen Hörstücke Schauspieler der Berliner Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Weimar besuchen und zur Seite stehen.

Begleitet wird das Modul durch eine Reihe von RADIOGESPRÄCHEN, in denen namhafte Hörspiel- und Featureregisseure über ihren Regiestil sprechen und diesen in praktischen Übungen demonstrieren werden.

Bemerkungen:

Teilnehmerzahl: max. 8 Personen / die RADIOGESPRÄCHE sind wie immer offen für alle Interessierten

Voraussetzungen:

Anmeldungen bis spätestens 08.10.2010 bei nathalie.singer@uni-weimar.de. Voraussetzung ist die bereits absolvierte Belegung eines Projekt- oder Werkmoduls im Experimentellen Radio mit dem Themenschwerpunkt Feature/Hörspiel.

Leistungsnachweis:

Experimentelle Television

44024403D A/V: Movement.Media.Mutatus

1ØPM	wöch.	Do	19:00 - 21:00	B15 Kinoraum 004	28.10.2010	B.Sassen
	wöch.	Fr	11:00 - 16:45	B11 Seminarraum 013	22.10.2010	
	Einzel	Fr	18:00 - 20:00	S6aHD Kinoraum 112	05.11.2010-05.11.2010	

Kommentar:

Continuing the 3D A/V project series, the Movement.Media.Mutatus project will focus on exploring, representing and reacting to movement in 3-dimensional space. Using a combination of computer graphics, interactive devices, augmented reality environments and 3D video, MKG students will examine methods for digitally capturing, analysing and enhancing the physical body and devise their own creative works in collaboration with students from Medieninformatik.

During the project, students will also have the opportunity to work alongside multi-media professionals, including film director and video artist Dr. Fred Baker (Cambridge University, UK) and choreographer/digital artist Robert Wechsler (Palindrome Dance Company).

MKG students joining the project are NOT expected to be technically skilled in computer programming or electronics (although technically skilled students are also welcome), but should have an interest in any one of the following fields:

- 3D film/video
- Dance
- 3D computer graphics
- Augmented and virtual reality
- Interactive systems
- Motion tracking

Please Note:

The working language of this project will be English. As such, all students wishing to join the course should have a high level of spoken and written English.

The project will include two compulsory weekend workshops which all project students must attend, the dates of which will be announced at the first project meeting.

Gestaltung medialer Umgebungen

4402450 **Synthetic Biology II**

1Ⓜ wöch. Do 11:00 - 15:00

21.10.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner

Kommentar:

Die Veranstaltung wird in Fortführung des Projektes Synthetische Biologie vom Sommersemester 2010 angeboten. Im Zentrum stehen die bereits laufenden Vorbereitungen für den iGEM Wettbewerb – dem internationalen studentischen Wettbewerb der Synthetischen Biologie – am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston im November. Im Folgenden sollen die erarbeitenden Ergebnisse in ein ausstellungsfähiges Format überführt werden sowie Ausstellungen geplant und durchgeführt werden. Die in Deutschland erste und einzige Kooperation zwischen Kunst und Design und Synthetischer Biologie im universitären Rahmen hat zum Ziel die künstlerische und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit der Synthetischen Biologie zu fördern. Die studentischen Arbeiten auf künstlerische Weise mit der wissenschaftlichen Methodik der Synthetischen Biologie oder stellen Spekulationen über zukünftige Produkte derselben an.

Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit für die bis November fertiggestellten Arbeiten und das Projekt als Ganzes bilden einen Schwerpunkt der Veranstaltung.

Die Synthetische Biologie ist ein neues Feld der Biotechnologie, welches generell als die Anwendung ingenieurwissenschaftlicher Prinzipien auf die Biotechnologie beschrieben wird. Die Konzepte der Modularisierung und Standardisierung, welche die Effizienz und Skalierbarkeit der klassischen Technologieentwicklung ermöglichen, sollen so auch für die Biotechnologie nutzbar gemacht werden. "Biological Bricks", die standardisierten DNA-Stücke, sind der Baustoff der Synthetischen Biologie. Wie Legobausteine sollen sie leicht kombinierbar sein und komplexe Strukturen ausbilden können.

Somit befindet sich die Synthetische Biologie an der Schnittstelle von Ingenieurwesen und Wissenschaft vom Leben. Organismen werden nach natürlichem Vorbild modelliert und erforscht, sie werden modifiziert, um spezifische Aufgaben zu erfüllen, und es werden Techniken und Wissen entwickelt, um neue Organismen von Grund auf zu konstruieren.

Voraussetzungen: Teilnahme an "Synthetic Biology" im Sommersemester 2010

Interface Design4402460 **Beyond the book - die Bibliothek der Zukunft**

1Ⓜ wöch. Di 09:15 - 16:45 M7B Seminarraum 103 19.10.2010

J.Geelhaar;J.Rutherford

Kommentar:

Bibliotheken sind Orte des Wissens. Sie haben sich zunehmend von Orten der Information verwandelt in Orte an denen Informationen gesammelt und archiviert werden. Zunehmend geht es heute darum Informationen maßgeschneidert zur Verfügung zu stellen. In Zusammenarbeit mit der Universitätsbibliothek sollen Konzepte für eine Bibliothek der Zukunft entwickelt werden.

Das Projekt beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen

- im Bereich Informationsdesign sowie
- im Bereich Typografie, besonders für elektronischen Medien sowie
- im Bereich vernetzter Medien mit dem Schwerpunkt auf Webplattformen.

In einer Workshopatmosphäre arbeiten wir einzeln oder in kleinen Teams Praxis orientiert zusammen. Das notwendige Grundlagenwissen wird in begleitenden Werkmodulen bzw. Workshops vermittelt. Die Projektziele sollen mit gestalterischen und künstlerischen Methoden erreicht werden, wobei uns das Prinzip des Angewandten und des Experiments kontinuierlich begleiten werden. Darüber hinaus sind auch freie und künstlerische Arbeiten im Rahmen des Projekts in Absprache mit den betreuenden Professuren erwünscht.

Folgende Werkmodule werden ebenfalls begleitend zum Projekt empfohlen:

Die Kooperation mit der Open Source Initiative Mozilla Labs (<http://labs.mozilla.com/>) in London findet im Rahmen des Werkmoduls „Design for Action“ von Michael Markert und Jan Dittrich statt.

Das Werkmodul „Facing transcontinental interfaces“ von Michael Markert und Moritz Dressler beschäftigt sich mit Formen der telematischen Zusammenarbeit und der interkulturellen Gestaltung.

Beginn: 19. Oktober

Am 21. Oktober 2010 um 17.00 Uhr findet zusätzlich im Audimax (Steubenstraße 6) eine Einführungsveranstaltung statt, auf der Konzepte vorgestellt und die Voraussetzungen für die Projektarbeit geschaffen werden sollen.

Bemerkungen:

Projekttag: Dienstag 10 -16 h

Plenum: Dienstag 10-12:30 h

Konsultationen: Dienstag 13-16 h

Medienereignisse

4402020 **Unicato VII**

16PM wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Kinoraum 004 19.10.2010

W.Kissel;O.Nenninger

Kommentar:

Einmal im Monat stellt der MDR Filmproduktionen vor, die von Studierenden der Medien- und Gestaltungs-Studiengänge aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen gedreht wurden. Vertreten sind sämtliche Sparten:

Spiel- und Dokumentarfilm, Experimental- und Animationsfilm sowie Musikvideos. Unicato ist ein studentisches Filmmagazin des MDR, das von der Professur Medien-Ereignisse erstellt und durch einen mitteldeutschen Fachbeirat begleitet wird. Das Magazin wird im Projekt-Rahmen in Zusammenarbeit mit dem Bauhaus Film-Institut kuratiert und im MDR Landesfunkhaus Thüringen als monatliches studentisches Filmmagazin für das MDR Zentralprogramm produziert. Die Unicato-Sendung läuft seit September 2006 und hat nach einer erfolgreichen Testphase einen festen Sendeplatz im Dritten Fernsehprogramm für sich beanspruchen können. Seit Juni 2009 können ausgewählte Unicato-Sondersendungen auch auf 3sat, im Gemeinschafts-Fernsehprogramm des deutschen Sprachraums, wiederholt werden.

Über die TV-Sendung hinaus konnten sich sieben mitteldeutsche Nachwuchspreise, die Unicato-Awards eines jährlichen studentischen Fernsehfestivalprojekts als "Student Awards" etablieren. Die Tätigkeitsfelder der Studierenden werden sich in diesem Semester auf die Sichtung, Bewertung und Registrierung neuer Filme, das Verfassen von Presse- und Begleittexten und die Archivierung und Katalogisierung des Filmbestandes konzentrieren. In Kleingruppen werden Akquise-Maßnahmen, Presse-Texte, Fernsehdesign, Schnitt, Website etc. für die aktuelle Sendung im Dialog mit den jeweiligen Partnern erarbeitet.

4402470 **Animate Now! - animierte Kurzfilme**

1Ⓜ	wöch.	Mo	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	18.10.2010	W.Kissel;F.Gießler
	wöch.	Mo	19:00 - 22:00	B15 Kinoraum 004	15.11.2010-13.12.2010	

Kommentar: Trickfilme sind von jeher eine faszinierende Filmgattung. Die Ausdrucksformen und Möglichkeiten des Trickfilms sind scheinbar unbegrenzt. Doch gibt es für Studierende ganz natürliche Grenzen.

Ein Animationsfilm von 3 Minuten besteht aus 4500 Einzelbildern. Diese müssen alle von Hand gefertigt werden. Dazu kommen Hintergrundbilder und das Kolorieren der Figuren, später die Effekte und die Vertonung. Eine Bewältigung dieser vielen Aufgaben in einem Semester setzt ein hohes Maß an Planung, Genauigkeit, Ausdauer und Disziplin der Studierenden voraus.

In dem Werkmodul "Vorgedacht" wurden im letzten Semester einige Stoffe bis zum Storyboard entwickelt. Im Wintersemester sollen diese Stoffe nun als Animationsfilme umgesetzt werden. Dabei steht es den Studierenden frei mit welcher Technik (Stop-Motion, Zeichentrick, 3D) sie die Stoffe realisieren wollen.

Animation ist Teamwork!

Aufgrund des benannten Aufwands ist Teamarbeit in 2er, 3er-Gruppen ausdrücklich erwünscht! Dies ermöglicht den Studierenden die Arbeitsschritte aufzuteilen.

Bemerkungen: Bewerben Sie sich mit einem fertigen Storyboard (oder am besten mit einem Animatic) und der Namensliste der Studierenden, die mitarbeiten, bis zum 01.10.2010 via Email an Fabian.Giessler@uni-weimar.de

Voraussetzungen: Erfahrungen im Animationsbereich sind von Vorteil!

Die Teilnahme am Kurs "Vorgedacht" im SS2010 ist erwünscht aber nicht zwingend nötig.

4402480 **Fashion Clips (Bachelor)**

1Ⓜ	wöch.	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	19.10.2010	W.Kissel;J.Heiß;O.Nenninger
----	-------	----	---------------	------------------	------------	-----------------------------

Kommentar: Der European Design Award ist europaweit der höchstdotierte Nachwuchspreis im Modebereich. Im Frühjahr 2011 präsentieren die besten und im Vorfeld nominierten Absolventen der 15 führenden europäischen Modehochschulen - darunter Mailand, London, Paris - ihre Diplomarbeiten auf dem Catwalk vor einer internationalen Jury in der Hoffnung, einen der drei Design Awards zu erringen.

Diese herausragenden Mode-Kollektionen sollen künftig zeit- und raumunabhängig - über die Award Show in Apolda hinaus - in lebendiger und visuell ansprechender Form präsentiert werden. In Zusammenarbeit mit den Organisatoren des European Design Award erhalten die Studierenden der Fakultät Medien die Chance auf einen einzigartigen Einblick in die Europäische Young-Fashion-Szene und können ihr eigenes Portfolio als Nachwuchs-Filmemacher in einem professionellen Umfeld erweitern. Die Studierenden dieses Projekts werden unterschiedliche Designer-Portraits bzw. Fashion-Clips erstellen, die sich der "Handschrift" der jeweiligen Designerpersönlichkeit entsprechender und der Einzigartigkeit der Preisträger-Kollektion angemessener, filmischer Ausdrucksmittel bedienen. Die Projektergebnisse werden ab April 2011 in einem eigens dafür eingerichteten "Digital Showroom" online präsentiert.

Die Professur Medien-Ereignisse erarbeitet mit verschiedenen Partnerhochschulen, Insidern und Branchenpartnern ein tragfähiges und innovatives Konzept, dessen Umsetzung im Projektmodul im Wintersemester begonnen, pünktlich zum Award im April 2011 zu seinem Höhepunkt geführt und in einem weiterführenden Fachmodul im Sommersemester 2011 seine Abrundung finden wird. In Zusammenarbeit mit dem ACC Galerie Weimar wird die Workshop-Reihe „Mode-Matinee“ projektintegriert organisiert und gestaltet.

Voraussetzungen:

Voraussetzungen zur Projekt-Teilnahme: Überdurchschnittliches Engagement, Erfahrung in der filmischen Praxis.

4402490 **Festivallounge 2011**

1PM wöch. Mi 17:00 - 22:00 B15 Kinoraum 004 20.10.2010 J.Fuchs;W.Kissel

Kommentar: In seinem 13. Jahr steht das backup_festival 2011 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten im 13. Jahr des Festivals zum zweiten Mal ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2008 ist das Festivals an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte vertraut gemacht. Spezifische Ziele werden in verschiedenen Arbeitsgruppen (Marketing, Finanzierung, Pressearbeit, Gestaltung, Internet, Programm, Jury, Rahmenprogramm, Club) festgelegt und verfolgt. Im Plenum werden die erarbeiteten Ergebnisse der Gruppen vorgestellt und weitergeführt.

Der Arbeitsprozess ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4422450 **Organizational Ventures: Counter Culture**

1PM wöch. Di 15:00 - 20:00 M5 Projektraum 203 19.10.2010

C.Hill

Kommentar: "It may, after all, be the bad habit of creative talents to invest themselves in pathological extremes that yield remarkable insights but no durable way of life for those who cannot translate their psychic wounds into significant art or thought."

— Theodore Roszak

"Whoever controls the media, the images, controls the culture."

— Allen Ginsberg

Was bedeutet es, wenn das erste Google-Suchergebnis für den soziologischen Begriff „Counter Culture“ (Gegenkultur) ein Online-Shop für Kaffee-Enthusiasten ist? Vielleicht ist der Ausverkauf des Begriffs restlos: Etwas zählt nicht, wenn es keinen vermarktbareren Gesichtspunkt gibt. Ein Schaltergeschäft (over-the-counter transaction) ist die gewöhnlichste Form heutigen Austauschs: Apotheke, Bank, Lebensmittelhandlung, Kaufhaus. Auf diese Weise treffen wir täglich mehrmals uns vollkommen Fremde. Was ist das Wesen dieses Austauschs, wie wird er bestmöglich durchgeführt und welche künstlerischen Elemente sind daran beteiligt? Wie können wir unser ideales Geschäftsmodell („transactional enterprise“) als Teil unseres täglichen Lebens gestalten?

Eines der bekanntesten tableaux vivants, die uns begegnen, ist das des Ladentischs im Gebrauch: Tresen, Theke, Ausschank, Werkbank, Küchenarbeitsfläche. Sie sind gebrauchsfertige („ready-made“) Installationen des wirklichen Lebens, die sich in fortwährender Veränderung durch Benutzung und Neu-Anordnung befinden. Dieses aus Werkzeugen, Dingen, Überresten und Verkaufsutensilien bestehende Material-Arsenal werden wir sammeln, untersuchen und für unsere Zwecke verwenden.

In Folge der 2009-2010 durchgeführten „Moden & öffentliche Erscheinungsbilder“-Projekte, gibt es ein voll funktionsfähiges kleines Ladengeschäft in unserem Projektraum. Diese Basisausstattung bietet die Grundlage für die Experimente des Kurses. Wir werden thematische Transaktionen entwerfen, sie mit geeigneten Verbrauchs- und Arbeitsmaterialien ausstatten, dazugehörige Rollen und -verhalten bestimmen und zahlreiche Testläufe solcher Verkaufshandlungen durchführen.

Wir werden uns mit einer Reihe von Künstlern/-innen befassen, die sich schwerpunktmäßig in ihrer Arbeit mit der Ethik und den Belangen des Austauschs und von Kleinunternehmen auseinandersetzen. Wir werden uns auf die Bedeutung des Begriffs „Hooshing“ konzentrieren, der in der Designercommunity dafür steht, sich mit außergewöhnlicher ästhetischer Aufmerksamkeit alltäglichen Lebensumständen und deren funktionalen Elemente zu widmen.

Der Begriff „counter“ in „Counter Culture“ weist auf eine Bewegung des „dagegen-seins“ (gegen das Establishment) hin, und auf die Hoffnung, dazu eine Alternative anbieten zu können.

Unsere Frage kann lauten: Wofür sind wir?

Kursinhalte:

- * Erweiterung/Ausbau des bestehenden Ladeninventars und -archivs sowie der Materialien und Werkzeuge
- * Entwurf von funktionaler und tragbarer Arbeitsbekleidung und Drucksachen/Büroausstattung
- * Einrichtung und Durchführung von am Ladentisch stattfindenden (Aus-)Tauschprozessen/Veranstaltungen
- * Recherche und Besprechung von entsprechenden Beispielen aus der Arbeit von Designern, Künstlern und von solchen jenseits der Creative Industries.
- * Zusammenarbeit mit ortsansässigen Anbietern/Verkäufern, die "hinter der Theke" arbeiten, um Strategien, Verhaltens- und Konversationsformen zu diskutieren

Vermittlungsziel / Kompetenzen:

- * Verständnis der organisatorischen Anforderungen für die Produktion von event-basierter Kunst
- * Kooperatives Arbeiten zwischen Projektteilnehmern/-Innen
- * Identifikation und Recherche vergleichbarer künstlerischer Arbeiten

Multimediales Erzählen4402010 **Gute Frage I**

1 Ⓢ gerade Mo 13:30 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 18.10.2010
 Wo Di 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2010
 gerade
 Wo

C.Büchner

Kommentar: **Gastprofessorin Multimediales Erzählen: Dipl. AV Christiane Büchner**

Fangen gute Fragen wirklich alle mit dem Buchstaben "W" an? Sind Fragen, auf die wir die Antwort eigentlich schon wissen sinnlos? Gibt es tatsächlich dumme Fragen? Wer sich zum ersten Mal ein Mikrofon an den Mund hält, um einem Anderen eine Frage zu stellen, erstartet oft vor dieser Aufgabe. Was uns leicht fällt, wenn wir einen Fremden nach dem Weg fragen oder uns von einem Freund ein Erlebnis erzählen lassen, wird unendlich schwer, wenn wir mit einem bestimmten Ziel ein Interview führen möchten. In diesem Moment wird offenbar, dass in einem Interview die Gesprächssituation nicht gleichberechtigt ist: Der eine fragt, damit der andere antworten kann - möglichst offen, spannend und authentisch. Interview bedeutet etymologisch sich kurz zu sehen. Es ist eine besondere Begegnung zwischen zwei Menschen.

Das Projekt besteht aus einem einführenden Workshop mit praktischen Übungen und wird von Montag bis Mittwoch alle 14 Tage abgehalten (erster Termin 18.-20.10.2010).

Im Anschluss an die Einführung werden die Studierenden individuelle Projekte verwirklichen, die Interviews zur Grundlage haben. Das kann vom dokumentarischen Kurz-Porträt, über ein Oral History Projekt bis zur interaktiven Videoinstallation reichen. Begleitend wird ein Kolloquium mit Filmbeispielen und Einzelbetreuung angeboten.

Werkmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**4304410 **Tonstudioteknik/Akustik II**

2 WM

N.N.

Kommentar: Diese Veranstaltung ist die Fortsetzung des Einführungskurses Tonstudioteknik/Akustik I. Der Schwerpunkt dieser Veranstaltung ist die praktische Umsetzung des Erlernten, in Form von Übungen im Tonstudio. Darüberhinaus soll auch das theoretische Wissen im praktischen Anwendungsfall vertieft werden.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)

- Digitale Schnittsystem (Magix: Samplitude/Sequoia)

- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)

Bemerkungen: - Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
 Lehrender: Tonmeister Joachim Müller

Zeit : siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Hinweis: Blockunterricht

Voraussetzungen: Ort : Hochschule für Musik Franz Liszt, Fürstenhaus Tonstudio, Platz der Demokratie 2
 erfolgreiche Teilnahme am Kurs Tonstudioteknik/Akustik I

4404410 **Klang und Interaktion**

4 WM R.Minard

Kommentar: In der elektroakustischen Musik werden sehr unterschiedliche interaktive Techniken verwendet. Sie kommen in einem breiten Spektrum von Werken zum Einsatz, so beispielsweise bei Klanginstallationen, in der Live-Elektronik und in Multimediaanwendungen. Dabei ermöglichen sie einen völlig neuen Diskurs zwischen Publikum und Kunstwerk.

Bemerkungen: Im Kurs werden verschiedene Hardware- und Software-Kombinationen untersucht und passende Arbeitsstrategien entwickelt. Das erworbene Wissen wird in einer praktischen Arbeit umgesetzt.
Dozent: n.n.

Zeit :

siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Übungsstunden werden vereinbart

Ort :

Voraussetzungen: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011
Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404420 **Spezialkurs Computermusik**

2 WM wöch. Mo 11:00 - 12:30 18.10.2010 N.N.

Kommentar: In jedem Semester werden ausgewählte Themen der elektroakustischen Musik und Klangkunst zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik erörtert und anhand praktischer Beispiele nachvollzogen. So erwerben Studierende neben Programmierkenntnissen in Klangprogrammiersprachen tiefe Einblicke in den aktuellen Forschungsstand und erfahren gleichzeitig wissenschaftliches Arbeiten im Selbstversuch.

Bemerkungen: erster Termin : 18.10.2010

Übungsstunden werden vereinbart

Voraussetzungen: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4484010 **Computerklänge - Grundlagen und Praxis**

4 WM wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 18.10.2010 D.Kemter
wöch. Di 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 19.10.2010

Kommentar: Die Lehrveranstaltung vermittelt Basiswissen über Klänge und deren computergestützte Verarbeitung. Dazu gehören akustische und psychoakustische Grundlagen, Tonsysteme, Schallspeicherung, Audiohardware, Synchronthese, Midi und Harddiskrecording.

Zahlreiche akustische Beispiele und Demonstrationen dienen dem theoretischen Verständnis und der Verbindung zur Praxis.

Darüber hinaus werden die erworbenen Kenntnisse durch eine Einführung in die im Medienbereich etablierte Software für interaktive Audio- und Midiverarbeitung MAX/MSP vertieft und praktisch angewandt.

Bemerkungen: Die Einschreibung erfolgt per Email an dieter.kemter@uni-weimar.de

Achtung: Die Veranstaltung umfasst 4 SWS und enthält daher beide Termine!

4484120 **Elektroakustische Musik I**

2 WM wöch. Mi 09:15 - 10:45 20.10.2010 R.Minard

Kommentar: Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klang-gestaltung den Studierenden beider Institutionen an. Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Bemerkungen: Voraussetzungen: keine / Voranmeldung nicht notwendig

4494011 **Tonstudiotechnik/Akustik I**

2 WM wöch. Do 17:00 - 18:30 21.10.2010 N.N.

Kommentar: Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudiotechnik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Bemerkungen: Lehrender: Tonmeister Matthias Middlekamp

Voraussetzungen: keine / Voranmeldung nicht notwendig

Experimentelles Radio

4404430 **Flaschenpost für die Zukunft. Heiner Müller und das Radio der 80er und 90er Jahre**

2 WM Einzel	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	21.10.2010-21.10.2010	G.Schatter
wöch.	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	28.10.2010	
Einzel	Do	19:00 - 21:00	M7B Seminarraum 103	09.12.2010-09.12.2010	

Kommentar:

»Ich kann nur noch Texte herstellen für Flaschenpost, die ich in eine Flasche stecke, und dann werfe ich die Flasche ins Wasser mit der Hoffnung, dass sie irgendwann aufgefischt wird, ob von einem Marsmenschen oder von einem Puertoricaner oder was immer. Und der versucht dann aus diesem Text in dieser Flasche Informationen zu beziehen, die er vielleicht verwenden kann für sein Leben.«

Heiner Müller, Dramatiker und Theatermann, hat für das Radio nur wenig produziert. Sein assoziatives Textmaterial wurde jedoch um die 1980er Jahre – vor allem von Heiner Goebbels – radiophon in Form von Hörstücken und szenischen Konzerten aufbereitet und begründete in seiner vielfachen Aneignung durch Musiker und Regisseure eine eigene expressive Text-Klang-Verbindung.

Müllers Texte sind kühl-sezierende Beobachtungen und zugleich ein Remix der Literaturgeschichte von Homer über Shakespeare bis Hölderlin . Sie handeln von geschichtlichen Katastrophen, vom widersprüchlichen Fortschritt, von Skepsis und Verzweiflung – Ihre Dauerhaftigkeit soll nun überprüft werden. In unserem theoretisch-praktischen Kurs wollen wir uns Müllers Texten, Hörspielen und seinen Interviews beim gemeinsamen Hören von Stücken, über begleitende Referate und in der Gestaltung eigener Radio-Versuche nähern.

Praktisches Ziel ist ein gemeinsamer Beitrag und/oder die Ausstrahlung einzelner Beiträge in der Radiowoche der Bauhaus-Universität zum Ende des Semesters.

Die Veranstaltung wird geleitet durch Friedrich von Klinggräff (Literaturwissenschaftler) und Dr. Günther Schatter.

Bisherige Seminare waren:

- Ferne Stimmen. Arno Schmidt und das Radio der 50er und 60er Jahre (WS 04/05)

- Graue Atmosphäre. Rolf Dieter Brinkmann und das Radio der 60er und 70er Jahre (SS 06)

- Bemerkungen:** Anmeldung mit kurzer Beschreibung des eigenen Interesses erfolgt per E-Mail vom 11.10. bis 15.10.2010 an guenther.schatter@uni-weimar.de
- Voraussetzungen:** Für Teilnehmer MG/MK werden radiopraktische Kenntnisse vorausgesetzt, für andere sind sie erwünscht. Im Kurs wird keine Studiopraxis gelehrt.
- Leistungsnachweis:** Der Leistungsnachweis erfolgt durch ein Referat und eine schriftliche Ausarbeitung (Aufsatz, Manuskript) oder eine künstlerische radiophone Form begleitet durch einen Essay.

4404440 **Frei sprechen**

2 WM wöch. Do 09:15 - 10:45 M5 Radiostudio 21.10.2010 A.Feddersen

Kommentar: Nichts ist langweiliger als ein Moderator, der jedes Wort vom Blatt oder Teleprompter abliest. Darsteller, die nur auf sich selbst konzentriert sind, die nur darauf bedacht sind, nichts falsch zu machen, dominieren die audiovisuellen Medien. Dabei reden wir alle privat frei und sind nur vor unbekanntem Gruppen und Hörern ängstlich, wissen nicht was wir sagen sollen, fühlen uns ohne Skript schutzlos und ausgeliefert.

Das Werkmodul ist ein Training für (Radio)Moderatoren und alle, die vor Gruppen frei sprechen lernen möchten. In unterschiedlichen Situationen soll es erprobt werden.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10.-08.10.2010 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4404450 **Radio machen**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M5 Radiostudio 20.10.2010 A.Feddersen;M.Maage

Kommentar: Wenn ich Radio machen möchte, was muss ich wissen? Welche Formen gibt es, tagesaktuelle Themen auditiv darzustellen? Worauf muss ich bei einem Interview achten? Wie mache ich einen gebauten Beitrag? Der Kurs wird all diese Fragen beantworten und eine Einführung in journalistische Sendeformen geben.

Im Mittelpunkt stehen: Reportagen, gebaute Beiträge und Interviews. Vermittelt wird der theoretische Background, sowohl als auch eine Einführung in die Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken). Ziel ist es, die produzierten Beiträge regelmäßig im Programm des Campus-Radios bauhaus.fm zu senden.

Bemerkungen: Die Teilnahme an den Redaktionssitzungen von bauhaus.fm am Mittwoch um 15.30 Uhr sind neben dem Erscheinen zu den Kurszeiten Pflicht.
Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10. und dem 08.10.10 an andreas.fedderson@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404460 **Radiomoderation**

4 WM Einzel Do 09:15 - 10:45 21.10.2010-21.10.2010 N.N.

Kommentar: Von einem Radiomoderator wird sehr viel auf einmal erwartet: natürlich und sympathisch sollte er wirken, vielseitig interessiert und informiert muss er sein, schnell auf Programmaenderungen reagieren koennen und mit seiner Persoenlichkeit dem Sender oder zumindest seiner Sendung 'ein Gesicht' geben.

Wie ein Moderator dieser Fueelle an Aufgaben und Erwartungen, die an ihn gestellt werden, gerecht werden kann, soll in diesem Werkmodul anhand zahlreicher praktischer Uebungen und im Rahmen der woeentlichen Sendungen auf bauhaus.fm erprobt werden.

Anmeldung ausschliesslich per Mail an andreas.fedderson@uni-weimar.de bitte bis zum 8. Oktober 2010.

4484030 **Audiobaukasten I**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 M5 Radiostudio 21.10.2010 M.Weise

Kommentar: "Ich will da mal was mit Sound probieren... Klingt das jetzt schon gut?"

Arbeiten im Studio, vom Handwerk bis zum Experiment. Im Audiobaukasten soll, parallel zum Einführungskurs "Tonstudioteknik/ Akustik 1" der Hochschule für Musik Franz Lisztund angelehnt an die Bachelor Projekte "Regie" und "Acoustic Turn 2", Praxiswissen vermittelt werden. Wie klingen eigentlich verschiedene Mikrofone, was gibt es für Möglichkeiten der Klanggestaltung, wie gehe ich mit der Studioteknik um, worauf kommt es eigentlich an? Ziel ist der sichere Umgang mit der Studioteknik und den digitalen Audioworkstations des Radiostudios der Bauhaus-Universität, von der Produktion bis zur Sendung.

Bemerkungen: Die Anmeldung erfolgt per E-Mail zwischen dem 01.10.10 und dem 07.10.10 an mario.weise@uni-weimar.de.
Voraussetzungen: Besuch der Vorlesung Tonstudioteknik/ Akustik 1 an der HfM Franz Liszt

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4404010 **lauf der dinge 2.0**

4 WM U.Damm

Kommentar: Kinetische Kettenreaktionen sind faszinierende Verdichtungen meist ganz banaler physikalischer Prozesse.

Ob Wallace & Gromit's Maschinen, fallende Dominosteine oder aber jener "Lauf der Dinge" von Fischli & Weiss: mit kindlicher Freude verfolgen wir das simple serielle Spiel von Aktion und Reaktion. Die Faszination wollen wir nutzen und ein Feld beleben dessen abstrakte Prozesse sich jener intuitiven Begeisterung entziehen - unsere Lebenswelt aber ebenso entscheidend prägen.

In diesem elektrotechnischen Einführungskurs für Gestalter sollen auf kreative und spielerische Weise die modernen digitalen Geräte entschlüsselt werden. Wir wollen gemeinsam einen Apparat kreieren, der einzelne Funktionsweisen des digitalen Mikrokosmos beleuchtet und sinnlich erfahrbar macht. Ziel ist eine Maschine, die als klassische Kettenreaktion, Motoren, Licht, Schalter, Photozellen etc., also Aktoren und Sensoren der Elektrotechnik zu einem komplexen Gebilde verbindet. Jeder Teilnehmer wird ein kleines, selbstgewähltes Stück dazu beisteuern.

Der Workshop wird in mehreren Blöcken stattfinden. Erster Teil ist eine allgemeine Einführung in die Elektro- und Informationstechnik. Im zweiten Teil plant und entwickelt jeder Student unter Betreuung eine individuelle Arbeit die im dritten Teil zusammengefügt werden.

Bemerkungen: Lehrender: Tom Hanke

Blockveranstaltung: Die genauen Termine werden bis zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Max. Teilnehmerzahl: 20

Anmeldung per Mail an: tom@hanke-schwandt.de

4404020 **What is a surfboard without surf?**

4 WM	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	19.11.2010-20.11.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	26.11.2010-27.11.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	10.12.2010-11.12.2010
	BlockSa	-	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	17.12.2010-18.12.2010

Kommentar: Dozent: Gunnar Green (MA RCA, Dipl. Des.)

Freizeitgestaltung ist das Thema. Meistens geht es den Menschen bei der Ausübung von Freizeitaktivitäten um eine besondere körperliche, oder auch geistige Erfahrung. Entweder wird spezielles Gerät gebraucht, durch das der Mensch in eine bestimmte Beziehung zu seiner Umwelt tritt oder er begibt sich in eine Umgebung, die speziell gebaut ist um eine bestimmte Erfahrung auszulösen. So manifestiert sich die Freizeitgestaltung visuell in ihren Werkzeugen, Architekturen und Ritualen.

Im Werkmodul wird ein »visuelles Dossier« erstellt, dass sich mit den Erscheinungen und Beschreibungen des Themas auseinandersetzt. Quellmaterialien können sein Film, Literatur und andere Medien.

Vermittelt wird der Einsatz der dafür notwendigen technischen und gestalterischen Hilfsmittel über Typographie und Komposition bis zum «Druckfertig-machen».

Bemerkungen: Anmeldung per E-Mail bitte an: gunnar.green[at]network.rca.ac.uk

Sollte es mehr als 12 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Literatur: Zur Vorbereitung ist eine Beschäftigung mit folgenden Künstlern sinnvoll: Maywadenki, Bas Princen, Lewis Baltz, Lynne Cohen, Mike Mendal, Taryn Simon, Charles and Ray Eames, Werner Herzog, JG Ballard, Hedonistische Internationale, Park Interactives

4404470 **Basic Kinetics**

4 WM	wöch.	Mo	17:00 - 19:00	M7B Projektraum 204	18.10.2010
------	-------	----	---------------	---------------------	------------

S.Hundertmark

Kommentar: Der Kurs schlägt eine Brücke zwischen digitalen und analogen Strategien des Dreidimensionalen. Am Beispiel (sich) bewogender Objekte werden Strategien vorgestellt und erprobt, um eine Auseinandersetzung mit dem Bewegten im Raum zu stimulieren.

Es geht ums Konstruieren, Basteln, Tüfteln. Hier werden der Kopf und die Hände benutzt, und das nicht nur an Tastatur und Maus.

Kursziel: Durch die Verwendung analoger und digitaler Tools wird eine kinetische Installation entstehen.

Tagcloud: Bewegen, Rollen, Drehen, 3D, Modellieren, Basteln, Tüfteln, Konstruieren, 3D Drucken, Hebel, Modellbau, Pappe, Cutter, Tacker, Gummi, Draht, Klebeband

Gestalter im Kontext: Roman Signer, Fischli und Weiss, Theo Jansen, Arthur Ganson, Ben Hopson, OK Go

Die Veranstaltung findet in Form von konzentrierten Workshops statt. Die Termine werden bei der Kick-off Veranstaltung bekannt gegeben.

4404480 **Battle of the Futures**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

B.Hopfengärtner

Kommentar: "Any useful statement about the future should appear ridiculous!" – Jim Dator

Entwerfen sie Zukünfte – in Bildern, Videos oder Geschichten. Zeigen Sie die Welt in einem oder in 100 Jahren. Gefragt sind imaginative Entwürfe, verschrobene Ideen und ein Blick fürs Detail. Möge die bessere Geschichte gewinnen.

Schon immer beschäftigt den Menschen die Zukunft. Ob von römischen Auguren aus Eingeweiden gelesen, von Orakeln und Propheten durch göttliche Eingaben verkündet oder mit statistischen Methoden errechnet, am Ende urteilt die Zeit und meist kommt alles anders. Die Zukunft ist eben schwer zu zähmen und doch ist die Beschäftigung mit ihr beliebt bei Wirtschaft, Politik, NGO's, etc. .

Mit Ausnahme des Wetters geht es bei dem Blick auf das Morgen jedoch selten um exakte Vorhersagen, vielmehr um das Aufzeigen von Tendenzen und die Entwicklung von Möglichkeiten. Die Zukunft wird im Jetzt verhandelt und Anstelle einer Vorhersage werden alternative, denkbare Zukünfte formuliert. Das Denken der Zukunft im Plural dreht sich nicht mehr darum, die Wahrheit Vorhersagen, sondern um gute Geschichten, die uns Handlungsoptionen für die Gegenwart aufzeigen.

Kursinhalte und -ziele.

Kursinhalte sind Entwurf und Anfertigung eines Zukunftsszenarios, in einem frei gewählten Medium, ein Einblick in gängige Denkweisen und Methoden der Futures Studies sowie die Beschäftigung mit der Zukunft in Kunst, Design und Architektur. Im Rahmen des Kurses findet eine Einführung in Adobe After Effects statt.

Kursziele sind die Professionalisierung des gestalterischen Arbeitsprozesses und der gestalterischen Präsentation sowie die Auseinandersetzung mit dem narrativen und kritischen Potential von Gestaltung. Dabei erkunden wir spezifisch gestalterischen Formen der Wissensproduktion und deren Relevanz für Wirtschaft und Gesellschaft.

Bemerkungen: Anmeldung per Email an bernhard.hopfengaertner [at] uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und den Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben und der Abschlussaufgabe inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

4404490 **Immersive Strategien**

4 WM wöch. Mi 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

M.Neupert

Kommentar: Für die Entwicklung der Medien ist die Täuschung eine wichtige Triebfeder. Realitätsnah und echt soll der Eindruck sein. Das Telefon verbindet als wäre man da, der Fernseher versucht uns an das Geschehen ganz nah heranzubringen und Google Street View lässt uns in durch die Straßen ferner Orte spazieren. Während die Leinwand im Kino immer breiter wurde und der (Mono)-Tonfilm sich zu THX entwickelte erfahren unsere Sinne der Wirklichkeit immer ähnlicher werdende Reize. Wenn der Unterschied verschwindet, und das Virtuelle zur Realität wird, perfektioniert sich die Simulation zum Simulakrum.

Wo geht's zum Holodeck?

Die Kunst hat viele dieser Simulationen geschaffen: von Deckenfresken, Trompe-l'œil, Riesenrundgemälde, bis zu Virtual Environments. Die Wahrnehmung des Betrachters soll umfassend kontrolliert werden und er somit vollkommen eintauchen in die künstliche Welt.

Bemerkungen: Im Kurs sollen verschiedene (historische und zeitgenössische) künstlerische Strategien der Immersion untersucht, und eigene Konzepte geplant und umgesetzt werden.
Bewerbung mit folgenden Angaben per eMail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige @uni-weimar.de E-Mail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung)

Sollte es mehr als 18 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki.

Literatur: Literatur

- * Semesterapparat
- * Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild; Las Vegas, Washington und die WhiteCity ISBN 978-3-89942-736-3
- * Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium: Partizipation - Immersion - Interaktion ISBN 3-89472-441-2
- * Moser, Mary Anne: Immersed in technology: art and virtual environments ISBN 0-262-13314-8
- * Kosfeld, Christian: Eintauchen in mediale Welten: Immersionsstrategien im World Wide Web ISBN 3-8244-4510-7
- * Plessen, Marie-Louise von: Sehnsucht: das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts ISBN 3-87877-408-7
- * Grau, Oliver: MediaArtHistories ISBN 978-0-262-07279-3
- * Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: visuelle Strategien ISBN 3-496-01230-7
- * Grau, Oliver: Virtual art: from illusion to immersion ISBN 0-585-44679-2
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Koller, Gabriele: Die Welt der Panoramen : zehn Jahre Internationale Panorama-Konferenzen ISBN 3-936721-08-4
- * Behrendt, Harald: Werner Tübkes Panoramabild in Bad Frankenhausen: zwischen staatlichem Prestigeprojekt und künstlerischem Selbstauftrag ISBN 3-937719-21-0
- * Tübke, Werner: Bauernkrieg und Weltgericht: das Frankenhausener Monumentalbild einer Wendezeit ISBN 3-363-00650-0
- * Tübke, Werner: Monumentalbild Frankenhausen ISBN 3-364-00171-5
- * Eekelen, Yvonne van: The Magical Panorama: the Mesdag Panorama, an experience in space and time ISBN 90-400-9863-8
- * Asisi, Yadegar: Berlin 2005; Architektur-Panoramen Signatur Nd AsisYad/1
- * Manfred Bogen; Roland Kuck; Jens Schröter: Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme ISBN 978-3-8376-1061-1
- * McMenemy, Karen; Ferguson, Stuart: A hitchhiker's guide to virtual reality ISBN 1-568-81303-1

Interface Design

4404030 **Design for Action**

2 WM wöch.	Mi	09:15 - 12:30	M7B Seminarraum 103	20.10.2010	J.Geelhaar
Einzel	Do	14:30 - 15:30	B11 Seminarraum 015	24.02.2011-24.02.2011	

Kommentar: Im Interaktionsdesign fusionieren Design, Psychologie und Technologie zum "next big thing": Eine Disziplin, deren Ziel es ist, die eine Welt voller Komplexität verständlicher und menschlicher zu machen.

Der Studentenalltag ist voll von Gegenbeispielen: 3 verschiedene Passwörter für Bibliothek, Computer und Mail? Sieben Klicks bis zur Windows Studentenversion? Der Kurs geht aber über das einfache Webdesign hinaus: Mobilgeräte wie das iPhone und Multitouchumgebungen wie Surface werden behandelt, damit ihr auch jenseits von Bildschirm, Tastatur und Maus gestalten könnt.

Wie? Indem ihr verstehen lernt wie Menschen denken, fühlen und handeln. Das gibt es natürlich nicht als Patentrezept. Selber forschen gehört dazu. Nicht als trockene Wissenschaft, sondern durch Beobachten und Experimentieren.

Partner für das Werkmodul (und das dazugehörige Projekt) ist Mozilla, die Stiftung die den Firefox-Browser erstellt - mit Hilfe von freiwilligen Helfern aus der ganzen Welt. Unsere Übungen werden sich mit neuen Funktionen für Firefox beschäftigen und in Zukunft vielleicht 200Mio Nutzern das Leben erleichtern...

Der Kurs wird zusammen mit dem Projektmodul der Professur Interface Design empfohlen, die Übungen können in den Projektablauf integriert werden.

Kursinhalte:

- Was ist Interaktionsdesign und wie werden wir in diesem Kurs arbeiten?
- Was du wissen musst, bevor du mit dem Design beginnst
- Feedback bekommen: Testen und Prototyping
- Wie Menschen denken
- Gestaltungsprinzipien im Interaktionsdesign

Bemerkungen: Das Werkmodul besteht aus Vorträgen und Übungen.
Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projektmodul der Professur Interface Design "Beyond the Book - die Bibliothek der Zukunft" empfohlen.

Anmeldung im Voraus per E-Mail an Jan Dittrich: jan.dittrich@uni-weimar.de

4404040 **Digital Bauhaus Vorkurs**

4 WM wöch. Di 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 104 19.10.2010

M.Markert;M.Neupert

Kommentar: Die Vorkurse am Bauhaus lehrten objektivierbare Gestaltungsregeln und subjektive Intuition. Obwohl dies nun 100 Jahre her ist, gelten diese Grundlagen und ihre objektivierbaren Regeln weiter: Punkt, Linie, Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Dynamik, Rhythmus, Schwerpunkt, Schrift, Muster, Symbol, Zeichen ...

Digital Bauhaus Vorkurs ist ein Werkmodul, das als Übung zur Vorlesungsreihe Grundlagen der Mediengestaltung konzipiert ist, in der Grundlagen und Übungen aus den Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Joost Schmidt u.a.) sowie auch aktuellere Perspektiven (u.a. Adrian Frutiger) vorgestellt werden.

Im Werkmodul *Digital Bauhaus* wird dieser Ansatz in Bezug auf aktuelle künstlerisch-gestalterische Fragestellungen multimedial erweitert und im Wesentlichen zwei Entwicklungsnachgegangen:

- * Gerade in gestalterischen Aufgaben ersetzt der Computer oft nur klassische Satz- und Reproduktionstechniken. Die generative Gestaltung ändert diese Produktionsmethoden drastisch: der Designer wird zum Programmierer.
- * Generative Programme schaffen neue Möglichkeiten, den von den Bauhäuslern bereits vor 100 Jahren gestellten Fragen nach wissenschaftlicher Objektivierbarkeit von Wahrnehmung und Empfindung nachzugehen.

Im *Digital Bauhaus-Vorkurs* sollen diese objektivierbaren Regeln mit aktueller Medientechnologie und künstlerisch-gestalterischen Strategien visuell und/oder auditiv erforscht, untersucht und rezeptionstechnisch überprüft werden. Eine Zusammenarbeit mit einem neurowissenschaftlichen Institut zur wissenschaftlichen Auswertung ist geplant.

Ganz im Sinne der kunsthandwerklichen Ausbildung der Bauhaus-Vorkurse wird es eine Einführung in die Grundlagen der Programmierung (anhand von Processing) geben. Jeder Teilnehmer kann sich ein spezielles Teilgebiet aussuchen (also z.B. *Punkt*, *Linie*, *Kontrast* usw...) und sollte hierzu bis zum Ende der Vorlesungszeit eine generative Anwendung konzipiert und umgesetzt haben. Es wird zwar empfohlen, zur Umsetzung Processing zu verwenden, generell ist jedoch die Wahl der Werkzeuge frei: denkbar sind auch Web-Anwendungen mit PHP oder HTML5 (Canvas & JavaScript), PD, QuartzComposer o.ä.

Bemerkungen: Bewerbung mit folgenden Angaben per eMail an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige E-Mail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung)
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben

- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
- * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Voraussetzungen: Voraussetzung zur Teilnahme an diesem Kurs ist:

- * der gleichzeitige Besuch der Vorlesung Grundlagen der Mediengestaltung (*hier besteht übrigens die Möglichkeit, gleich noch einen 2. Schein zu bekommen!*)
- * oder eine bestandene Teilnahme an einem ähnlichen Grundlagenkurs, wie z.B. dem Bauhaus-Vorkurs der vergangenen Semester

Leistungsnachweis:

- * Nachweis der Voraussetzungen
- * Regelmäßige (!) und aktive Anwesenheit über die gesamte Dauer der Veranstaltung
- * Konzept und Zwischendokumentation
- * Künstlerische Prüfung:
 - * Umsetzung einer generativen Anwendung eines thematischen Teilbereiches
 - * Dokumentation im Medien-Wiki

Literatur: Bücher:

- * Fiedler, Jeannine und Feierabend, Peter (Hrg): BAUHAUS, 2006/07 Tandem Verlag, ISBN 978-3-8331-4347-2
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (1978), 2000 Fourier Wiesbaden, ISBN 3-925037-39-X
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (2009), gekürzte Ausgabe, Marix Verlag, ISBN 9783865399076
- * Itten, Johannes: Kunst der Farbe (Studienausgabe), 1970 Ravensburger, ISBN 3-473-61551-X
- * Itten, Johannes: Elemente der Bildenden Kunst (Studienausgabe des Tagebuchs), 1980 Seemann Verlag, ISBN 3-363-00777-9
- * Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche (1926), 1955 Bentelli Bern, ISBN 3-7165-0182-4
- * Klee, Paul: Beiträge zur bildnerischen Formenlehre (am Bauhaus Weimar, 1921/22), 1999 Schwabe Basel, ISBN 3-7965-0741-7
- * Lewandowsky, Pina und Zeischegg, Francis: Visuelles Gestalten mit dem Computer, 2002 Rohwolt, ISBN 3-499-61213-5
- * Sawahata, Lesa: Color Harmony Workbook, Rockport, 1999, ISBN 3-283-00370-X

4404050 Facing Transcontinental Interfaces

2 WM wöch. Di 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 104 19.10.2010

J.Geelhaar;M.Markert;M.Dreßler

Kommentar:

Das Internet hebt politische und geographische Grenzen inzwischen fast vollständig auf: Benutzer aus aller Welt können auf Inhalte aus aller Welt zugreifen und es gibt immer mehr Projekte, deren Zielgruppe über einen örtlich beschränkten Raum hinausgeht. Dies stellt Anbieter solcher Projekte vor neue Herausforderungen. Selbst wenn man es geschafft hat, ein Projekt zu internationalisieren, indem man seine Inhalte in der jeweiligen Sprache der Benutzer anbietet, können aufgrund unterschiedlicher Vorstellungen von Bedienkonzepten noch Verständnisprobleme auftreten.

Dieses Werkmodul wird sich mit den Herausforderungen eines globalen Interface und Interaction Designs beschäftigen. Neben der Thematisierung kultureller Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden wir in einer engen Zusammenarbeit mit Studierenden der Addis Ababa University in Äthiopien an einem realen Projekt arbeiten: Gemeinsam werden wir ein interaktives Info-Terminal entwerfen und dessen User Interface mit unseren Partnern entwickeln und diskutieren.

Der Kurs soll dabei keinen Frontalunterricht darstellen, sondern versteht sich als eine Arbeitsgruppe zum Thema "Global Interface Design", alle Teilnehmer sollten bereit sein, in Form von Referaten oder Präsentationen einen Beitrag zum Thema zu leisten.

Eventuell findet in den Semesterferien im Anschluss an den Kurs für die Teilnehmer eine Studienfahrt nach Äthiopien statt. Dort können wir gemeinsam mit unseren äthiopischen Partnern das konzeptionierte Terminal in die Tat umsetzen.

Bemerkungen:

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- * voller Name
- * Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben ("Ich würde gerne teilnehmen, weil ... Ich habe bereits Erfahrung mit ...")

Voraussetzungen:

Sollte es mehr als 10 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs. Gute englische Sprachkenntnisse:

Aufgrund der Kooperation mit Addis Abeba findet das Werkmodul auf Englisch statt. Teilnehmende sollten daher über ausreichend schriftliche und mündliche Kenntnisse der englischen Sprache verfügen. Internationale Studierende sind willkommen.

Leistungsnachweis:

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Referat, abschließende Dokumentation oder Ausarbeitung. Details werden im Kurs bekannt gegeben.

4404060 Grundlagen Mediengestaltung

2 WM wöch. Di 15:15 - 16:45 M13C Hörsaal A

19.10.2010

M.Markert

Kommentar: Für Mediengestalter und Designer interaktiver Systeme ist ein sicherer Umgang mit gestalterischen Elementen und Wissen um ihre kommunikative Bedeutung extrem wichtig. Neben der Vorstellung von Grundlagen und Übungen aus Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Joost Schmidt u.a.), werden auch aktuellere Perspektiven (u.a. Adrian Frutiger) vorgestellt. Die Vorkurse am Bauhaus lehrten objektivierbare Gestaltungsregeln und subjektive Intuition. Obwohl dies nun 100 Jahre her ist, gelten diese Grundlagen und ihre objektivierbaren Regeln weiter: Punkt, Linie, Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Dynamik, Rhythmus, Schwerpunkt, Schrift, Muster, Symbol, Zeichen ...

Literatur: Bücher:

- * Fiedler, Jeannine und Feierabend, Peter (Hrg): BAUHAUS, 2006/07 Tandem Verlag, ISBN 978-3-8331-4347-2
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (1978), 2000 Fourier Wiesbaden, ISBN 3-925037-39-X
- * Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen (2009), gekürzte Ausgabe, Marix Verlag, ISBN 9783865399076
- * Itten, Johannes: Kunst der Farbe (Studienausgabe), 1970 Ravensburger, ISBN 3-473-61551-X
- * Itten, Johannes: Elemente der Bildenden Kunst (Studienausgabe des Tagebuchs), 1980 Seemann Verlag, ISBN 3-363-00777-9
- * Kandinsky, Wassily: Punkt und Linie zu Fläche (1926), 1955 Bentelli Bern, ISBN 3-7165-0182-4
- * Klee, Paul: Beiträge zur bildnerischen Formenlehre (am Bauhaus Weimar, 1921/22), 1999 Schwabe Basel, ISBN 3-7965-0741-7
- * Lewandowsky, Pina und Zeischegg, Francis: Visuelles Gestalten mit dem Computer, 2002 Rohwolt, ISBN 3-499-61213-5
- * Sawahata, Lesa: Color Harmony Workbook, Rockport 1999, ISBN 3-283-00370-X

Medien:

- * Paul Klee und das Bauhaus, TV-Dokumentation, 30 min, 2005 ARTE
- * The Face of the Twentieth Century: BAUHAUS, DVD, 45 min, Arthaus, ISBN 978-3-939873-31-0

Semesterapparat:

Die Universitätsbibliothek hat für dieses Werkmodul einen Semesterapparat eingerichtet. Interessierte Kursteilnehmer können sich während der Vorlesungszeit im Wintersemester 10/11 auf MetaCoon, der e-Learning Plattform der Universität Weimar einloggen und Zugang zum Kursraum "Grundlagen der Mediengestaltung" beantragen. Hier sind diverse Auszüge aus den o.g. Literaturangaben elektronisch verfügbar!

4404070 Interaktives Gestalten mit Elektronik

4 WM gerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 22.10.2010

J.Sieber

Kommentar: Spielerisch-experimentell werden in diesem Laborkurs folgende Themen behandelt:

- * Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- * Baukästen für Elektronik und Robotik
- * Anwendung mikroelektronischer Evaluationsboards
- * Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- * Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- * Entwurf elektronischer Schaltungen
- * Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Module

Bemerkungen: Anmeldung erforderlich!

Leistungsnachweis: Regelmäßige Teilnahme, selbständige Bearbeitung gestellter Aufgaben, Realisierung eines elektronischen Projektes inklusive Dokumentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programing Interactivity

4404080 WebApps - Grundlagen der Webprogrammierung

2 WM wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Pool-Raum 128 20.10.2010

M.Markert

Kommentar: Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge (künstlerische Prüfung, kein wiss. Modul), die eine Idee (gerne auch Teilbereich eines größeren Projektes) aus den folgenden Bereichen umsetzen möchten:

- * Netzkunst (Interaktion, generative Gestaltung)
- * WebApps (Applikationen für mobile Endgeräte)
- * Dynamische Webseiten (CMS, Blog, Social Media ...)

Eine Vielzahl neuer Technologien, die Verfügbarkeit von Open-Source Server-Anwendungen (Blogsoftware, Foren, Shopsysteme usw.) sowie eine unüberschaubare Vielfalt an unterschiedlichsten Endgeräten (neben dem Desktop auch Netbooks, Mobiltelefone, PDAs, Netpads, TV-Geräte...) erfordern vom Gestalter ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien, um den Herausforderungen an dynamisch erzeugte Inhalte und unterschiedliche Darstellung in Endgeräten gerecht zu werden.

Folgende Themen werden behandelt: - Einführung in die layoutbeschreibenden Formate HTML/CSS - Clientseitige Programmierung mit JavaScript - Einbinden von JS-Frameworks - Serverseitige Programmierung mit PHP Dabei steht nicht die Beherrschung komplexer proprietärer Anwendungsprogramme wie z.B. Dreamweaver im Vordergrund, sondern der Versuch, die Terminologie und Zusammenhänge soweit verständlich zu machen, dass die Teilnehmer anschließend mit jedem Programm ihrer Wahl arbeiten können. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, Dokumentationen verstehen und nutzen zu können.

Gut gestaltete Webinterfaces beziehen technische Möglichkeiten mit ein und erfordern Optimierung für Endgeräte. Das beginnt bei unterschiedlichen Displaygrößen, geht über prinzipielle Fragen der Interaktion und Präsentation und endet bei grundsätzlichen Fragen der Bedienbarkeit, z.B. bei Geräten mit Touchscreen (kein Rollover, große Schaltflächen etc).

Weitere Themen sind die Vorstellung von HTML5, CSS3 und JavaScript (Einführung in JS), hier insbesondere die Nutzung gängiger JavaScript Libraries wie z.B. jQuery.

Themen:

- * Terminologie (Client, Server, kryptische Akronyme wie UDP und TCP... HTML is not a programming language...)
- * Clientseitige Technologie wie HTML, CSS, JavaScript
- * Serverseitige Technologie wie PHP, Installation von Open Source Anwendungen (z.B. Wordpress...) und Templateerstellung
- * Entwicklung via X AMP (Lokaler Server für X-Apache-MySQL-PHP)
- * Grundlegende Einführung in Programmiersprachen anhand von JavaScript und PHP
- * Trennung von Funktion und Layout
- * Fluide Designs für die unterschiedlichsten Endgeräte
- * Kommunikationsstrategien für interaktive Systeme

Bemerkungen: Dieser Einführungskurs bildet eine elementare und wichtige Grundlage für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation (z.B. mit mobilen Endgeräten wie dem iPhone, Android oder Java-fähigen-Handys). Aufgrund der zu erwartenden hohen Nachfrage, wird es eine Kick-Off Veranstaltung geben, die für alle Interessierten offen steht. Neben einer Vorstellung der Inhalte und Ziele, **muss jeder am Ende der Einführungsveranstaltung ein Kurzkonzept seiner Arbeit einreichen, die er im Rahmen dieses Kurses umsetzen möchte!**

Kurz-Konzept (max. 2 DIN-A4 Seiten):

- * Kurzbeschreibung (worum geht es?)
- * Ziel (was soll mit dem Projekt erreicht werden?)
- * Inhalt (was wird kommuniziert?)
- * Technik (welche Technik / Software / Sprache soll zum Einsatz kommen?)
- * Layout-Scribbles (ca. 2 bis 10 kleine Layout-Scribbles, ca. 5 cm breit)
- * Name, Semester, Matrikel-Nummer, Prüfungsordnung (z.B. PV29), gültige E-Mail Adresse für die Antwort

Voraussetzungen: Die maximale Anzahl der Teilnehmer ist 20. Aufgrund der eingereichten Konzepte wird entschieden, wer in den Kurs kommt. Es werden keine Teilnehmer aufgenommen, die nicht bei der Kick-Off Veranstaltung waren.

Der Kurs kann mit 2 SWS kein umfassendes Wissen in allen speziellen Teilgebieten vermitteln, sondern soll einer schnellen Übersicht und groben Orientierung dienen. Deshalb ist die Bereitschaft der Teilnehmer, sich weitergehend und selbstständig (auch über die 2 SWS der Vorlesung hinaus!) in bestimmte Teilbereiche einzuarbeiten, von elementarer Voraussetzung!

- * Regelmäßige(!) und aktive(!) Teilnahme

Medienereignisse

4404090 **backup_festival 2011**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 20.10.2010

J.Fuchs

Kommentar: In seinem 13. Jahr steht das backup_festival 2011 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten im 13. Jahr des Festivals zum zweiten Mal ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2008 ist das Festival an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamtereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei

Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar

einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen.

4404110 **Bildgestaltung 2010**

4 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 18.10.2010
 Einzel Mo 09:15 - 12:30 M7B Seminarraum 103 17.01.2011-17.01.2011

M.Schlaffke

Kommentar:

Anhand von Übungen werden fundamentale Grundlagen der Bildgestaltung und technische Kenntnisse der Videoproduktion (Kamera, Ton, Licht, Arbeit im Studio) vermittelt. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv). Der Kurs sollte in Kombination mit dem Werkmodul „Filmmontage (AVID) 2010“ belegt werden.

4404120 **Filmmontage (AVID) 2010**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Studio BH 015 18.10.2010

M.Schlaffke

Kommentar:

Der Kurs vermittelt Grundkenntnisse des digitalen Videoschnitts und führt in die ästhetischen Aspekte des filmischen Erzählens ein. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv). Der Kurs sollte in Kombination mit dem Werkmodul „Bildgestaltung 2010“ belegt werden.

4404130 **FullDome - Grundlagen der Ganzkuppelprojektion**

4 WM

N.N.

Kommentar:

Dozent: Micky Remann

Bemerkungen:

Unter FullDome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel - wie zum Beispiel ein Planetarium - mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern füllen kann. Es handelt sich um Kino im 360° Ganzkuppelformat. Bei den zu bewegendenden Datenmengen lässt sich ein eigenes FullDome-Projekt nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester werden im Rahmen des Werkmoduls die Grundlagen der FullDome-Produktion vermittelt. Es werden Praxis-Workshops in Zusammenarbeit mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit wird daran gearbeitet, dass das junge Medium "FullDome" als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen wird.

Die FullDome-Veranstaltungen beginnen mit einer Exkursion zum Planetarium Wolfsburg am 21.10., 09.00 – 23.00 Uhr (Busfahrt ab Weimar). Studentischer Workshop „Wolfsburg 360“ mit Vorträgen und Beispielen aus der „FullDome Festivalrolle“

Begrenzte Teilnehmerzahl! Vorgespräch und Anmeldung Mi., 20.10., 14.00 Uhr, Kinosaal Medienhaus.

Donnerstags, 12:00 - 15:00 Uhr, Steubenstraße 6A, Kinoraum

4404140 **Mehr Haltung wagen! - Drehbuchentwicklung für den Kurzfilm**

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 21.10.2010

F.Gießler

Kommentar: An den Künstler und Filmemacher von Heute gibt es viele Anforderungen. Eine der wichtigsten ist: ?Auf der Höhe der Zeit? zu sein mit seinem Produkt - dem Film. Vor dem Schreiben eines Drehbuchs für einen Kurzfilm steht die Entwicklung einer Grundidee, oder eines Filmstoffes. Diese Idee nährt sich aus der Haltung oder Position des Drehbuchautors zu einem Ereignis/Person/System/Ideal. Die Position, die der Autor bezieht ist der Antrieb des Inhalts. Sie kann bewusst übersteigert oder aber gezielt negiert offenbart werden, um den gewünschten Effekt beim Publikum zu erzielen. Aktuelle politische Überzeugungen und deren Zerrbilder sowie gesellschafts- und Kulturkritische Ansätze stehen im Zentrum der Stoffentwicklung.

Mit dieser ?Haltung? im Hinterkopf soll zunächst ein Exposee verfasst werden. Dieses wird im Laufe des Kurses, begleitet von verschiedenen Drehbuchübungen und Ergänzungen, zu einem Treatment und schließlich zu einem Drehbuch ausgearbeitet.

Ziel des Kurses ist das Verfassen eines Drehbuchs für einen Kurzfilm, der im Folgesemester im Rahmen eines Projektmoduls mit Schauspielern besetzt und verfilmt wird.

Bewerben Sie sich mit einem Kurzexposee, mit aktuellen und/oder Zeitlosen Bezügen, aus dem ihre Idee und ihre Position ersichtlich sind (Tipp: Lesen sie Zeitung) bis zum 15.09.2010 an Fabian.Giessler@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Regelmäßige und aktive Teilnahme am Kurs, Abgabe der Teilaufgaben: Exposee, Treatment, Drehbuch
Literatur: Bücher:

Eick, Dennis: Exposee, Treatment und Konzept (Praxis Film) (Broschiert), 2005, UVK Verlagsgesellschaft mbH, ISBN 978-3896695277

Kopiervorlage mit wichtigen Texten/ Auszügen in der Limona Bibliothek

4404160 **Studio Bauhaus: Studioproduktion 2010**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 B15 Kinoraum 004 21.10.2010

W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar:

Der Kurs vermittelt Grundlagen der Studioarbeit (Kamera, Licht, Ton- und Bildmischtechnik) und vertieft diese in der praktischen Arbeit. Die Arbeit findet im Rahmen eines dreitägigen Einführungskurses statt. Danach werden mehrere Live-Produktionen umgesetzt, vorzugsweise am Donnerstagabend. Weitere Informationen unter: www.studio-bauhaus.tv

4404170 **Von der Idee zum Text**

2 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 25.10.2010-06.12.2010

N.N.

Kommentar:

Der Kurs ist offen für Gestalter aller Fakultäten, die bei der textlichen Aufbereitung ihrer Idee professionelle dramaturgische Hilfe in Anspruch nehmen möchten. Das können bereits angefangene Kurzdrehbücher (fiktiv, animiert, dokumentarisch) sein, aber auch jede Art von Konzepten (Diplomarbeiten, Projekte), mit denen Sie noch nicht zufrieden sind. Gemeinsam in der Gruppe, aber auch in Einzelkonsultationen werden wir Ihrem Projekt inhaltlich auf den Zahn fühlen und am Ende ihre Idee zum Funkeln bringen.

In 4 Centern werden wir Ihre Idee gemeinsam mit allen Teilnehmern besprechen, analysieren und Vorschläge finden, wie Sie sie optimal in einem Text oder in einem Kurzdrehbuch aufbereiten können. Zwischen den Centern werden Sie an Ihren Texten schreiben, wobei ich Ihnen per Mailkontakt beratend zur Seite stehe.

Bemerkungen:

Dozentin: Michaela Beck

Die externe Lehrkraft des Bereichs Mediengestaltung der Bauhaus-Universität Weimar studierte an der UdK Berlin „Szenisches Schreiben“, verfasste das Drehbuch für den Spielfilm „Tuvalu“ und arbeitete als TV-Autorin, Treatmentliner und Dramaturgin für zahlreiche Fernsehserien.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4404180 **GET LOST! in Weimar**

Kommentar: »GET LOST! in Weimar«

ist ein subversiver Reiseführer, der entlang verborgener Pfade und persönlicher Vorlieben führt und ungewöhnliche Möglichkeiten bietet, die Stadt zu entdecken.

Herkömmliche Reiseführer sind seit ihrer Erfindung durch Karl Baedeker 1835 unverzichtbare Reisebegleiter geworden, die uns mit den nötigen Informationen versorgen, um uns in der Stadt zurechtzufinden, die wir besuchen. Sie führen uns zu den wichtigen Sehenswürdigkeiten, den besten Geschäften und Hotels und sie informieren uns über Öffnungszeiten und historische Zusammenhänge.

ABER sie erfassen nicht den reichhaltigen und vielschichtigen Charakter einer Stadt. Städte sind in ständiger Bewegung und Veränderung begriffen. Sie setzen sich aus einer Vielzahl an Bewohnern, deren Alltag, Anliegen und Befindlichkeiten zusammen. Eine Stadt besteht aus einer gelebten Kultur mit vielen unterschiedlicher Facetten, die wir nicht unmittelbar wahrnehmen können.

In dem Workmodul »GET LOST! in Weimar« werden wir uns mit diesen verborgenen Facetten befassen und diese erlebbar machen. Wir wollen uns mit jenen Situationen und Themen der Stadt beschäftigen, die oft nicht wahrgenommen werden. Wir werden neue und persönliche Ansätze entwickeln, um diese kleinen, alltäglichen und vielleicht bisher übersehenen Aspekte Weimars sichtbar zu machen.

Die Studenten werden jeweils einen persönlichen Aspekt Weimars bearbeiten und eine Stadtführung anhand ihres Themas entwickeln. Jede Führung soll einen ganz eigenen Einblick in das Stadtleben ermöglichen. Wir werden hierfür die verschiedenen methodischen und performativen Möglichkeiten von Führungen untersuchen und umsetzen.

Die Herangehensweisen können so unterschiedlich sein wie: das Kartografieren persönlicher Geschichten; Orte die auf keinem Stadtplan verzeichnet sind; urbane Legenden und Gerüchte; Interpretationen der sichtbaren Stadtkulisse; oder auch Strategien, wie und wo man mit den Einwohnern in Kontakt kommt.

Das Ergebnis mag informativ, kontrovers, sehr persönlich oder auch humorvoll sein. Es mag erhellen, verwundern, absichtlich verwirren oder inspirieren ...

In ihrer Gesamtheit sollen die Arbeiten das Potenzial haben Teile von Weimars Leben und Kultur so zu beleuchten, dass ein differenziertes und vielschichtiges Bild entsteht. Sie sollen uns außerdem die Möglichkeit geben, mit der Stadt und ihren Einwohnern auf eine bedeutungsvolle Art und Weise in Kontakt zu treten.

In einem weiteren Schritt werden wir die entwickelten Stadtführungen grafisch umsetzen und in einer kleinen Publikation zusammenführen. Hierfür werden wir uns mit den unterschiedlichen Möglichkeiten von Kartografie, Dokumentation und Anleitung beschäftigen. Des Weiteren werden wir eine gestalterische Konzeption entwickeln, die einen Rahmen bietet, die unterschiedlichen Stadtführungen in einer stimmigen Publikation zusammenzuführen.

Kursinhalte:

- Recherche: eine persönliches Thema definieren und entwickeln
- Stadtführung z.B. als Performance, Installation, Audio, ...
- Gestalterische Übersetzung der Stadtführung in das Medium Print, einschließlich Kartografie, Anleitung etc.
- Gestalterische Gesamtkonzeption und Umsetzung der Publikation

Bemerkungen: Der Kurs wird von der Lehrbeauftragten Anja Lutz durchgeführt.

Bewerbung per e-mail an anja@anjalutz.com mit einer kurzen Stellungnahme zu Ihrer Motivation an dem

Workmodul »GET LOST! in Weimar« teilzunehmen.

Anja Lutz, Buchdesignerin aus Berlin (www.anjalutz.com), u.A. Initiatorin des experimentellen Publishingprojekts "shift!" (www.shift.de), sowie Artdirektorin des Kunstbuchverlags The Green Box (www.thegreenbox.net)

Das Workmodul findet als Blockveranstaltung statt.

4404190 **REPEAT UNTIL** Die 10.000 Stunden Regel

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M5 Projektraum 202 20.10.2010

F.Sattler

Kommentar: „Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.“

(Samuel Beckett)

Hintergrund

Kann man Kunst üben?

Thomas Alva Edison war der Ansicht, dass auch kreative Arbeit ein Zusammenspiel von Talent und Ausdauer ist: „Genie ist ein Prozent Inspiration und neunundneunzig Prozent Transpiration.“ Die Frage „Hätte ich das besser gekonnt?“ wird jedem Gestalter im Verlauf oder spätestens nach Abschluss eines Projekts in den Sinn kommen. In einer Branche, die die stetige Innovation zum Diktum erhoben hat, ist scheinbar die Berechtigung zur Wiederholung und Verbesserung verloren gegangen: die nächste Aufgabe, der nächste Skill wartet bereits. Für Leistungssportler und Musiker ist es hingegen entscheidend, die gleichen Abläufe teilweise über Jahre hinweg zu perfektionieren und sich so langsam an ein Leistungsmaximum heranzutasten. Der amerikanische Neurowissenschaftler Daniel Levitin hat dafür in seinem Buch „Der Musik-Instinkt: Die Wissenschaft einer menschlichen Leidenschaft“ die sogenannte 10.000-Stunden-Regel formuliert. Das Studium der Biographien von Musikern hatte gezeigt, dass zur Meisterschaft mindestens 10.000 Stunden Übung notwendig sind. Ähnliches gilt auch für die handwerklichen Berufe, dort markiert das Gesellenstück seit Jahrhunderten das Ende der Lehrjahre und den Übergang in die Professionalität. In naturwissenschaftlichen Laboren und Experimentalsystemen wird ebenfalls auf Wiederholung gesetzt: Neues kann hier erst entstehen, wenn in wiederholten Versuchen stets nur winzige Details verändert werden.

Kursinhalte

Im Kurs stellen sich die TeilnehmerInnen jeweils eine einzige Aufgabe. Sie entwerfen dafür einen detaillierten Übungsplan und fertigen Protokolle ihres individuellen Fortschritts an. Sie dokumentieren ihre Übungseinheiten in freier Wahl des Mediums und präsentieren zum Semesterende den Prozess. Damit soll einerseits der Frage auf den Grund gegangen werden, bis zu welchem Grad sich ein „Werk“ auf diese Weise verbessern lässt bzw. wo das individuelle Leistungsmaximum liegt – und was danach kommt. Umgekehrt wollen wir außerdem der Frage nachgehen, ob und wie die Übung selbst zur Kunstform werden kann. Als performative Strategie soll der Prozess des Wiederholens, Abwandelns, Verbesserns selbst ins Zentrum rücken und gegenüber einem „fertigen“ Werk etabliert werden.

Das Thema kann dabei unmittelbar aus traditionellen Motiven und Methoden der Kunst und des Designs gewählt werden (Bsp.: „Wie oft muss ich ein Pferd zeichnen, bis es nicht mehr besser wird?“), genauso gut aber auch eine sportliche, („Wie viele Liegestütze kann ich machen?“) musische oder handwerkliche Tätigkeit umfassen.

Eine Exkursion zum SV Halle, dem Schwimmverein von Weltmeister Paul Biedermann, ist ebenso geplant wie ein Besuch der Hochschule für Musik Franz Liszt in Weimar.

Vermittlungsziel / Kompetenzen

– Vermittlung grundlegender Kenntnisse in der Konzeption, Durchführung und Dokumentation performativer Formate

– Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.

Bemerkungen: Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an felix.sattler [et] uni-weimar.de möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail (felix.sattler [at] uni-weimar.de) until October 8th. Participants will be selected according to their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed on the occasion of the first plenum.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis: *Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote)

*Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= Anfertigung eines Übungsplans und fortlaufender Protokolle; Dokumentation/Präsentation der Fortschritte) inkl. Endpräsentation (60%)

*Kurs-Dokumentation (20%).

4494071 **Inventory & Display I: Musterkoffer**

4 WM wöch. Mo 17:00 - 20:30 M5 Projektraum 203

18.10.2010

F.Sattler

Kommentar:

Hintergrund

Einen Koffer zu packen ist kein trivialer Akt, sondern verlangt nach einer geradezu meisterhaften Komposition. Denn selten liegen die Dinge derart nah beieinander: Genügsamkeit und Bequemlichkeit, das Notwendige und das Überflüssige.

Koffer sind transportable Inventare, Kondensate der Identität und des Besitzstandes ihrer Eigentümer. Die Anordnung der Dinge ist dabei von ebenso großer Aussagekraft wie die enthaltenen Dinge selbst: das, was ich mitnehme, also in der Hand habe, zeugt zugleich vom Umgang mit den Dingen, der Handhabung.

Kofferfabrikanten wie Louis Vuitton gestalten seit Generationen Koffer im Wissen, dass sie Schnittstellen zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen sind, die Dinge schützen und zugleich den gesellschaftlichen Status des Reisenden repräsentieren. Von Innen wie von Außen besehen, ist ein Koffer so immer auch ein Ausstellungsstück.

Mit dem Musterkoffer wird dieser Charakter einer Miniaturausstellung explizit. Vertreter aller möglicher und unmöglicher Waren ziehen damit durch die Lande, und nicht selten soll neben einzelnen Dingen auch die Unternehmensidentität mit verkauft werden. Zuweilen gar wird das Ensemble im Koffer Bedeutungsträger im missionarischen Auftrag: die Apostel des Deutschen Werkbunds leisteten mit Musterkoffern ausgestattet, die "Werkbund-Kisten" genannt wurden, ab 1958 an Schulen Designerziehung im Namen der "Guten Form".

In der Kunstgeschichte ist Marcel Duchamps retrospektive "Boîte-en-valise" (1941) eine Art Urszene des Koffermuseums. Bis heute haben zahlreiche Künstlerinnen und Künstler dieses Format aufgegriffen und Zusammenstellungen von Dingen mit persönlicher oder universeller Geschichte in Koffern realisiert. Christine Hill hat 2003 mit "The Trunk Show" eine Serie von Schrankkoffern präsentiert, die jeweils das vollständige Inventar eines bestimmten Büroarbeitsplatzes beinhalteten.

Aber auch verschiedene Designer geben sich nicht mit praktischem Alltagsgepäck zufrieden.

Ein von Patrick Vuitton für Karl Lagerfeld als Einzelstück entworfener Koffer enthält zum Beispiel ein Arrangement von 20 iPods und Lautsprechern – zeitgemäß nicht mehr auf Samt, sondern auf rotem Mikrofaserewebe gebettet.

Kursinhalt / Aufgabenstellung

Im Kurs werden wir sehr praktisch (ca. 80 % des Gesamtaufwands): Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Kofferinterieurs pro Studierendem. Begleitend (ca. 20% des Gesamtaufwands) diskutieren wir Beispiele von Musterkoffern, darunter alltägliche Varianten und die Highlights der Design- und Kunstgeschichte. Wir besprechen weiterhin einführende Theorien aus dem Kontext der Kunst-, Kultur- & Sozialwissenschaften, der Philosophie und Museologie zu Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme.

WICHTIG: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist die Anschaffung eines standardisierten Koffers. Die Koffer werden als Sammelbestellung durch den Lehrenden eingekauft und kosten pro Stück ca. EUR 20,-. Auch wenn drei Entwürfe entstehen sollen, wird nur ein Koffer pro Studierender/-m benötigt.

Der Kurs richtet sich an Studierende, die ein Interesse an Ausstellungsgestaltung/Szenographie haben und sich darüber hinaus praktisch wie theoretisch mit Inventaren, Klassifizierungssystemen und Wissensräumen auseinandersetzen möchten.

Vermittlungsziel / Kompetenzen

- Vermittlung grundlegender Kenntnisse im Bereich Ausstellungsgestaltung / Szenographie
 - Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen; Wissen um deren spezifische Medien und Fachsprache
 - Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
 - Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über (wiss.) Klassifizierungssystematiken, Ästhetik von Ordnungs- und Repräsentationssystemen und Aufgaben & Struktur relevanter Institutionen
- Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an felix.sattler [et] uni-weimar.de möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Bemerkungen:

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail (felix.sattler [at] uni-weimar.de) until October 8th. Participants will be selected according to their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed on the occasion of the first plenum.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis:

*Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzerferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote)

Multimediales Erzählen**4404210 Analog/Digital/Egal/Fotografie A**

4 WM wöch.	Mo 09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	18.10.2010-25.10.2010	A.Lembke
wöch.	Mo 09:15 - 12:30	M7B Seminarraum 103	01.11.2010	
Einzel	Mo 09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	17.01.2011-17.01.2011	

Kommentar:

Das Werkmodul „Analog/ Digital/ Egal!“ bietet allen Interessierten die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es, fotografische Grundtechniken zu erproben und gleichzeitig die eigene Wahrnehmung zu sensibilisieren. Es werden Werkzeuge zur Bewertung visueller Bildsprachen entwickelt und durch das Kennenlernen der technischen und gestalterischen Möglichkeiten kann ihre Vielfalt zielgerichteter eingesetzt werden.

Inhalte:

- Einführung in die unterschiedlichen Kamerasysteme
- Belichtungstechniken/ Fokussiertechniken
- Objektivwahl, Filmwahl, ISO/ ASA
- Gestalterische Grundlagen/ Wahrnehmung
- Exkurs zeitgenössische Bildästhetiken
- Sensorgröße vs. Bildqualität vs. Tiefenschärfe
- Das Histogramm
- Raw - Das Digitale Negativ

Bemerkungen:

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Aktive und regelmäßige Teilnahme am Werkmodul, Dokumentation der Arbeiten und Anfertigung einer Mappe. Eintrag im Wiki

Anmeldung ausschließlich per gültiger Unimailadresse vom 1. Oktober bis 8. Oktober 2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de. (Eingangsdatum der E-Mail ist entscheidend)

Notwendige Angaben: Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

4404220 Analog/Digital/Egal/Fotografie B

4 WM wöch.	Mo 13:30 - 16:45		18.10.2010	A.Lembke
------------	------------------	--	------------	----------

Kommentar: Das Werkmodul „Analog/ Digital/ Egal!“ bietet allen Interessierten die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es, fotografische Grundtechniken zu erproben und gleichzeitig die eigene Wahrnehmung zu sensibilisieren. Es werden Werkzeuge zur Bewertung visueller Bildsprachen entwickelt und durch das Kennenlernen der technischen und gestalterischen Möglichkeiten kann ihre Vielfalt zielgerichteter eingesetzt werden.

Inhalte:

- Einführung in die unterschiedlichen Kamerasysteme
- Belichtungstechniken/ Fokussiertechniken
- Objektivwahl, Filmwahl, ISO/ ASA
- Gestalterische Grundlagen/ Wahrnehmung
- Exkurs zeitgenössische Bildästhetiken
- Sensorgröße vs. Bildqualität vs. Tiefenschärfe
- Das Histogramm
- Raw - Das Digitale Negativ

Bemerkungen:

Anmeldung ausschließlich per gültiger Unimailadresse vom 1. Oktober bis 8. Oktober 2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de. (Eingangsdatum der E-Mail ist entscheidend)

Notwendige Angaben: Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Aktive und regelmäßige Teilnahme am Werkmodul, Dokumentation der Arbeiten und Anfertigung einer Mappe. Eintrag im Wiki

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

Wissenschaftliche Module

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

Introduction to Media Culture for Media Art and Design students Das Modul "Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter" wird im Rahmen eines 4-stündigen Seminars angeboten. Dieses Einführungsmodul ist verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienkultur zu belegen. Modulverantwortliche: Dipl.-Kulturwiss. S. Martin

Introduction to Media Culture for Media Art and Design students

Das Modul "Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter" wird im Rahmen eines 4-stündigen Seminars angeboten. Dieses Einführungsmodul ist verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienkultur zu belegen.

Modulverantwortliche: Dipl.-Kulturwiss. S. Martin

Einführungsmodul

Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

S	Einzel	Di	09:00 - 14:00	M7B Seminarraum 103	12.10.2010-12.10.2010	W.Kissel;R.Minard;B.Sassen;N.Singer
	Einzel	Di	15:00 - 19:00	M7B Seminarraum 103	12.10.2010-12.10.2010	
	Einzel	Mi	09:00 - 14:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	13.10.2010-13.10.2010	
	Einzel	Mi	15:00 - 19:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	13.10.2010-13.10.2010	
	Einzel	Do	09:00 - 14:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.10.2010-14.10.2010	
	Einzel	Do	15:00 - 19:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.10.2010-14.10.2010	
	Einzel	Fr	09:00 - 14:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.10.2010-15.10.2010	
	Einzel	Fr	15:00 - 19:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.10.2010-15.10.2010	

Kommentar: Das Modul dient einer Einführung in den Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung. Es bietet in einer 5-tägigen Kompaktveranstaltung einen Überblick und eine Heranführung an die Themenfelder und Arbeitsschwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs.

Jede Professur bietet ein halbtägiges Programm an, welches einen Einblick in die Arbeitsmethoden und aktuellen Ergebnisse der Dozenten wie der Studierenden gibt. Jede Professur gibt eine Aufgabe aus. Die Studierenden wählen eines von diesen Themen zur Ausarbeitung und bereiten es bis zum Semesterende für eine Präsentation vor.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme an allen Vorstellungen (Anwesenheitspflicht)

Bearbeitung einer Aufgabenstellung(in Form einer Präsentation) aus einer Professur bis zum Ende des Wintersemesters (31. März 2011).

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Einführungsveranstaltung
 Montag, 11. Oktober 2010, um 10:00 Uhr im Kinoraum 112 in der Steubenstraße 6A, Haus D
 Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 10:00 Uhr im Kinoraum 112 in der Steubenstraße 6A, Haus D

Die Modulbörse findet vor dem Wintersemester 2010/11 nicht statt. Bitte melden Sie sich zu den Projektmodulen per E-Mail bei der entsprechenden Professur an.

Kolloquium

6 KO N.Singer

Kommentar: Für alle, die ihren Bachelor oder Master beim Experimentellen Radio machen wollen.

Bemerkungen: Anmeldungen bitte bis zum 8.10.2010 mit Angabe einer E-Mail-Adresse und Telefonnummer bei nathalie.singer@uni-weimar.de

Ort und Zeit und erster Termin werden per Email bekannt gegeben

Kolloquium Interface Design

2 KO wöch. Mi 11:00 - 12:30 M7B Projektraum 104 J.Geelhaar

Kommentar: Für alle, die ihren Bachelor oder Master bei der Professur Interface Design machen wollen.

Wissenschaftliche Module

4403610 Basismodul - Medium. Mittler. Medialität

4 S wöch. Do 09:15 - 12:30 B11 Seminarraum 013 21.10.2010 J.Bergann;U.Hanstein

Kommentar: In der Veranstaltung werden grundlegende Positionen, Begriffe und Methoden der Medientheorie erarbeitet. Die gemeinsame Diskussion ausgewählter Texte wird einen Überblick über relevante Medientheorien geben und zu einer vertiefenden Beschäftigung mit ihren Konzepten anregen. Dabei werden sowohl historische Positionen als auch gegenwärtige Fragen der Kulturtechnik-Forschung, der Mediensoziologie, der Wissens- und Kulturgeschichte, der Bildtheorie, der Medienphilosophie und der Mediengeschichtsschreibung behandelt. Den theoretischen Texten werden jeweils konkrete Gegenstände gegenüber gestellt: Die Betrachtung von Apparaten, Techniken und Verfahren soll dabei nachvollziehen, wie Medien in unterschiedlichen Formaten Wahrnehmbarkeit und Wissen (über sich selbst) produzieren.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit).

4403621 **Relokalisierung & #8211; Film ohne Kino**

2 S wöch. Do 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 21.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar:

So zentral wie die Frage nach der medialen Basis des Kinobildes ist die Frage nach den Orten des Films. Vom Daumenkino bis zum Ubu-Web, vom Fernseher bis zum Public Viewing: André Bazins berühmter Frage, was das Kino sei, ist heute vor allem die Frage zur Seite zu stellen, wo das Kino ist.

Im Seminar soll es darum gehen, die zeitgenössische Vielfalt möglicher Filmerfahrungen (Home Entertainment, Film im öffentlichen Raum, Inflight Entertainment, iPhone, Kunsträume) zu systematisieren und auf geschichtliche Konstellationen zu beziehen (Kinos in Museen, transportable Projektoren, Frühe Heimkino-Formate seit den 20er Jahren). Dabei stehen u.a. das Verhältnis von öffentlich und privat, die Frage nach der Größe des Kinobildes und die Wechselwirkung mit Problemen der Remedialisierung im Zentrum.

Leistungsnachweis: Kurztexte zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Texte von Mary Ann Doane, Haidee Wasson, Barbara Klinger, Charles Acland, Francesco Casetti, Miriam Hansen und anderen. Installative Arbeiten unter anderem von Eija Liisa Ahtila, Harun Farocki, Doug Aitken, Stan Douglas, Clemens von Wedemeyer und anderen.

4403622 **Remedialisierung & #8211; postfotografische Modi des Filmbildes**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 Cr47 Seminarraum 001 20.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar:

Der Schritt vom analogen zum digitalen Filmbild wird von manchen als entscheidender filmgeschichtlicher Umbruch bewertet, während andere darin lediglich eine „false Revolution“ (John Belton) erkennen, deren Auswirkungen für den Zuschauer weniger entscheidend seien als die Einführung gepolsterter Kinositze.

Das Seminar wird die zeitgenössischen Debatten über unterschiedliche Trägermedien des Films rekonstruieren und sie zugleich zu ihren historischen Vorläufern in Beziehung setzen. Denn das 35mm-Format, das sich früh als industrieller Standard etablierte, ist nie konkurrenzlos gewesen, sondern immer wieder von alternativen Formaten wie 16mm, Dispositiven wie dem Fernsehen, Trägermedien wie VHS und DVD ergänzt und herausgefordert worden. Dabei werden Fragen der Indexikalität und des filmischen Realismus ebenso eine Rolle spielen wie die Frage nach dem Status des Kinobildes im Umkreis alternativer medialer Angebote. Ist im Modus des Digitalen eher von Konvergenzen oder von Konkurrenzen auszugehen? Wie wäre angesichts des Normalfalls der „Remedialisierung“ (Bolter/Grusin) die mediale Spezifik des postfotografischen Bildes zu beschreiben?

Leistungsnachweis: Kurztexte zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Mit Texten von Lev Manovich, D.N. Rodowick, Jay Bolter und David Grusin, Tom Gunning, Philip Rosen, Henry Jenkins und anderen.

4403631 **Programmieren als Kulturtechnik**

2 UE wöch. Di 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

M.Krajewski

Kommentar:

Die das Seminar "Wissensvisualisierung" begleitende Übung vertieft einerseits die Textlektüren und Diskussionen, versucht andererseits noch etwas ganz Neues im Studiengang Medienkultur: es gilt, die unterschiedlichen Erkenntnisse und Konzeptionen des Plenums im Rahmen eines gemeinsamen Software-Projekts zur Anwendung zu bringen. Programmierkenntnisse (in Java oder einer anderen objektorientierten Programmiersprache) sind dabei von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Eine Einführung in das objektorientierte Programmieren wird zu Beginn der Übung gegeben.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

4403632 **Wissensvisualisierung**

2 S wöch. Di 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

F.Hartmann;M.Krajewski

Kommentar: Im Seminar, das zusammen mit Studierenden der Fakultät Gestaltung stattfindet, werden wir uns mit Konzeptionen der Visualisierung von Informationen befassen und einschlägige Texte diskutieren. Diagramme, Karten, MindMaps, Ikonifizierungen, deren jeweilige Geschichte und Theorie stehen dabei im Mittelpunkt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Visualisierung von Zeit, beispielsweise in der diagrammatischen Anordnung der Zeitleiste. Dabei geht es um die Frage, in welcher Form je unterschiedliche Datensätze und Informationen visualisiert und damit 'ins Bild gesetzt' werden können - von der gestalterischen Entscheidung bis hin zur generativen Gestaltung.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4402510 Klangwerkstatt B

1ⓅM wöch. Di 18:00 - 20:00 19.10.2010 R.Minard

Kommentar: Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. Die Gruppen werden in Bachelor- und Master-Level getrennt (Klangwerkstatt A / B).

Das Projekt Klangwerkstatt B steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I & II" absolviert haben oder die demonstrieren können, daß sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen.

Bemerkungen: Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.
Dozenten:

1. Prof. Robin Minard

2. Künstlerischer Mitarbeiter N.N.

Voraussetzungen: Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I & II

Experimentelles Radio

4402520 Regie - Produktion

1ⓅM wöch. Di 13:30 - 16:45 S8HA Beratungsraum 19.10.2010 N.Singer;M.Maage
601 (Limona)

Kommentar: Ziel des Projektmoduls ist es, die im Sommersemester 2010 bei Mareike Maage entwickelten Skripte für das Radio zu inszenieren. Das Projekt ist offen für Studierende, die nicht an diesem Fachkurs im Sommer teilgenommen haben, so die Idee für ein Stück und ein Skript vorliegt. (s. unten) In dem Projektmodul wird der Fokus auf der Regieführung, Inszenierung und Mischung des Stoffes liegen.

Neben einer Reihe von RADIOGESPRÄCHEN, in denen uns namhafte Regisseure von ihrem Regiestil erzählen und dies in gemeinsamen praktischen Übungen verdeutlichen, ist eine Kooperation mit den Schauspielern des DNTs und eine eventuelle Aufführung am Ende des Semesters angedacht.

Bemerkungen: Für Studierende, die neu dazu stoßen, wird um Anmeldung bis zum 08.10.2010 bei nathalie.singer@uni-weimar.de und mareike.maage@uni-weimar.de gebeten, am besten mit einer Skriptvorlage oder der Idee eines zu behandelnden Stoffes.

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4402530 Signale - Digitale Kunst

1ⓅM wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Projektraum 204 19.10.2010 U.Damm

Kommentar:

Menschen, Tiere, Zellen, Apparate oder Computer können die Knoten sein von Netzwerken, welche aus Signalen bestehen. Ihrem Wesen nach Zeichen und Medium in einem Netzwerk findet man Signale allerdings nicht erst seit den technischen Kommunikationsnetzen, sondern auch schon in der Biologie oder in der unvermittelten Kommunikation zwischen Menschen.

Das Projekt bietet Gelegenheit zur Entwicklung von Installationen, experimentellen Anordnungen wie Performances oder Projekte mit vernetzten Räumen

Leistungsnachweis:

Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung des Konzepts und die konkrete Umsetzung eines Ausstellungsobjektes

Das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).

2. Kurze schriftliche Ausarbeitung eines Referates, dessen Inhalt das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4402550 **Synthetic Biology II**

1⊕M wöch. Do 11:00 - 15:00

21.10.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner

Kommentar:

Die Veranstaltung wird in Fortführung des Projektes Synthetische Biologie vom Sommersemester 2010 angeboten. Im Zentrum stehen die bereits laufenden Vorbereitungen für den iGEM Wettbewerb – dem internationalen studentischen Wettbewerb der Synthetischen Biologie – am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston im November. Im Folgenden sollen die erarbeitenden Ergebnisse in ein ausstellungsfähiges Format überführt werden sowie Ausstellungen geplant und durchgeführt werden. Die in Deutschland erste und einzige Kooperation zwischen Kunst und Design und Synthetischer Biologie im universitären Rahmen hat zum Ziel die künstlerische und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit der Synthetischen Biologie zu fördern. Die studentischen Arbeiten auf künstlerische Weise mit der wissenschaftlichen Methodik der Synthetischen Biologie oder stellen Spekulationen über zukünftige Produkte derselben an.

Präsentation und Öffentlichkeitsarbeit für die bis November fertiggestellten Arbeiten und das Projekt als Ganzes bilden einen Schwerpunkt der Veranstaltung.

Die Synthetische Biologie ist ein neues Feld der Biotechnologie, welches generell als die Anwendung ingenieurwissenschaftlicher Prinzipien auf die Biotechnologie beschrieben wird. Die Konzepte der Modularisierung und Standardisierung, welche die Effizienz und Skalierbarkeit der klassischen Technologieentwicklung ermöglichen, sollen so auch für die Biotechnologie nutzbar gemacht werden. "Biological Bricks", die standardisierten DNA-Stücke, sind der Baustoff der Synthetischen Biologie. Wie Legobausteine sollen sie leicht kombinierbar sein und komplexe Strukturen ausbilden können.

Somit befindet sich die Synthetische Biologie an der Schnittstelle von Ingenieurwesen und Wissenschaft vom Leben. Organismen werden nach natürlichem Vorbild modelliert und erforscht, sie werden modifiziert, um spezifische Aufgaben zu erfüllen, und es werden Techniken und Wissen entwickelt, um neue Organismen von Grund auf zu konstruieren.

Voraussetzungen: Teilnahme an "Synthetic Biology" im Sommersemester 2010

Interface Design

4402540 **Digital Live Archives**

1⊕M wöch. Do 09:15 - 16:45 M7B Seminarraum 103 21.10.2010

J.Geelhaar

Kommentar: s. englische Beschreibung
 Bemerkungen:
 Projekttag: Donnerstag 10 -16 h

 Plenum: Donnerstag 10-12:30 h

 Konsultationen: Donnerstag 13-16 h

Medienereignisse

4402560 **Fashion Clips (Master)**

1Ⓜ wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Projektraum 005 19.10.2010 W.Kissel;J.Heiß;O.Nenninger

Kommentar: Der European Design Award ist europaweit der höchstdotierte Nachwuchspreis im Modebereich. Im Frühjahr 2011 präsentieren die besten und im Vorfeld nominierten Absolventen der 15 führenden europäischen Modehochschulen - darunter Mailand, London, Paris - ihre Diplomarbeiten auf dem Catwalk vor einer internationalen Jury in der Hoffnung, einen der drei Design Awards zu erringen.

Diese herausragenden Mode-Kollektionen sollen künftig zeit- und raumunabhängig - über die Award Show in Apolda hinaus - in lebendiger und visuell ansprechender Form präsentiert werden. In Zusammenarbeit mit den Organisatoren des European Design Award erhalten die Studierenden der Fakultät Medien die Chance auf einen einzigartigen Einblick in die Europäische Young-Fashion-Szene und können ihr eigenes Portfolio als Nachwuchs-Filmemacher in einem professionellen Umfeld erweitern. Die Studierenden dieses Projekts werden unterschiedliche Designer-Portraits bzw. Fashion-Clips erstellen, die sich der "Handschrift" der jeweiligen Designerpersönlichkeit entsprechender und der Einzigartigkeit der Preisträger-Kollektion angemessener, filmischer Ausdrucksmittel bedienen. Die Projektergebnisse werden ab April 2011 in einem eigens dafür eingerichteten "Digital Showroom" online präsentiert.

Die Professur Medien-Ereignisse erarbeitet mit verschiedenen Partnerhochschulen, Insidern und Branchenpartnern ein tragfähiges und innovatives Konzept, dessen Umsetzung im Projektmodul im Wintersemester begonnen, pünktlich zum Award im April 2011 zu seinem Höhepunkt geführt und in einem weiterführenden Fachmodul im Sommersemester 2011 seine Abrundung finden wird. In Zusammenarbeit mit der ACC Galerie Weimar wird die Workshop-Reihe „Mode-Matinee“ projektintegriert organisiert und gestaltet.

Bemerkungen:
 Voraussetzungen: Vorraussetzungen zur Projekt-Teilnahme: Überdurchschnittliches Engagement und unbedingter Wille zum gemeinsamen Erfolg.

4402570 **Musikvisualisierung im FullDome-Format am Beispiel von Franz Liszt**

1Ⓜ wöch. Fr 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 22.10.2010 W.Kissel

Kommentar: Dozent: Micky Remann

Die Kompositionen und musikalischen Ideen von Franz Liszt bilden den Ausgangspunkt einer Behandlung von Musikvisualisierung im Fulldome Medium. Unter Fulldome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel – wie zum Beispiel ein Planetarium – mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern und Klängen ausfüllen und gestalten kann. Fulldome erweitert die Möglichkeiten der bildlichen, räumlichen und filmischen Darstellung, es entsteht ein Raumklang-Kino in der 360° Kuppel. Bei den erforderlichen Datenmengen lässt sich ein eigenes Fulldome-Projekt jedoch nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Im Rahmen des Projektmoduls werden Workshops mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester an der Bauhaus-Universität werden Fulldome-Produktionen erarbeitet, die speziell das Thema „Visual Music“ auf die Jenaer Planetariumskuppel übertragen. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014), das als Teil des Thüringer Franz Liszt Jahres 2011 ein Sonderprogramm „VisuaLiszt“ mit einem gleichnamigen Award enthält. Die Studierenden der Bauhaus-Universität sind wie die experimentierfreudigen internationalen Fulldome Künstler aus aller Welt eingeladen, Kompositionen Franz Liszts als Grundlage für Musikvisualisierungen im Fulldome-Format zu produzieren.

Fulldome bietet faszinierende Möglichkeiten, zugleich erfordern die Besonderheiten der Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension ein radikales Umdenken in Bezug auf Technik, Herstellung, Darstellung und Dramaturgie. Neben der konzeptionellen und praktischen Arbeit liegt ein weiterer Schwerpunkt des Projektmoduls darin, das junge Medium „FullDome“ als innovatives Medienereignis öffentlichkeitswirksam bekannt zu machen

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4402580 **Wunderwirtschaft: Sole Proprietor**

1PM wöch. Mi 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 203 20.10.2010

C.Hill

Kommentar: "Making money is art and working is art and good business is the best art."

— Andy Warhol

Organizing and maintaining a professional creative career (studio art or otherwise) can draw many parallels to managing a small business. Scale of practice similarly so: there is an obvious difference between manning a 65+ person enterprise a la Olafur Eliasson Studio, and being exclusively responsible for all of one's endeavors: a sole proprietor. Often these are results of circumstance, but they can also be the result of a personal choice with regard to how one wants to design one's business. Keeping matters on a personal scale reflects a pride in having direct oversight of activity, in engaging with colleagues and clients on a one-to-one basis, and being solely responsible for all decisions. Similarly, the creative work space develops parallels with the small business in an aesthetic/visual manner. The site becomes a collection of transactions and materials, and any working surface is simultaneously an installation. How the space is arranged must be organizational relevant, aesthetically considered, highly functional and economically sound.

This course hinges on relating one's creative practice to that of a specific type of small business model. Participants will choose a "sole proprietor" from the exterior community (non-art, non-university) to engage with, be in dialogue with, learn from...and expand their own understanding of their work from this relationship.

We will focus on similar strategies being employed in the art system by a diverse range of practitioners (ie, Claes Oldenburg, Andy Warhol, Allison Smith, Vito Acconci, Andrea Zittel, J. Morgan Puett, ...) There will be considerable discussion of how we choose to design our practice, what existing forms we are hoping to emulate, and how to implement these in a post-university occupation.

There will be an excursion to Berlin to visit numerous sole proprietorships and discuss organizational practice with these owners. This trip will include a visit to Christine Hill's "Volksboutique" which has a new, functioning shop installation installed and running as of October 2010.

Project Goals:

- *Review of related artistic practice.
- *Internalization of related glossary of terms (economics).
- *Understanding of organizational undertakings in producing event-based art.
- *Collaborative practice amongst project participants.
- *Identification and research into comparative work in the artistic context.
- *Grasp of installation and performative work methods.
- *Meshing of artistic skills with service-providing skills.
- *Comprehension of the entrepreneurial.
- *Establishment of PR skills useful for soliciting project interest.

Bemerkungen: The course will be held in English.
Leistungsnachweis: *Brief thematic presentation (Referat).

- *Active participation in class.*
- *Maintaining a Field Notebook.
- *Individual consultation dates.
- *Conception, realization and presentation of a substantial artistic project.

*Documentation.

Literatur: Please review in detail: www.delicious.com/volksboutique

Bibliography to follow on the Moden Wiki.

Film: The Century of the Self.

Multimediales Erzählen4402590 **Gute Frage II**

1 Ⓟ gerade Di 13:30 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2010
 Wo Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 20.10.2010
 gerade
 Wo

C.Büchner

Kommentar: **Gastprofessorin Multimediales Erzählen: Dipl. AV Christiane Büchner**

Fangen gute Fragen wirklich alle mit dem Buchstaben "W" an? Sind Fragen, auf die wir die Antwort eigentlich schon wissen sinnlos? Gibt es tatsächlich dumme Fragen? Wer sich zum ersten Mal ein Mikrofon an den Mund hält, um einem Anderen eine Frage zu stellen, erstarrt oft vor dieser Aufgabe. Was uns leicht fällt, wenn wir einen Fremden nach dem Weg fragen oder uns von einem Freund ein Erlebnis erzählen lassen, wird unendlich schwer, wenn wir mit einem bestimmten Ziel ein Interview führen möchten. In diesem Moment wird offenbar, dass in einem Interview die Gesprächssituation nicht gleichberechtigt ist: Der eine fragt, damit der andere antworten kann - möglichst offen, spannend und authentisch. Interview bedeutet etymologisch sich kurz zu sehen. Es ist eine besondere Begegnung zwischen zwei Menschen.

Das Projekt besteht aus einem einführenden Workshop mit praktischen Übungen und wird von Montag bis Mittwoch alle 14 Tage abgehalten (erster Termin 18.-20.10.2010).

Im Anschluss an die Einführung werden die Studierenden individuelle Projekte verwirklichen, die Interviews zur Grundlage haben. Das kann vom dokumentarischen Kurz-Porträt, über ein Oral History Projekt bis zur interaktiven Videoinstallation reichen. Begleitend wird ein Kolloquium mit Filmbeispielen und Einzelbetreuung angeboten.

Fachmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**4404510 **Klang und Interaktion**

4 FM

R.Minard

Kommentar: In der elektroakustischen Musik werden sehr unterschiedliche interaktive Techniken verwendet. Sie kommen in einem breiten Spektrum von Werken zum Einsatz, so beispielsweise bei Klanginstallationen, in der Live-Elektronik und in Multimediaanwendungen. Dabei ermöglichen sie einen völlig neuen Diskurs zwischen Publikum und Kunstwerk.

Bemerkungen: Im Kurs werden verschiedene Hardware- und Software-Kombinationen untersucht und passende Arbeitsstrategien entwickelt. Das erworbene Wissen wird in einer praktischen Arbeit umgesetzt.
 Dozent: n.n.

Zeit :

siehe Aushang, SeaM, Fürstenhaus Raum 3.15, Hochschule für Musik Franz Liszt, Platz der Demokratie 2

Übungsstunden werden vereinbart

Ort :

Voraussetzungen: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011
 Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

4404520 **Spezialkurs Computermusik**

4 FM wöch. Mo 11:00 - 12:30 18.10.2010

N.N.

Kommentar: In jedem Semester werden ausgewählte Themen der elektroakustischen Musik und Klangkunst zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik erörtert und anhand praktischer Beispiele nachvollzogen. So erwerben Studierende neben Programmierkenntnissen in Klangprogrammiersprachen tiefe Einblicke in den aktuellen Forschungsstand und erfahren gleichzeitig wissenschaftliches Arbeiten im Selbstversuch.

Bemerkungen: erster Termin : 11.10.2010

Voraussetzungen: Übungsstunden werden vereinbart
 Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Experimentelles Radio

4404530 **Das Radio meiner Träume**

4 FM gerade Mo 09:15 - 12:30 S8HA Beratungsraum 18.10.2010 M.Maage
 Wo 601 (Limona)

Kommentar: „Das wichtigste am Radio meiner Träume ist, dass die Hörer nur zum Zuhören da sind. Verschont werden möchte ich von nervösen Dialektsprechern, die, wenn sie mal zu Moderatoren durchgekommen sind, so erschrocken sind, dass sie das, was sie eigentlich sagen wollten, vergessen und stattdessen, um ihre Nervosität zu vertuschen, ins Dreiste abdriften und Dinge reden, für die sie sich den Rest ihres irdischen Gastspiels schämen müssen.“ schreibt Max Goldt in seinem Text „O.K. Mutter ich nehme die Mittagmaschine.“ Goldt hat was gegen Anrufer im Radio. Kathrin Röggla offenbar auch, denn sonst hätte sie wohl kaum ein recht zynisches Hörspiel über die Menschen gemacht, die sich gern im Radio zu Wort melden und welche sie die „Alarmbereiten“ nennt. Zwei Vorstellungen von Radio, die sich von dem unterscheiden, was den Autoren aus Deutschlands Rundfunklandschaft entgegenweht.

Wie sieht das bei Ihnen als Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung aus? Wie stellt ihr euch das Radio eurer Träume vor? In dem Fachmodul geht es zunächst darum, Pläne zu entwerfen, wie das für jeden einzelnen aussehen könnte. Das tragfähigste Konzept wird von der gesamten Gruppe weiterentwickelt und im Programm des Campus-Radios bauhaus.fm präsentiert.

Im Verlauf des Semesters wird die Arbeit an dem Projekt durch Referate begleitet. Diese Referate besprechen medientheoretische Texte und praktische Versuche zu dem Thema, was sich vom Radio seit seiner Geburt erhofft wurde.

Bemerkungen: Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.10. und dem 08.10.10 an mareike.maage@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4404540 **Keeping Track & #211; Capturing Position and Motion**

4 FM wöch. Do 13:30 - 16:45 M7B Projektraum 204 21.10.2010 M.Neupert

Kommentar: **Der Unterricht findet auf Englisch statt** (Es sei denn alle Teilnehmer einigen sich auf Deutsch als Unterrichtssprache).

Keeping Track – Capturing Position and Motion ist ein Kurs der verschiedene Methoden beleuchtet um Bewegungen zu verorten. In Kunst, Musik, Tanz, Performance, und Unterhaltung wird Tracking eingesetzt. Technologien wie GPS, RFID und die Bewegungserkennung per Videobild können Bewegungen unterschiedlicher Größenordnung in Positionsdaten umwandeln, welche dann auf Visualisierungen oder Sonifizierungen abgebildet werden. Bewegungsdaten sind Eingabemethode und Instrument. Wir werden die Grundlegenden Prinzipien der Bewegungserkennung kennen und verstehen lernen, und mit komplexeren Systemen arbeiten. Ein passender Raum wird mit einem professionellen Bewegungserkennungssystem ausgestattet werden, was uns die Möglichkeiten und Schwächen der Technologie erkennen lassen wird. Teil des Kurses ist ein zweitägiger Workshop von Frieder Weiß der die Software Lösung eyecon vorstellen wird und ein zweitägiger Workshop von Robert Wechsler, der zeitgenössische Tanz-Anwendungen mit Bewegungserkennung vorstellen wird.

Bemerkungen: **Registration procedure**

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
 - * Fachrichtung und Fachsemester
 - * Matrikelnummer
 - * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
 - * Gültige E-Mail-Adresse (@uni-weimar.de zur Bestätigung der Anmeldung)
 - * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben
- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
 - * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis: Presence, presentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki. No credits can be given if more than three classes have been missed.

Literatur:

Interface Design

4404550 Ingenieurpsychologie: Empirische Evaluation interaktiver Umgebungen

2 FM J.Sieber

Kommentar:

- * Theoretische Einführung in die Nutzerforschung: Usability, User Experience Design, User Centered Design und Evaluationsmethoden
- * Vorbereitung, Durchführung, Auswertung einer heuristischen Evaluation
- * Empirische Evaluationen einer interaktiven Ausstellungsumgebung und eines Mobile-Learning-Projektes

Wissenschaftliche Schlagworte (Keywords)

Bemerkungen: HCI, Ingenieurpsychologie, Ergonomie, Usability, Affordance, Joy of Use, UxD, UCD, Mentales Modell, Evaluationsmethoden, Mensch-Maschine-Schnittstellen, Informationsvermittlung, Interaktion, Mobile Systeme
Dozenten: Dipl.-Psych. Christoph Meyer zu Kniendorf, Dipl.-Ing. Jan M. Sieber

Blockveranstaltung, 2 x 2,5 Tage am Wochenende

Termine: November und Dezember

4404560 Physical Computing I

4 FM J.Sieber
Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 102 22.10.2010
Wo

Kommentar:

Experimental Laboratory course offering the following topics:

- * Development and prototyping of electronic hardware controllers and sensor, actuator and signal processing (microcontroller) modules with simple communication abilities.
- * Usage of Programming Languages for setting up local and worldwide interactive hardware networks.
- * Overview and employment of several Software and Programming Applications such as Arduino, Processing, Fritzing, OpenFrameworks and Bascom.
- * Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards.

Bemerkungen:

Anmeldung erforderlich!

Registration necessary!

Leistungsnachweis: Concept and realisation of an electronic interactive project, including documentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programming Interactivity

Medienereignisse

4404570 **FullDome - Perspektiven der Ganzkuppelprojektion**

4 FM	wöch.	Do	12:00 - 15:00	S6aHD Kinoraum 112	21.10.2010	
	Einzel	Do	12:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	11.11.2010-11.11.2010	N.N.

Kommentar: Dozent: Micky Remann

Wohin entwickelt sich das Medium FullDome? Die Frage lässt sich am ehesten von denen beantworten, die das junge Genre mit eigenen Inhalten füllen und damit definieren. Praktische Experimente, theoretische Reflexion und medienkünstlerische Produktion liegen sehr eng beieinander. An der Bauhaus-Universität sind in den vergangenen Jahren in Kooperation mit dem Zeiss-Planetarium Jena und dem dort stattfindenden „FullDome Festival“ Projekte entstanden, die international Beachtung gefunden haben. Das FullDome-Theater bietet faszinierende Möglichkeiten, die es in keinem anderen Medium gibt. Zugleich erfordern die Besonderheiten der Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension ein radikales Umdenken in Bezug auf Technik, Herstellung, Komposition und Dramaturgie.

Unter FullDome wird ein Projektionssystem verstanden, das die gesamte Innenfläche einer Halbkugel – wie zum Beispiel ein Planetarium – mit beliebigen digitalen, bewegten Bildern füllen kann. Es handelt sich um Kino im 360° Ganzkuppelformat. Bei den zu bewegendenden Datenmengen lässt sich ein eigenes FullDome-Projekt nur mit hohem Arbeitsaufwand realisieren. Aufbauend auf Erfahrungen der vergangenen Semester werden im Rahmen des Fachkurses Grundlagen und Perspektiven der FullDome-Produktion vermittelt. Es werden Workshops in Zusammenarbeit mit dem Zeiss-Planetarium Jena und der Carl Zeiss AG angeboten. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum 5. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (13./14. Mai 2014). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit wird daran gearbeitet, dass das junge Medium „FullDome“ als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen wird.

Bemerkungen:

Die FullDome-Veranstaltungen beginnen mit einer Exkursion zum Planetarium Wolfsburg am 21.10., 09.00 – 23.00 Uhr (Busfahrt ab Weimar). Studentischer Workshop „Wolfsburg 360“ mit Vorträgen und Beispielen aus der „FullDome Festivalrolle“

Begrenzte Teilnehmerzahl! Vorgespräch und Anmeldung Mi., 20.10., 14.00 Uhr, Kinosaal Medienhaus.

4404580 **Papercraft in Motion**

4 FM	wöch.	Mo	13:30 - 16:45	B15 Kinoraum 004	15.11.2010
	Einzel	Fr	10:00 - 16:00	B15 Kinoraum 004	22.10.2010-22.10.2010
	BlockSaSo		10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	12.11.2010-14.11.2010

Kommentar: Dozenten: Maurice van Brast / Bianka Langnickel

Freunde der Faltkunst aufgepasst! In dem Fachkurs „Papercraft in Motion“ geht es darum, die Papierwelt der Designerin Bianka Langnickel zum Leben zu erwecken und dabei die gestalterischen Grenzen des Materials Papier zu erforschen! Inhaltlich wird das Buch „Der Tintenfisch“, nach einem Lied von Monika Lakomy, die Grundlage des zu erstellenden Films bieten.

Der Kurs hat einen 3 ½-minütigen Animationsfilm als Zielsetzung bei dem die Studenten in sämtliche Phasen der Planung, Vorbereitung und Durchführung beteiligt sind und diesen mit phantastischen Elementen, innovativen Ideen und Faszination am Projekt bereichern. Inhaltliche Grundlage sind dabei die Kinderlieder der Lakomys. Durch die praktische Umsetzung bekommen die Teilnehmer umfassende Einblicke in die Entstehung eines Stop Motion Films und können durch aktive Mitarbeit ihre Ideen illustrativ in Szene setzen. Die Herausforderung liegt in den für den Bereich typischen Aufgabenfeldern wie Szenografie, Beleuchtung, Vertonung, Fotografie und dem Erstellen der Modelle. Die Ausdrucksweisen sind dabei breit gefächert und können von den Teilnehmern selbst erarbeitet werden.

4404590 **STAGING KNOWLEDGE II – Distanzstrategien und Formate der Leidenschaft**

2 FM	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Projektraum 005	15.10.2010-15.10.2010	H.Lachmayer
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	12.11.2010-12.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	19.11.2010-19.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	10.12.2010-10.12.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00		14.01.2011-14.01.2011	

Kommentar: „Staging Knowledge“ als künstlerisch-wissenschaftliche Forschungspraxis hat die kuratorische Kontextualisierung und Szenografie kultur- und sozialgeschichtlicher Gegenstandsbereiche zum Inhalt. Am Beispiel sozialer Distanzstrategien wie Höflichkeit, Coolness, Vernissagen-Konversation etc. werden gesellschaftliche „Pathosformeln“ (Warburg) von Nähe und Distanz recherchiert und für eine „Staging Knowledge“-Ausstellung aufbereitet, die in Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar realisiert wird. Warburgs Begriff wird dabei einerseits auf seine wissenschaftsgeschichtlichen Wurzeln bezogen, andererseits in seiner Bedeutung für die künstlerische Produktivität untersucht und als ästhetische Erfahrungsstrategie experimentell aktualisiert. In Korrespondenz dazu wird dem Formenkreis der Leidenschaften als psychischen „Pathosformeln der Erregung“ und dem libidinösen Extremismus Denk-Raum gegeben: Affektmodulation als Ekstasetechnik, libidinöse Besetzungsstrategien der „Geist-Erzeugung“ (Sublimation), Verführungsstrategien und das Phantasma sexueller Erfüllung manifestieren sich als imaginative Darstellungsräume, verdinglichte Fetischismen und inszenierte Obsessionen. Diese Inhalte werden im Ausstellungsformat „Staging Knowledge“ in ein Spannungsfeld von kulturellen Emblemen, theoretischen Denkfiguren und kunstwissenschaftlicher Ikonologie gebracht, um in eine kreativen Szenografie am Ende des Semesters zu münden. Dabei wird eine Rhetorik der Kulturvermittlung angestrebt, die den Entstehungsprozess begleitet und auch nach der Eröffnung der Ausstellung zu einem performativen Ausdruck gelangt.

4404610 **STAGING KNOWLEDGE II – Theorie- und Bildgeschichte des Pathos, Heroismus und Erhabenen**

2 FM	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	15.10.2010-15.10.2010	C.Schmälzle
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	03.12.2010-03.12.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	07.01.2011-07.01.2011	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B15 Kinoraum 004	21.01.2011-21.01.2011	

Kommentar: Das Format „Staging Knowledge“ baut auf einem methodisch reflektierten Umgang mit den kulturgeschichtlichen Artefakten auf, der der Neu-Inszenierung der Quellen Evidenz verleiht und der Erweiterung des Horizonts der Hypothesenbildung im Rahmen der künstlerischen Abschlußpräsentation eine Richtung vorgibt.

Die Theorie- und Bildgeschichte des Pathos, Heroismus und Erhabenen kreist um Denkfiguren der Nähe und Überwältigung, die zugleich Figuren der Distanz und der Überwindung sind. Die Schlagkraft dieser ästhetischen Kategorien ergibt sich aus der Annahme, daß der Mensch zu gleichen Teilen Vernunft- und Sinnenwesen sei. Das Thema führt indirekt auf das Feld der Disziplinierung und Ethik, auf dem sich die „animalischen“ Interessen mit der „vernünftigen“ Kraft des Willens messen.

Inhaltlich führt der Bogen von der Pathosproduktion der Bühnenkünste bis hin zu Aby Warburgs Definition der „Pathosformel“ als einem dezidiert polemischen Forschungskonzept, das sich gegen Winckelmann und das Ideal einer affektarmen Antike richtet.

Die Arbeit mit Text- und Bildbeispielen wird ergänzt durch eine intensive Auseinandersetzung mit den historischen Schauplätzen in Weimar, vor allem aber mit Werken der älteren Kunst aus dem Bestand der Klassik Stiftung. Ziel ist die Erarbeitung einer Bildsequenz, die gleichberechtigt neben den Positionen der Theoriegeschichte steht. Gesucht werden sowohl Bilder, die Schmerz und Seelengröße zeigen, als auch solche, bei denen das Hauptinteresse auf ihrer Funktionalisierung liegt: sei es im Kontext bürgerlicher Distinktionsmechanismen, sei es im Rahmen totalitärer Herrschaftsstrategien.

4404620 Stoffentwicklung für Film und Fernsehen 2010

4 FM wöch. Mo 09:15 - 12:30 Be11 Seminarraum 005 18.10.2010

W.Höhne

Kommentar:

Der Kurs legt die Grundlagen für die Vorplanung von Filmprojekten. Welche Aspekte sollte ein Exposé beinhalten und wie werden diese entwickelt? Wie recherchiere ich ein Projekt? Welche Ideen halten den Zweifeln auf dem langen Weg zum fertigen Film stand? Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Dokumentarfilm. Die Erfahrungen der vergangenen Semester haben gezeigt, dass sich Spielfilmprojekte durch die Erarbeitung eines Exposés gleichermaßen vorbereiten lassen. Wöchentliche Übungen vertiefen die Ausarbeitung einzelner Aspekte. Das Resultat des Kurses ist ein Exposé, das den gängigen Standards zur Einreichung bei einer Redaktion oder Produktionsfirma entspricht.

Im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv) im Sommersemester 2011 können die entstandenen Vorhaben realisiert werden.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4404630 WORK DON’T PLAY – Future Scenographies for the Creative Industries**

4 FM wöch. Di 09:15 - 12:30 M5 Projektraum 203 19.10.2010

F.Sattler

Kommentar:

Hintergrund

Kreative Arbeit kommt nicht nur dort zur Aufführung, wo sie in Form von Ausstellungen, Performances, Produkten ein repräsentatives „Endstadium“ erreicht. Identität, Ethos und Mythos kreativer Arbeit sind Teil des Werks – und sie entstehen und stellen sich dort zur Schau, wo produziert wird. Seit Jahrhunderten wird die quasi-magische Trinität von Raum, KünstlerIn und ihrem/seinem Genius loci im Atelier verortet. Während diese Vorstellung früher vor allem durch die Literatur, in Berichten von AtelierbesucherInnen oder aber in malerischen (Selbst-)Darstellungen transportiert wurde, so wird seit Beginn der Moderne das Atelier vermehrt unmittelbar zum Exponat.

Andy Warhols Factory ermöglichte seine Version von Kunst im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit, die vor allem in der fortlaufenden (Re-)Produktion der eigenen Künstleridentität bestand. Christine Hill verwandelt das Atelier u.a. in einen Second-Hand Laden (Volksboutique) und ein „Home Office“ (und vice versa) und gewinnt aus der Entladungsenergie des Kurzschlusses von Produktions- und Expositionsstätte ihre Identität als Künstlerin=Kleinunternehmerin. Bei Bruce Nauman schließlich bleibt der Künstler abwesend („Mapping the Studio“), seine Aura besteht als Spur fort und die Gegenstände im Atelier, das „Zeug“ (Heidegger), sind es, deren ontologische Qualität in diesem Spannungsverhältnis von den Infrarotkameras beleuchtet wird.

Seit den 1960er Jahren beflügeln technische Errungenschaften und flexibilisierte Lebens- und Arbeitsmodelle Phantasien und tatsächliche Formen temporärer und mobiler Arbeit. Architekten, Designer und Künstler haben Industriebrachen, Container, Flugzeughangars und den öffentlichen Raum als Arbeitsumgebungen nutzbar gemacht. Sie waren sich dabei im Klaren, dass der praktische Nutzen immer in einem sorgfältig austarierten Verhältnis zur identitätsstiftenden Funktion steht.

In den 1990er Jahren wird euphorisch der Begriff der dank Laptop und Mobiltelefon ortsungebunden vernetzten „Digitalen Nomaden“ proklamiert, die ein Jahrzehnt später als „Urbane Penner“ (Mercedes Bunz) auf den harten (Berliner Café-)Boden prekärer Verhältnisse zurückgeholt werden.

Kursinhalte & -ziele

Welche Bedürfnisse an unsere Arbeitsplätze stellen wir in der Zukunft? An welchen Orten und mit welchen Mitteln wollen wir arbeiten? Wie sehen wir uns dabei selbst und wie wollen wir gesehen werden?

Im Kurs werden wir uns intensiv mit historischen und aktuellen Beispielen kreativer Arbeitsumgebungen auseinander setzen.

Begleitend und vertiefend werden wir Ausschnitte aus maßgeblichen Texten zur Kultur der Arbeit und zu Künstlermythen diskutieren; diese Diskussionen finden als sog. „Meditationen“ als performative, nicht-wissenschaftliche Dialoge statt. Eine zweitägige Exkursion zum Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation in Stuttgart (Projekt Office 21 siehe <http://www.office21.de/>) und ins Vitra Design Museum in Weil am Rhein ist ebenso Teil des Kursangebots wie ein Gastvortrag von Prof. Dr. Herbert Lachmeyer (Ausstellungsmacher, Kurator u.a. von „Work & Culture: Büro, Inszenierung von Arbeit“).

Kursziel ist der Entwurf und/oder die Dokumentation einer wegweisenden Arbeitsumgebung für die Creative Industries (bildende Kunst, Design, Architektur sowie alle Hybride)! Erwartet wird die engagierte Recherche nach Vorläufern und aktuellen Tendenzen. Ein Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung eines individuellen Arbeits-Raum-Begriffs. Intellektueller Scharfsinn und Selbstironie sind immer mit sich zu führen. Die Wahl des Mediums ist frei. Format und Umfang werden individuell abgesprochen. Der Kurs mündet in eine öffentliche Präsentation, deren Planung und Realisation ebenfalls Bestandteil des Leistungsnachweis ist.

Für wen ist dieser Kurs gedacht

Der Kurs richtet sich an Studierende, die ein ausgeprägtes und kritisches Interesse an den Fragestellungen zeitgenössischer Szenographie haben und sich auch theoretisch mit der Szenographie von wissensbildenden Institution auseinandersetzen möchten.

Bemerkungen:

Eine formlose Anmeldung für das Fachmodul ist bis zum 8. Oktober per E-Mail an [felix.sattler \[et\] uni-weimar.de](mailto:felix.sattler@uni-weimar.de) möglich. Plätze werden in der Reihenfolge des E-Mail-Eingangs vergeben; evtl. vorhandene Restplätze können zum ersten Plenumstermin in Anspruch genommen werden.

Voraussetzungen:

Enlisting for the Fachmodul is possible via e-mail ([felix.sattler \[at\] uni-weimar.de](mailto:felix.sattler@uni-weimar.de)) until October 8th. Participants will be selected in order of their e-mail's timestamp. Remaining vacancies might be claimed at the first plenum.

Leistungsnachweis:

*Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und an individuellen Konsultationen (20%)

*Kurzreferat (10%)

*Entwurf, Realisation und Präsentation (Zwischenpräsentation, Abschlusspräsentation) einer Arbeitsplatzsituation in freier Wahl des Mediums, z.B. als Installation, Performance, fotografische und filmische Arbeit und Online-Dokumentation (70%)

Literatur:

1.) Must read

Multimediales Erzählen4404640 **Blick auf die Landschaft - Stadt. Land. Foto.**

4 FM wöch. Do 09:15 - 12:30

21.10.2010

A.Lembke

Kommentar:

Im Kurs setzen wir uns mit einer Bestandsaufnahme bzw. Charakterisierung von Landschaftsdarstellungen und deren fotografischer Neuinterpretation auseinander. Anhand von klassischen und zeitgenössischen Prinzipien der Malerei und der Fotografie untersuchen wir die Umsetzung von realem Raum in eine im Bild dargestellte Landschaft. Aspekte der Wahrnehmung, Formatfragen, gestalterische Prinzipien sowie Kriterien der Bildfindung sind ebenso Inhalt des Kurses wie der Diskurs über die vielfältigen künstlerischen Auffassungen zum Phänomen Landschaft.

Neben der theoretischen und praktisch-fotografischen Auseinandersetzung mit Stadt-Landschaften, Wald-Landschaften, Park-Landschaften, idyllisch-arkadischen Landschaften und Kultur-Landschaften werden wir auf Wanderungen Geländeformationen und konkreten geographischen Raum untersuchen. Auf einer winterlichen Expedition in den Harz begeben wir uns auf die Suche nach deutscher National-Romantik und transformieren diese in die Wirklichkeit unserer Zeit. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazins „New Landscapes“ veröffentlicht. Eine Ausstellung zum Thema ist für 2011 geplant. Das Fachmodul wird im Sommersemester 2011 fortgesetzt.

Kein Sonnenuntergang. Kein Zoom. Kein HDR.

Bemerkungen:

3 thematisch relevante Fotos per Email (ausschließlich Unimailadressen werden akzeptiert) bis 8.10. 2010 an alexander.lembke@uni-weimar.de schicken

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Bearbeitung der Aufgabenstellungen, Präsentation & Dokumentation der Ergebnisse. Eintrag im Wiki

Voraussetzungen: Routinierter Umgang mit fotografischem Equipment, festes Schuhwerk (Schrittzähler, Kompass)

B.A. Medienkultur

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 15:00 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13 C

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.

15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner

16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg

16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory

17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann

17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier

18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz

18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen

19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut

19:15 Uhr: Dr. Eckert

19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 15:00 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13 C

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

- 13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke
- 14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss
- 14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.
- 15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski
- 15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner
- 16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg
- 16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory
- 17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann
- 17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier
- 18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz
- 18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen
- 19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut
- 19:15 Uhr: Dr. Eckert
- 19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

Bachelorkolloquium Medienkultur

- 2 KO M.Maier;L.Conrad
- Kommentar: Im Rahmen des Moduls soll das Wissen der Studierenden im Bereich der für das Verfassen einer Bachelorarbeit relevanten Theorien erweitert werden und Hilfestellung bei der Übertragung allgemeiner Wissensbestandteile auf die konkrete Fragestellung der Bachelorarbeit gegeben werden. Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.
- Bemerkungen: Termine:
11. November 2010, 09:15 Uhr - 15:00 Uhr, SR 207, Helmholtzstraße 15 (siehe Ankündigung Masterkolloquium Medienmanagement)
16. Dezember 2010, 09:00 Uhr - 20:00 Uhr, SR 207, Helmholtzstraße 15 (siehe Ankündigung Masterkolloquium Medienmanagement)

BA-Kolloquium Künstliche Welten

- 1 KO F.Balke
- Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der BA-Abschlussarbeiten (Vorbereitung in Gruppen- und Einzelkonsultationen). Die Teilnahme erfolgt ausschließlich nach persönlicher Anmeldung, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

BA-Kolloquium Medienphilosophie

1 KO Einzel Di 13:00 - 15:00 B11 Seminarraum 013 14.12.2010-14.12.2010 C.Voss
 Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der BA-Abschlussarbeiten (Vorbereitung in Gruppen- und Einzelkonsultationen). Die Teilnahme erfolgt ausschließlich nach persönlicher Anmeldung, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

BA-Kolloquium Mediensoziologie

1 KO Einzel Fr 12:45 - 18:00 B11 Seminarraum 015 21.01.2011-21.01.2011 A.Ziemann
 Kommentar: Intensive Besprechung und Diskussion der BA-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung. Zeit und Ort wird noch bekanntgegeben.

Theorie und Geschichte kinematografischer Objekte

2 KO V.Pantenburg
 Kommentar: Nicht-öffentliches Forschungskolloquium des Junior-Fellow-Programms am IKKM.
 Bemerkungen: Teilnahme ausschließlich nach persönlicher Einladung

Werkzeuge des Entwerfens

2 KO B.Wittmann
 Kommentar: Nicht-öffentliches Forschungskolloquium des Research-Fellow-Programms am IKKM.
 Bemerkungen: Teilnahme ausschließlich nach persönlicher Einladung

Einführungsmodul: Einführung in die Medien- und Kulturtheorie

Introduction in the Theory of Media and Culture
 Das Einführungsmodul in die Medien- und Kulturtheorie vermittelt einen Überblick über die wichtigsten Theorieansätze der Medien- und Kulturwissenschaft und ist für alle Studienanfänger verbindlich. Es setzt sich zusammen aus einer Vorlesung: "Einführung in die Medientheorie" (Voss) und den Seminaren der "Filmanalyse" mit Filmsichtung(Martin, Göttel), der "Textanalyse" (Maye, Gregory) sowie einer dazugehörigen "Übung" (Martin, Scholz).
 Modulverantw.: Prof. Ch. Voss

Introduction in the Theory of Media and Culture

Das Einführungsmodul in die Medien- und Kulturtheorie vermittelt einen Überblick über die wichtigsten Theorieansätze der Medien- und Kulturwissenschaft und ist für alle Studienanfänger verbindlich. Es setzt sich zusammen aus einer Vorlesung: "Einführung in die Medientheorie" (Voss) und den Seminaren der "Filmanalyse" mit Filmsichtung(Martin, Göttel), der "Textanalyse" (Maye, Gregory) sowie einer dazugehörigen "Übung" (Martin, Scholz).

Modulverantw.: Prof. Ch. Voss

Einführung in die Medientheorie

2 V wöch. Do 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal D 21.10.2010 C.Voss
 Kommentar: Die Vorlesung bietet einen einführenden Überblick über die Geschichte und Leitmotive der Medientheorie und -philosophie. Dabei wird zum einen auf die Interdisziplinarität der Medientheorien methodisch zu reflektieren sein, wie auch auf die erkenntnistheoretischen Dimensionen.
 Leistungsnachweis: Klausur
 Literatur: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard - Hg. Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell 2004

Filmanalyse

2 S wöch. Do 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 015 21.10.2010 D.Göttel;S.Martin
 wöch. Do 13:30 - 15:00 M13C Hörsaal A 21.10.2010

- Kommentar:** Die Filmanalyse stellt eine Reihe unterschiedlicher Werkzeuge bereit, mit denen die Organisation und die Logik von Bild- und Tonanordnungen begreifbar gemacht werden können. Das Seminar wird daher unter anderem in die Analyse der vier wichtigen Filmdimensionen Kadrierung, Mise-en-Scène, Montage und Ton einführen. Außerdem wird die Analyse konkreter Filme durch einen ersten Einblick in filmtheoretische Texte begleitet.
- Bemerkungen:** Die Teilnahme an der Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Seminars.
- Das Seminar ist in zwei Gruppen geteilt, die parallel unterrichtet werden und unterschiedliche Filme untersuchen.
- Gruppe 1: Silke Martin: Filme von Fritz Lang, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Jean-Luc Godard, Quentin Tarantino, Tom Tykwer, Francois Ozon
- Gruppe 2: Dennis Göttel: Filme von Ernest B. Schoedsack, Alfred Hitchcock, Michael Powell, Kathryn Bigelow, Sergej Eisenstein, Michael Bay, Jean-Luc Godard, Asta Nielsen
- Leistungsnachweis:** Die Bewertung findet gemeinsam mit den anderen Teilen des Einführungsmoduls statt. Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Filmsichtung zur Filmanalyse

FS	wöch.	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal D	21.10.2010	D.Göttel;S.Martin
	wöch.	Do	15:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.10.2010	

Kommentar: Die Teilnahme an der Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Seminars Filmanalyse.

Textanalyse. Kafkas Erzählungen / Kleists Erzählungen

2 S	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	20.10.2010	S.Gregory;H.Maye
	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	Be11 Seminarraum 005	20.10.2010	

Kommentar: Im Rahmen des Einführungsmoduls "Medien- und Kulturtheorie" führt das Seminar in die Methoden und Techniken der Textanalyse ein. Das Seminar konzentriert sich dabei vor allem auf die rhetorischen, semiotischen und narrativen Strukturen literarischer Texte. Darauf aufbauend sollen abschließend drei Grundfragen behandelt werden, die für die Institutionalisierung der modernen Literatur zentral sind: Was ist ein Werk? Was ist ein Autor? Was ist ein Erzähler? Anhand einer Auswahl von Erzählungen Franz Kafkas soll in einer Hausarbeit auch das eigenständige Arbeiten mit Texten eingeübt werden.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt durch die Übernahme eines kurzen Referats und dem Verfassen einer Hausarbeit.

Literatur: Bitte schaffen Sie sich die folgenden Ausgaben an:

Seminargruppe 1: Kafkas Erzählungen (Maye)

Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus (Hg.): Kafkas "Urteil" und die Literaturtheorie. Zehn Modellanalysen, Ditzingen: Reclam 2002, 320 Seiten, ISBN-10: 3150176360, 7,60 Euro.

Franz Kafka: Die Erzählungen. Originalfassung, hrsg. v. Roger Hermes, Frankfurt/Main: Fischer 1997, 584 Seiten, ISBN-10: 3596132703, 9,95 Euro.

Seminargruppe 2: Kleists Erzählungen" (Gregory):

Matias Martinez / Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie (1999), 7. Auflage, München 2007

Heinrich von Kleist: Das Erdbeben in Chili (1807), in: Positionen der Literaturwissenschaft. Acht Modellanalysen am Beispiel von Kleists "Das Erdbeben in Chili", hrsg. v. David E. Wellbery, 3. Aufl., München 1993

Auszüge werden in pdf-Form über die metacoon-Plattform der Weimarer UB zugänglich gemacht, Seminar- und Lektüreplan unter http://www.bauhaus-uni.de/medien/historiographien/?page_id=386

Übung zum Einführungsmodul

2 UE wöch. Do 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 21.10.2010
 wöch. Do 09:15 - 10:45 M7B Seminarraum 102 21.10.2010

S.Martin;L.Scholz

Kommentar:

Die Übung soll in die Grundlagen der Medientheorie einführen und ergänzt die Vorlesung „Einführung in die Medientheorie“. Anhand ausgewählter Texte soll ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten sowie Bildern geübt werden. Neben der intensiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Jean Baudrillard, Michel Foucault, Fritz Heider), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, soll die Arbeit am Material selbst im Mittelpunkt stehen. An ausgewählten Beispielen aus Literatur und bildmedialen Formaten soll der Blick für die Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien – und damit für das reflexive Wissen von Medien in Medien – geschärft werden.

Bemerkungen: Die Übung ist in zwei Gruppen geteilt, die parallel unterrichtet werden.

Leistungsnachweis: kontinuierliche Lektüre und Mitarbeit sowie Übernahme eines Referats

Literatur: Textgrundlage: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. Engell, Lorenz/ Fahle, Oliver/Neitzel, Britta/Pias, Claus/Vogl, Joseph), DVA, Stuttgart, 1999

Projektmodule**Fachgebiet Kulturwissenschaft****Mediale Historiographien 1**

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke

Notationen

<p>Notations</p> <p>Das Projektmodul "Notationen" setzt sich aus dem Seminar "Ordnungen der Zeichen", dem Seminar "Diagramme, Schemata, Atlanten" und dem Plenum "Über Schreiben" zusammen.</p> <p class="MsoNormal">Modulverantwortliche: Dr. Dr. Fabian Steinhauer</p> <p></p> <p></p>

Notations

Das Projektmodul "Notationen" setzt sich aus dem Seminar "Ordnungen der Zeichen", dem Seminar "Diagramme, Schemata, Atlanten" und dem Plenum "Über Schreiben" zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

4402221 Diagramme, Schemata, Atlanten

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 20.10.2010

F.Steinhauer

Kommentar: Dozent: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Kaum ein Vortrag findet heute ohne Power Point Presentation statt. Und PPP ist nichts anderes als die digitalisierte Version von Visualisierungstechniken, die immer dann verwendet werden, wenn komplexe Sachverhalte mit einem Blick vor Augen stehen sollen (Leibniz). Im 17. Jahrhundert kommen vermehrt solche diagrammatische Darstellungsformen auf. Der Stammbaum setzt Verwandtschaftsbeziehungen ins Bild, er ordnet Denkg Gebäude und macht Bücher wieder auffindbar. In dem Seminar wird es darum gehen, Visualisierungstechniken seit der frühen Neuzeit unter dem Aspekt zu betrachten, wie sie das herstellen, was sie darstellen. Was wird aus einem Sachverhalt, wenn etwa eine Statistik zum Essvolumen einer Person in Form eines Bergs dargestellt wird, um ein Beispiel Walter Benjamins aufzugreifen? Damit ist man unmittelbar auf die eigene Praxis der Darstellung verwiesen. Was machen wir, wenn wir unsere Vorträge bildlich stützen in Form von Schemata und Diagrammen?

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Voraussetzung für die Erlangung einer Studienmodulnote ist die Übernahme eines Referats in beiden Modulteilern und die Abgabe einer Hausarbeit (15 Seiten).

Literatur: Die Literatur und das Material werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

4402222 **Ordnungen der Zeichen**

2 S wöch. Do 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 014 21.10.2010

F.Steinhauer

Kommentar: Dozent: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Es gibt nicht zur Zeichen, sondern auch viel mehr Zeichen, als zu fassen wären. Aus der 'Polysemie' der Zeichen heraus gibt es Regime, die zwischen der überbordenden Vielheit und der vereinzelt Kleinheit einer Zeichenwelt Les- und Sichtbarkeiten einrichten. Es findet sich ein Art Polyzeichen-Policey: sie betreibt die (Auf)Sicht und Ordnung der Dinge, die als oder mit Zeichen erscheinen.

Gegenstand der Lehrveranstaltung sind Theorien und Praktiken der Zeichen. Ausgangspunkt ist die Vorstellung, dass Zeichen in den Koordinaten von Regimen auftauchen. Dabei soll von den Deutern der Spätantike bis hin zur modernen Theorie der Semiotik Konditionen der Zeichenregime verfolgt werden. Als leitende Voraussetzung der Veranstaltung dient die These, dass die Regime polarisiert sind und ihr Grundzug in Skalierungen liegt. Sie haben also zwei finale Werte, etwa einen 'hohen' und einen 'niedrigen', und damit noch einen dritten Wert, der dazwischen liegt. Aus diesem Grundzug heraus entwerfen sie die diskreten und indiskreten Ordnungen der Zeichen. Inwiefern dieser analoge Grundzug sich in digitalen Phasen erhalten kann, steht in Frage.

Leistungsnachweis: Voraussetzung für die Erlangung einer Studienmodulnote ist die Übernahme eines Referats in beiden Modulteilern und die Abgabe einer Hausarbeit (15 Seiten).

Literatur: Das Material und die Literatur werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

4402223 **Über Schreiben**

4 PL wöch. Do 15:15 - 18:30 M7B Seminarraum 102 21.10.2010

F.Steinhauer

Kommentar: Dozent: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

'Überschreiben' ist der umgangssprachliche Ausdruck für die juristische Technik der Übertragung dinglicher Positionen, wie etwa im Zusammenhang mit dem Vermächtnis. Der Großvater überschreibt seinem Sohn den Hof, damit der Fortgang der Landwirtschaft in verwandten Händen behalten werden kann. 'Überschreiben' ist der Alptraum der Sicherungskopisten, es löscht Gedächtnis. Über Schreiben zu sprechen, heißt schließlich von der Schrift zu sprechen und darin zu stocken.

Gegenstand des Plenums 'Über Schreiben' ist das Begehren der Fortführung, das zwar weder gestillt werden noch ohne Löschung auskommen kann. Übertragungstechniken, wie das Ritual der römischrechtlichen mancipatio oder die Institutionen des europäischen Feudalismus gehen dabei mit dem Abbruch eine seltsames Wett-rüsten ein. Notationen überspringen Medien und mit ihnen gibt es den Versuch, selbst den Tod zu überspringen. In den Reproduktionen und Aufzeichnungen bröckelt es gleichwohl. Die Auslöschungen und Fissuren, die sich in das, was gegen sie aufgewendet wird, einschleichen, werden in dem Plenum zwangsläufig mitbehandelt. "Über Schreiben" dreht sich nicht primär um das Medium der Schrift und die Kulturtechnik des Schreibens. Die Veranstaltung zielt auch nicht auf die Ambivalenz schöpferischer Zerstörung. Sie fokussiert die Kontakte zwischen medialen und juristischen Übertragungstechniken und auf die Frage, inwieweit die Symbiose zwischen Übertragung und Abbruch selbst zum Gegenstand von Kulturtechnik gemacht werden kann.

Leistungsnachweis: Voraussetzung für die Erlangung einer Projektmodulnote ist die Übernahme eines Referats in einem der Modulteilern sowie die Abgabe einer im Plenum präsentierten Projektarbeit. Grundlage der Arbeit ist ein eigener Text (ca. 20 Seiten). Darstellungen in anderen Medien sind erwünscht.

Literatur:

Die Literatur und das Material werden in der Veranstaltung festgelegt.

Fachgebiet Medienökonomie**Medienökonomie 3: Innovationsmanagement und Prototyping**

Media Economics 3: Innovationsmanagement and Prototyping

Based on insights into innovation management and a revolutionary approach towards prototyping, students work on real case studies, derived from cooperating companies.

Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen zum Innovationsmanagement sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema "Prototyping" bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Bisherige Aufgabenstellungen umfassten u.a. ein Direktvertriebskonzept für einen Porzellanhersteller, ein E-Commerce-Projekt, Anwendungsmöglichkeiten der Bakterienzellulose, ein Dienstleistungskonzept für Krankenhäuser, ein Kommunikations- und Marketingkonzept für einen Kunststoffhersteller u.v.m.).

Die Bearbeitung der Aufgabenstellungen erfolgt in Teams. Diese setzen sich aus Studierenden unterschiedlicher Fachrichtungen der Universitäten Jena und Weimar zusammen. Das Lehrformat setzt ausdrücklich auf Interdisziplinarität, auf eine selbstständige Arbeitsweise und auf analytisches sowie unternehmerisch-ganzheitliches Denkvermögen.

Das Modul endet mit der Abschlusspräsentation vor den Auftraggebern/Unternehmen. Die interdisziplinären Teams präsentieren die erarbeiteten Lösungsansätze und erste prototypische Umsetzungen.

Der Leistungsnachweis besteht aus folgenden Teilleistungen: Referat/Präsentation, mündliche Prüfung und Seminar-/Projektarbeit. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus einer Vorlesung, einem Seminar und Workshops. Genaue Termine für die Workshops werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Die Teilnehmerzahl ist auf 10 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivationsschreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisherig erbrachten Studienleistungen) bitte bis zum 07.10.2010 an vetter@neudeli.net (weitere Informationen unter www.neudeli.net). Die Auswahl und Gruppeneinteilung erfolgt in einem ersten Treffen, voraussichtlich am 08.10.2010.

Weitere Informationen (Syllabus der Veranstaltung) zum Projektmodul finden sich unter "Prototypenseminar" auf der Webseite des [neudeli](http://www.neudeli.net), www.neudeli.net, im Bereich "Veranstaltungen".

Modulverantw.: Prof. Matthias Maier

Media Economics 3: Innovationsmanagement and Prototyping

Based on insights into innovation management and a revolutionary approach towards prototyping, students work on real case studies, derived from cooperating companies.

Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen zum Innovationsmanagement sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema "Prototyping" bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Bisherige Aufgabenstellungen umfassten u.a. ein Direktvertriebskonzept für einen Porzellanhersteller, ein E-Commerce-Projekt, Anwendungsmöglichkeiten der Bakterienzellulose, ein Dienstleistungskonzept für Krankenhäuser, ein Kommunikations- und Marketingkonzept für einen Kunststoffhersteller u.v.m.).

Die Bearbeitung der Aufgabenstellungen erfolgt in Teams. Diese setzen sich aus Studierenden unterschiedlicher Fachrichtungen der Universitäten Jena und Weimar zusammen. Das Lehrformat setzt ausdrücklich auf Interdisziplinarität, auf eine selbstständige Arbeitsweise und auf analytisches sowie unternehmerisch-ganzheitliches Denkvermögen.

Das Modul endet mit der Abschlusspräsentation vor den Auftraggebern/Unternehmen. Die interdisziplinären Teams präsentieren die erarbeiteten Lösungsansätze und erste prototypische Umsetzungen.

Der Leistungsnachweis besteht aus folgenden Teilleistungen: Referat/Präsentation, mündliche Prüfung und Seminar-/Projektarbeit. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus einer Vorlesung, einem Seminar und Workshops. Genaue Termine für die Workshops werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Die Teilnehmerzahl ist auf 10 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivationsschreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisherig erbrachten Studienleistungen) bitte bis zum 07.10.2010 an vetter@neudeli.net (weitere Informationen unter www.neudeli.net). Die Auswahl und Gruppeneinteilung erfolgt in einem ersten Treffen, voraussichtlich am 08.10.2010.

Weitere Informationen (Syllabus der Veranstaltung) zum Projektmodul finden sich unter "Prototypenseminar" auf der Webseite des [neudeli](http://www.neudeli.net), www.neudeli.net, im Bereich "Veranstaltungen".

Modulverantw.: Prof. Matthias Maier

4402111 **Innovationsmanagement und Prototyping – Basiscamp**

2 V wöch. Mi 17:00 - 18:30 H15 Projektraum 003 20.10.2010

M.Vetter

Kommentar: In der Veranstaltung werden theoretische Kenntnisse zum Themenfeld Innovationsmanagement und zum Diskurs des „Prototyping“ vermittelt. Die Vorlesung ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie 3: Innovationsmanagement und Prototyping".

Weitere Informationen (Syllabus der Veranstaltung) zum Projektmodul finden sich auch unter „Prototypenseminar“ auf der Webseite des neudeli, www.neudeli.net, im Bereich „Veranstaltungen“.

Leistungsnachweis: Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.

4402112 **Innovationsmanagement und Prototyping - Transfercamp**

2 S wöch. Mi 19:00 - 20:30 H15 Seminarraum 103 20.10.2010

M.Maier;M.Vetter

Kommentar: Neben dem theoretischen Diskurs zu Entrepreneurship, Innovationsmanagement und Prototyping im Rahmen der Vorlesung dient das Seminar der praxisorientierten Anwendung theoretischen Wissens.

Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie 3: Innovationsmanagement und Prototyping". Weitere Informationen (Syllabus der Veranstaltung) zum Projektmodul finden sich auch unter „Prototypenseminar“ auf der Webseite des neudeli, www.neudeli.net, im Bereich „Veranstaltungen“.

Leistungsnachweis: Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.

4402113 **Innovationsmanagement und Prototyping - Workcamp**

2 WS

M.Maier;M.Vetter

Kommentar: Aufbauend auf der Vermittlung von theoretischen Kenntnissen zum Innovationsmanagement sowie zum Prototyping und dem praxisbezogenen Transfer ergänzen themengebundene Workshops und individuelle Teamtreffen das Modul.

Die Workshops sind Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie 3: Innovationsmanagement und Prototyping". Weitere Informationen (Syllabus der Veranstaltung) zum Projektmodul finden sich auch unter „Prototypenseminar“ auf der Webseite des neudeli, www.neudeli.net, im Bereich „Veranstaltungen“.

Bemerkungen: Blockveranstaltungen, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.

Fachgebiet Medienwissenschaft

Kultursoziologie 1

Sociology of Culture In vielfältiger Weise untersucht und reflektiert die Kultursoziologie (a) Kulturbereiche bzw. Wertsphären der Gesellschaft, (b) Gegenstände und Praktiken der Alltagskultur oder (c) ihr eigenes Beschreiben (und das anderer) von Kultur, das nicht zuletzt die Begriffe und Diskurse über Kultur selbst festlegt oder verändert. Das aktuelle Projektmodul setzt sich zusammen aus zwei Seminaren ("Theorien moderner Kultur" und "Ansätze der Wissenssoziologie") und einem Plenum ("Theorie und Geschichte des Intellektuellen"). Es bietet von dorthin zahlreiche Optionen studentischer Forschungsarbeiten -- empirischer wie auch theoretischer Art. Modulverantw.: Ziemann

Sociology of Culture 1

In vielfältiger Weise untersucht und reflektiert die Kultursoziologie (a) Kulturbereiche bzw. Wertsphären der Gesellschaft, (b) Gegenstände und Praktiken der Alltagskultur oder (c) ihr eigenes Beschreiben (und das anderer) von Kultur, das nicht zuletzt die Begriffe und Diskurse über Kultur selbst festlegt oder verändert. Das aktuelle Projektmodul setzt sich zusammen aus zwei Seminaren ("Theorien moderner Kultur" und "Ansätze der Wissenssoziologie") und einem Plenum ("Theorie und Geschichte des Intellektuellen"). Es bietet von dorthin zahlreiche Optionen studentischer Forschungsarbeiten -- empirischer wie auch theoretischer Art.

Modulverantw.: Ziemann

Künstliche Welten 1

<p>Artificial Worlds 1</p> <p>Das Projektmodul "Künstliche Welten 1" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medien und Mimesis" (Prof. F. Balke), dem Seminar "Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie" (Dr. R. Gaderer) und dem Seminar "Wissensfiguren der Mimesis" (Dr. R. Gaderer).</p> <p>Modulverantwortlicher: Prof. F. Balke</p>

Artificial Worlds 1

Das Projektmodul "Künstliche Welten 1" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medien und Mimesis" (Prof. F. Balke), dem Seminar "Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie" (Dr. R. Gaderer) und dem Seminar "Wissensfiguren der Mimesis" (Dr. R. Gaderer).

Modulverantwortlicher: Prof. F. Balke

4402311 Medien und Mimesis

4 PL	wöch.	Di	15:15 - 18:30	B11 Seminarraum 014	19.10.2010	F.Balke
	Einzel	Fr	13:00 - 15:00	B11 Seminarraum 015	03.12.2010-03.12.2010	

Kommentar: Lange Zeit hat man in Europa von den Künsten behauptet, dass sie die Natur nachahmen. Das moderne ästhetische Selbstverständnis bricht mit dieser ‚mimetischen‘ Konzeption der Kunst, indem es die künstlerische Produktion in der sogenannten Originalität ihres Schöpfers verankert, der jede Verbindlichkeit von Vorbildern und Regeln auf diesem Feld zurückweist. Im Plenum wird es darum gehen, den modernen Mythos der a-mimetischen modernen Kunst in Frage zu stellen und darüber hinaus einen Begriff von Kultur zu erarbeiten, der durchzogen ist von mimetischen Verhaltensweisen. Die wechselvolle Geschichte der Mimesis und der religiösen, theatralen und bildmedialen Praktiken, in denen sie zum Tragen kommt, soll dabei an ausgewählten prägnanten Texten erarbeitet werden.

Mimesis soll in ihrer grundlegenden kulturtechnischen Funktion bestimmt werden – ohne das mimetische Vermögen und seine gesellschaftliche Institutionalisierung ist schlicht keine Kultur vorstellbar – sowie in ihren operativen medialen Vollzügen entfaltet werden: Allgegenwärtig sind die elementaren Praktiken des Sekundären, das Kopieren, Zitieren, Paraphrasieren, die Montage, das Remake, das Sampling oder die Formen der Serialisierung: Praktiken, die zugleich bestimmten (z.B. juristischen) Einschränkungen (copyright) unterliegen, aber auch vielfältigen Störungen ausgesetzt sind. Medienübergreifend gelangt Mimesis zudem in der Diskussion um Techniken ‚realistischer‘ oder dokumentarischer Darstellung und des re-enactement in den Blick. In der Auseinandersetzung mit anthropologischer und kulturvergleichender Theoriebildung sowie in der Beschäftigung mit bestimmten Bildpraktiken insbesondere in der Malerei und im Film sollen schließlich Formen exzessiver Mimesis behandelt werden. Exzessive Mimesis oder Hypermimesis funktioniert nicht nach der Logik der Imitation oder Ähnlichkeit, sondern nach der der Metamorphose, der Ansteckung, der Übertragung sowie der „Gegen-Nachahmung“ (contre-imitation). Kopie und Kontakt, Ähnlichkeit und Berührung könnten sich als die beiden grundlegenden Modalitäten der Mimesis erweisen. Mimetische Prozesse liegen aber nicht nur kulturellen Übertragungs- und Tradierungsvorgängen zugrunde, sie erstrecken sich auf das Leben selbst in allen seinen Formen, wie sich an den elementaren biologischen Mechanismen der Reproduktion und – in der Genetik – der Replikation von Erbinformationen sowie den aktuellen Debatten um Möglichkeiten und Grenzen technischer Eingriffe in diese Mechanismen zeigt.

Bemerkungen: Ein elektronischer Reader mit den im Plenum zu behandelnden Basistexten wird rechtzeitig vor Beginn des Semesters (Anfang Oktober) zur Verfügung gestellt. Beachten Sie dazu die Informationen auf der Homepage der Professur „Geschichte und Theorie künstlicher Welten“ (<http://www.uni-weimar.de/medien/kuenstlichewelten>). Eine persönliche Anmeldung in der Sprechstunde des Modulverantwortlichen ist verpflichtend. Die Veranstaltung wendet sich ausdrücklich auch an EMK-Studierende: Die Basistexte entstammen größtenteils einem Reader, der in französischer Sprache erschienen ist (La mimèsis. Textes choisis & présentés par Alexandre Gefen, Paris: Flammarion 2003). Projektmodule setzen die Bereitschaft der Teilnehmer zu intensiver Mitarbeit voraus. Ziel des Plenums ist es, neben der grundlegenden Beschäftigung mit Texten, Theorien und anderen Materialien zum Thema die Teilnehmer bereits früh zur Entwicklung einer Projektidee zu befähigen, die dann im Verlauf des Semesters soweit konkretisiert wird, dass die Abfassung der Projektarbeit bis zum Ende der vorlesungsfreien Zeit (31.3.2010) erfolgen kann. Im Lichte erster Projektideen, die die Teilnehmer bereits zu Beginn des Plenums erarbeiten, werden wir die Schwerpunkte der gemeinsamen Arbeit festlegen und den Lektüreplan entsprechend ergänzen. Begleitend zum Projektmodul wird ein Tutorium angeboten.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme am Plenum sowie zwei weiteren Seminaren, Projektpräsentation im Plenum sowie ein Referat in einem der ergänzenden Projektseminare, Projektarbeit.

4402312 Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie

2 S	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	Cr47 Seminarraum 001	20.10.2010	R.Gaderer
-----	-------	----	---------------	----------------------	------------	-----------

- Kommentar:** Das Seminar beschäftigt sich mit der mimetischen Textproduktion von Antragstellern, Beschwerdeführern, Petenten und Klägern in Gericht und Bürokratie. Besondere Aufmerksamkeit soll auf die mediale Konstellation, nämlich jener der (gestörten) Kommunikation zwischen Rechtsuchenden und juristischen sowie bürokratischen Institutionen, gelegt werden. Im Vordergrund wird dabei ein mimetischer Aspekt stehen, und zwar eine Textsorte, die das Interesse von Rechtswissenschaftlern, Psychiatern, Kriminologen und Literaten im 19. und 20. Jahrhundert auf sich zog: der Querulantenbrief. In diesen exzessiven Adressierungen wird die Kulturtechnik der Mimesis besonders evident, wenn juristische Laien in der Rhetorik und mit dem Vokabular der Rechtssprache (v.a. „Deduktionsstil“ und „juristische Eventualstil“) Gerichte, Behörden- oder Verwaltungsapparate über deren „Fehlentscheidungen“ aufklären und belehren. Anhand der meist mehrseitigen, genau strukturierten und häufig emotional stark gefärbten Querulantenbriefe sollen Verständigungsschwierigkeiten, die zwischen Institutionen und Beteiligten bestehen, diskutiert werden. Zu untersuchen wird sein, inwiefern einerseits in Querulantenbriefen die Verschränkung von Medien, Mimesis und juristischen Formen sichtbar wird und andererseits inwiefern Literatur (u.a. Kleist, Kafka, Bahr) diese Trias poetisiert und kritisch reflektiert.
- Bemerkungen:** Das Seminar bildet zusammen mit dem Plenum „Medien und Mimesis“ (Prof. Dr. Friedrich Balke) und dem Seminar „Wissensfiguren der Mimesis“ das Projektmodul „Künstliche Welten: Medien und Mimesis“.
- Leistungsnachweis:** Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit, Übernahme eines Referats bzw. Respondenz und Projektarbeit im Rahmen des Projektmoduls.

4402313 Wissensfiguren der Mimesis

2 S wöch. Mo 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 014 18.10.2010

R.Gaderer

- Kommentar:** Schauspieler, Maler, Dichter, Tänzer oder Architekten sind seit Platons „Politeia“ wesentliche (und vor allem positiv besetzte) Figuren der Mimesis, Imitatio oder „Nachahmung“. Personen also, die Mimesis erzeugen und regulieren, sich durch den Prozess der Aneignung und Darstellung von Wissen konstituieren. Sie lassen sich in der Übung und Nachahmung von Vorbildern unterrichten, in der „Lehre des Ähnlichen“ trainieren, um in unterschiedlichen Wissensfeldern bestehen und vor allem operieren zu können. Mimesis bezieht sich dabei auf die Wiedergabe technischer, medialer oder kultureller Vorbilder; dies kann einerseits beabsichtigt und bewusst, andererseits unwillkürlich und triebartig stattfinden.

Unter diesen kurz angedeuteten Aspekten beschäftigt sich das Seminar mit jenen Wissensfiguren, deren diskursives Zentrum von Kulturtechniken der Mimesis (u.a. Kopieren, Zitieren, Paraphrasieren, Montieren) bestimmt wird: Kopisten, Marionetten, Wachfiguren, Fälscher, Plagiatoren, Affen, Doppelgänger, Schatten, Experimentatoren, Imitatoren oder (zaubernde) Agenten. Zu fragen wird sein, welchem Verständnis von Mimesis gerade diese Figuren entsprechen und inwiefern mediale Zusammenhänge dabei entscheidend sind.

- Bemerkungen:** Das Seminar bildet zusammen mit dem Plenum „Medien und Mimesis“ (Prof. Dr. Friedrich Balke) und dem Seminar „Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie“ das Projektmodul „Künstliche Welten: Medien und Mimesis“.
- Leistungsnachweis:** Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit, Übernahme eines Referats bzw. Respondenz und Projektarbeit im Rahmen des Projektmoduls.

Studienmodule

Fachgebiet Kulturwissenschaft

Diversity 1

<p>Diversity 1</p> <p>Das Studienmodul "Diversity 1" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Körper; Normalisierungsprozesse und Widerstand" (Eckert) und dem Seminar: "Medien, Kultur und Identität" (Eckert).</p> <p>Modulverantwortliche: Dr. L. Eckert</p>

Diversity 1

Das Studienmodul "Diversity 1" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Körper; Normalisierungsprozesse und Widerstand" (Eckert) und dem Seminar: "Medien, Kultur und Identität" (Eckert).

Modulverantwortliche: Dr. L. Eckert

4403211 Körper; Normalisierungsprozesse und Widerstand

2 S wöch. Di 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 013 19.10.2010 C.Eckert
 Einzel Di 18:30 - 20:00 B11 Seminarraum 013 11.01.2011-11.01.2011

Kommentar: Erarbeitung von Grundkenntnissen der Difference und Normalcy Studies (i.e. Gender Studies, Critical Whiteness Studies, queer theory, crip theory, post/neo-colonial theory). Analyse ausgewählter Beispiele (Film, bildende Kunst, Livesciences) in Bezug auf Normkonstituierung und hegemonialer Macht-Wissenskomplexe als auch deren diskursive Verortung und ihr Widerstandspotential. Kritische Reflektion von Identitätszuweisungen und Essentialisierungen kultureller Machtgefüge sowie historische Analyse kultureller Techniken der Normalisierung. Untersuchung von Medien und Technologien von Re-präsentation und Diskurs- und Wissensordnung unter dem Aspekt der Differenz multipler Identitäten und deren historischer und politischer Entstehung. Kritische Reflektion der Theoriebildung und Grundlagenverständnis von zentralen Aspekten der Difference und Normalcy Forschung. Historische Analyse von Normalisierungsprozessen, aber auch Widerstandspotenzialen in der (bio-wissenschaftlichen) Wissensproduktion über den Menschen und ihrer medialen Ausformung in Text und Bild, der bildenden Kunst sowie im Film. Auseinandersetzung mit Diskursanalyse und Untersuchung diskursiver Sachverhalte in Zusammenhang mit historischen und zeitgenössischen medialen und institutionellen Bedingungen.

Bemerkungen: Lernziel / Kompetenzen

Erwerb grundlegender Kenntnisse über Theorien, Gegenstände und Fragestellungen der Difference-Forschung. Erarbeitung allgemeiner hegemoniekritischer Betrachtungs-, Beschreibungs- und Theoretisierungs-kompetenz. Erwerb der Fähigkeit, differenzbildende Macht- und Normalisierungstechniken medialer Vermittlung zu verstehen und zu beschreiben sowie deren historische Einbettung. Dazu sollen entsprechende Begriffe, Konzepte, Modelle und Methoden erarbeitet werden. Philosophische sowie ethische Anforderungen von Diversität/Differenzen sollen erkannt und reflektiert werden, ebenso ihre (medien-)politischen und (medien-)ästhetischen Ausformulierungen. Erwerb von Kompetenzen zur Problematisierung und Theoretisierung historischer und kultursoziologischer Phänomene.

Voraussetzungen: Anmeldungen bitte bis 14.10.2010 an: christina.annalena.eckert@uni-weimar.de
 Die Lektüre beider Seminare erfordert gute bis sehr gute Englischkenntnisse.
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme (Anwesenheit, Textlektüren, aktive und interaktive Diskussionsteilnahme)

Es kann aus folgenden Optionen gewählt werden:

1. Referat und schriftliche Hausarbeit am Ende des Semesters (ca. 10 Seiten) (Anteil an der Gesamtnote 25% und 25% = 50%)
2. Referat und 2 Essays (ca. 5 Seiten) zu Mitte und Ende der Vorlesungszeit. (Anteil an der Gesamtnote 25% und pro Essay 12,5% und 12,5% = 50%)

Gesamtnote: Modulleistungen müssen erbracht bzw. bestanden werden.

4403212 **Medien, Kultur und Identität**

2 S wöch. Do 11:00 - 12:30 M7B Seminarraum 102 21.10.2010 C.Eckert

Kommentar: Erarbeitung von Grundkenntnissen der Difference und Normalcy Studies (i.e. Gender Studies, Critical Whiteness Studies, queer theory, crip theory, post/neo-colonial theory). Analyse ausgewählter Beispiele (Film, bildende Kunst, Livesciences) in Bezug auf Normkonstituierung und hegemonialer Macht-Wissenskomplexe als auch deren diskursive Verortung und ihr Widerstandspotential. Kritische Reflektion von Identitätszuweisungen und Essentialisierungen kultureller Machtgefüge sowie historische Analyse kultureller Techniken der Normalisierung. Untersuchung von Medien und Technologien von Re-präsentation und Diskurs- und Wissensordnung unter dem Aspekt der Differenz multipler Identitäten und deren historischer und politischer Entstehung. Kritische Reflektion der Theoriebildung und Grundlagenverständnis von zentralen Aspekten der Difference und Normalcy Forschung. Historische Analyse von Normalisierungsprozessen, aber auch Widerstandspotenzialen in der (bio-wissenschaftlichen) Wissensproduktion über den Menschen und ihrer medialen Ausformung in Text und Bild, der bildenden Kunst sowie im Film. Auseinandersetzung mit Diskursanalyse und Untersuchung diskursiver Sachverhalte in Zusammenhang mit historischen und zeitgenössischen medialen und institutionellen Bedingungen.

Bemerkungen: Lernziel / Kompetenzen

Erwerb grundlegender Kenntnisse über Theorien, Gegenstände und Fragestellungen der Difference-Forschung. Erarbeitung allgemeiner hegemoniekritischer Betrachtungs-, Beschreibungs- und Theoretisierungs-kompetenz. Erwerb der Fähigkeit, differenzbildende Macht- und Normalisierungstechniken medialer Vermittlung zu verstehen und zu beschreiben sowie deren historische Einbettung. Dazu sollen entsprechende Begriffe, Konzepte, Modelle und Methoden erarbeitet werden. Philosophische sowie ethische Anforderungen von Diversität/Differenzen sollen erkannt und reflektiert werden, ebenso ihre (medien-)politischen und (medien-)ästhetischen Ausformulierungen. Erwerb von Kompetenzen zur Problematisierung und Theoretisierung historischer und kultursoziologischer Phänomene.

Anmeldungen bitte bis 14.10.2010 an: christina.annalena.eckert@uni-weimar.de

Voraussetzungen: Die Lektüre beider Seminare erfordert gute bis sehr gute Englischkenntnisse.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme (Anwesenheit, Textlektüren, aktive und interaktive Diskussionsteilnahme)

Es kann aus folgenden Optionen gewählt werden:

1. Referat und schriftliche Hausarbeit am Ende des Semesters (ca. 10 Seiten) (Anteil an der Gesamtnote 25% und 25% = 50%)
2. Referat und 2 Essays (ca. 5 Seiten) zu Mitte und Ende der Vorlesungszeit. (Anteil an der Gesamtnote 25% und pro Essay 12,5% und 12,5% = 50%)

Gesamtnote: Modulleistungen müssen erbracht bzw. bestanden werden.

EMK 3

Das Studienmodul EMK 3 setzt sich zusammen aus den Seminaren "Das Kino Frankreich-Maghrebs" und der Vorlesung "Europas transnationale Topographien" (beides Jun.-Prof. Dr. H. Wagner)
 Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. H. Wagner

EMK 3

Das Studienmodul EMK 3 setzt sich zusammen aus den Seminaren "Das Kino Frankreich-Maghrebs" und der Vorlesung "Europas transnationale Topographien" (beides Jun.-Prof. Dr. H. Wagner)

Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. H. Wagner

4403221 Das Kino Frankreich-Maghrebs

2 S	wöch.	Mo	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	18.10.2010	H.Wagner
	Einzel	Di	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	30.11.2010-30.11.2010	
	Einzel	Di	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	07.12.2010-07.12.2010	
	Einzel	Di	17:00 - 18:30	M7B Seminarraum 103	14.12.2010-14.12.2010	

Kommentar: In den neunziger Jahre wurden sehr viele Filme des cinéma beur auf internationalen Festivals geehrt und prägten Frankreichs Filmkultur stark. Das Kino maghrebinischer Migranten(kinder), deren namhafteste Vertreter Mehdi Charef, Rachid Bouchareb und Abdellatif Kechiche sind, wurden als banlieue-filme klassifiziert und in der Gesellschaft stark diskutiert. In diesem Seminar nun soll dem postkolonialen Filmschaffen dieses Jahrzehnts, speziell dem französisch-maghrebinischen nachgegangen werden und angesichts der Filme von Rabah Ameur-Zaimche, Alain Tamas, Djamilia Sahraoui, Yamina Bachir-Chouikh die Frage nach den Veränderungen zum cinéma beur der 90er Jahre gestellt werden. Filmgeschichtlich kann auf das "Dritte Kino" zurückgegangen werden, Anschlüsse und Differenzen zum accented cinema und dem minor cinema werden dabei ebenso zur Sprache kommen wie Fragen postkolonialer Identitäten.

Le cinéma "France-Maghreb"

Dans les années quatre-vingt-dix beaucoup de "films beurs" ont connu un grand succès dans les festivals internationaux et ont profondément marqué le cinéma français. Ces films d'enfants d'immigrants ont été classé "cinéma de banlieue" et ont provoqué une débat dans toute la société.

Les réalisateurs les plus connus sont Mehdi Charef, Rachid Bouchareb et Abdellatif Kechiche.

Dans ce cours nous traiterons du cinéma postcoloniale actuel, et notamment le cinéma français-maghrébin de Rabah Ameur-Zaimche, Alain Tamas, Djamilia Sahraoui et Yamina Bachir-Chouikh, et nous le comparerons au cinéma beur des années 90.

Vu au travers de l'histoire cinématographique, des questions en rapport avec l'"accented cinema" et le "minor cinema" se posent, comme par exemple celle de l'identité postcoloniale.

Bemerkungen: A la fin de chaque séance, une projection de film est prévue.
 Der Besuch der Filmsichtung (Mo., 19:00-20:30) ist obligatorisch.
Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt durch aktive Teilnahme im Seminar, Klausur in der Vorlesung sowie durch eine schriftliche Seminararbeit.

4403222 **Europas transnationale Topographien**

2 V	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 013	29.11.2010-29.11.2010	H.Wagner
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	06.12.2010-06.12.2010	
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	13.12.2010-13.12.2010	
	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 013	20.10.2010	

Kommentar: Diese Vorlesung geht der Frage nach, wie sich das Selbstbild Europas durch medienkulturelle Artefakte sowie durch das Verständnis postkolonialer Theorien bildet. Im Zentrum steht dabei ein mediales Raumverständnis, welches bestehende Raumvorstellungen der Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften mit aufnimmt. Europa wird dabei durch den Blick des Films, der als Teil der globalen (Massen)Bilderwanderung bereits physisch materielle Raumbegrenzen überwinden kann, als auch durch neue Erkenntnisse postkolonialer, kulturtheoretischer und soziologischer Theorien gesehen, die sich bewusst gegen ein eurozentristisches Raumbild stellen. In der europa- und medienkulturwissenschaftlichen Vorlesung Europas transnationale Topographien soll nach transnationalen Topographien der (trans-)europäischen Kulturgeschichte in Auseinandersetzung einer europäischen mit einer außereuropäischen Sichtweise gefragt werden.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt durch aktive Teilnahme im Seminar, Klausur in der Vorlesung sowie durch eine schriftliche Seminararbeit.

4403223 **Filmsichtung "Das Kino Frankreich-Magrebs"**

FS	wöch.	Mo	19:00 - 20:30	B11 Seminarraum 013	18.10.2010	H.Wagner
----	-------	----	---------------	---------------------	------------	----------

Recht und Film

<p class=""MsoNormal"">Law and Film</i></p> <p class=""MsoNormal""></p> <p class=""MsoNormal""></p> <p class=""MsoNormal"">Das Studienmodul "Recht und Film" beinhaltet das Seminar "Recht im Film" (S 4h) (Bergann).</p> <p class=""MsoNormal"">Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.</p>

Law and Film

Das Studienmodul "Recht und Film" beinhaltet das Seminar "Recht im Film" (S 4h) (Bergann).

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.

4403230 **Recht und Film**

4 S wöch. Mi 09:15 - 12:30 B11 Seminarraum 014 20.10.2010

J.Bergann

Kommentar: Medienkultur ist Rechtskultur und Rechtskultur ist Medienkultur. Die grundsätzliche Frage des Seminars ist – wie wird Recht im Film inszeniert? Die Wechselwirkungen zwischen Recht und Film werden anhand des klassischen Courtroom Dramas, kritischen deutschen Gerichtsfilmern und Hollywood-Anwaltsfilmen analysiert. In diesem Seminar sollen Fragen von Rechts- und Medienfiktionen mit Medien- und Rechtstheorie verknüpft werden. Im Mittelpunkt stehen die Auseinandersetzungen um die Inszenierung des Rechts, der Parallele zwischen Gerichtsprozess und Theaterstück sowie der rechtlichen Fragen nach der Heroisierung des Rechts, Rechtsarchitektur sowie Reflexionen von Recht, Film und Gesellschaft.

Bemerkungen: Teilnahmebeschränkung auf 25 Studierende, Voranmeldung an johanna.bergann@uni-weimar.de
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit).

Zeichenregime 1

Das Studienmodul "Zeichenregime" setzt sich aus dem Seminar "Diagramme, Schemata, Atlanten" und dem Seminar "Ordnungen der Zeichen" zusammen.
Modulverantwortliche: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Regimes of Signs 1

Das Studienmodul "Zeichenregime" setzt sich aus dem Seminar "Diagramme, Schemata, Atlanten" und dem Seminar "Ordnungen der Zeichen" zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

4402221 **Diagramme, Schemata, Atlanten**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 20.10.2010

F.Steinhauer

Kommentar: Dozent: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Kaum ein Vortrag findet heute ohne Power Point Presentation statt. Und PPP ist nichts anderes als die digitalisierte Version von Visualisierungstechniken, die immer dann verwendet werden, wenn komplexe Sachverhalte mit einem Blick vor Augen stehen sollen (Leibniz). Im 17. Jahrhundert kommen vermehrt solche diagrammatische Darstellungsformen auf. Der Stammbaum setzt Verwandtschaftsbeziehungen ins Bild, er ordnet Denkg Gebäude und macht Bücher wieder auffindbar. In dem Seminar wird es darum gehen, Visualisierungstechniken seit der frühen Neuzeit unter dem Aspekt zu betrachten, wie sie das herstellen, was sie darstellen. Was wird aus einem Sachverhalt, wenn etwa eine Statistik zum Essvolumen einer Person in Form eines Bergs dargestellt wird, um ein Beispiel Walter Benjamins aufzugreifen? Damit ist man unmittelbar auf die eigene Praxis der Darstellung verwiesen. Was machen wir, wenn wir unsere Vorträge bildlich stützen in Form von Schemata und Diagrammen?

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Voraussetzung für die Erlangung einer Studienmodulnote ist die Übernahme eines Referats in beiden Modulteilern und die Abgabe einer Hausarbeit (15 Seiten).

Literatur: Die Literatur und das Material werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

4402222 **Ordnungen der Zeichen**

2 S wöch. Do 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 014 21.10.2010

F.Steinhauer

Kommentar: Dozent: Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Es gibt nicht zur Zeichen, sondern auch viel mehr Zeichen, als zu fassen wären. Aus der 'Polysemie' der Zeichen heraus gibt es Regime, die zwischen der überbordenden Vielheit und der vereinzelt Kleinheit einer Zeichenwelt Les- und Sichtbarkeiten einrichten. Es findet sich ein Art Polyzeichen-Policey: sie betreibt die (Auf)Sicht und Ordnung der Dinge, die als oder mit Zeichen erscheinen.

Gegenstand der Lehrveranstaltung sind Theorien und Praktiken der Zeichen. Ausgangspunkt ist die Vorstellung, dass Zeichen in den Koordinaten von Regimen auftauchen. Dabei soll von den Deutern der Spätantike bis hin zur modernen Theorie der Semiotik Konditionen der Zeichenregime verfolgt werden. Als leitende Voraussetzung der Veranstaltung dient die These, dass die Regime polarisiert sind und ihr Grundzug in Skalierungen liegt. Sie haben also zwei finale Werte, etwa einen 'hohen' und einen 'niedrigen', und damit noch einen dritten Wert, der dazwischen liegt. Aus diesem Grundzug heraus entwerfen sie die diskreten und indiskreten Ordnungen der Zeichen. Inwiefern dieser analoge Grundzug sich in digitalen Phasen erhalten kann, steht in Frage.

Leistungsnachweis: Voraussetzung für die Erlangung einer Studienmodulnote ist die Übernahme eines Referats in beiden Modulteilern und die Abgabe einer Hausarbeit (15 Seiten).

Literatur: Das Material und die Literatur werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

Identitäten und Identifizierungen

Identities and Identifications
Das Studienmodul "Identitäten und Identifizierungen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Zur Geschichte der digitalen Identität" (Engemann) und der Vorlesung "In Zeiten des Verrats. Eine Subgeschichte der politischen Identität" (Gregory).
Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. St. Gregory

Identities and Identifications

Das Studienmodul "Identitäten und Identifizierungen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Zur Geschichte der digitalen Identität" (Engemann) und der Vorlesung "In Zeiten des Verrats. Eine Subgeschichte der politischen Identität" (Gregory).

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. St. Gregory

4403252 Zur Geschichte der digitalen Identität

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 013 20.10.2010

C.Engemann

Kommentar: Am 1. November dieses Jahres wird der elektronische Personalausweis eingeführt. Damit erhalten die Bundesbürger ein Dokument, das für sogenannte digitale Signaturen vorbereitet ist und als staatlich anerkanntes Ausweismittel im Internet genutzt werden kann. Im Seminar wird die Geschichte des staatlichen Schreibens von Individuen und der anstehende Medienwandel von analogen zu digitalen Authentifikationsmedien medienhistorisch und medientheoretisch untersucht.

Leistungsnachweis: Übernahme eines Referats, schriftliche Arbeit in einer der beiden Veranstaltungen des Moduls

4405251 In Zeiten des Verrats. Eine Subgeschichte der politischen Identität.

2 V wöch. Fr 11:00 - 12:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 22.10.2010

S.Gregory

Kommentar: "Ein Mann, der Herrn K. lange nicht gesehen hatte, begrüßte ihn mit den Worten: 'Sie haben sich gar nicht verändert.' 'Oh!' sagte Herr K. und erlebte." (Bertolt Brecht: Geschichten vom Herrn Keuner / Das Wiedersehen)

Die Vorlesung ergänzt die im Seminar gestellte Frage nach den politischen Techniken der Identifizierung um die Frage nach den Weisen der Selbst-Identifizierung von politischen Subjekten. Politische, aber auch religiöse Regierungssysteme begnügen sich gewöhnlich nicht mit der Identitätsfeststellung von außen, ihr Funktionieren beruht zugleich darauf, dass sich die Subjekte auch von sich aus, „innerlich“, als identisch begreifen und sich einer bestimmten ideologischen Wahrheit verpflichten.

Die Geschichte dieser impliziten Identitätsaufforderung soll hier sozusagen von ihrer Kehrseite aus betrachtet werden, nämlich unter dem Gesichtspunkt des Verrats: jener Handlung, die im Reich der politischen Vernunft den größten Skandal, die eklatanteste Verletzung des Identitätsgebots darstellt. Anhand einzelner Verratskomplexe – von der Französischen Revolution bis heute – versucht die Vorlesung eine Art Subgeschichte der modernen Regierungsmentalitäten zu erzählen: Der Verrat als größtmögliche Verunsicherung der identitären Zuschreibungen – und zugleich als ihre traurige Bestätigung.

Leistungsnachweis: schriftliche Klausur (kurzer Essay) zum Thema der Vorlesung, schriftliche Hausarbeit in einer der beiden Veranstaltungen des Moduls

Mediale Historiographien 1

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantwort.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantwort.: Prof. Dr. Friedrich Balke

Medien des Entwerfens

<p> <p class="MsoNormal">Media of Design</p> <p class="MsoNormal">Das Studienmodul "Medien des Entwerfens" wird die Werkzeuge und Kulturtechniken der Generierung von Formen, Räumen und Kunstwerken in ihren vielfältigen historischen wie zeitgenössischen Erscheinungs- und Funktionsweisen untersuchen.</p> <p class="MsoNormal">Das Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Lektüreseminar "Die Welt als Projekt. Theorien des Entwerfens" und dem Se-mi-nar "Paperwork. Die Zeichnung als operatives Medium in Kunst, Architektur und Wissenschaft". Es wird in Kooperation mit der Fakultät Gestaltung der Bauhaus Universität durchgeführt. Diese Zusammenarbeit soll den Dialog zwischen Studierenden der freien Kunst, der visuellen Kommunikation, des Produktdesign und der Medienwissenschaft zu einem Thema initiieren, dass an der Schnittstelle von Theorie und Praxis angesiedelt und deshalb besonders auf die Interaktion der Fachkompetenzen von Gestaltern und Geisteswissenschaftlern angewiesen ist.</p> <p class="MsoNormal">Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. B. Wittmann</p> </p>

Media of Design

Das Studienmodul "Medien des Entwerfens" wird die Werkzeuge und Kulturtechniken der Generierung von Formen, Räumen und Kunstwerken in ihren vielfältigen historischen wie zeitgenössischen Erscheinungs- und Funktionsweisen untersuchen.

Das Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Lektüreseminar "Die Welt als Projekt. Theorien des Entwerfens" und dem Se-mi-nar "Paperwork. Die Zeichnung als operatives Medium in Kunst, Architektur und Wissenschaft". Es wird in Kooperation mit der Fakultät Gestaltung der Bauhaus Universität durchgeführt. Diese Zusammenarbeit soll den Dialog zwischen Studierenden der freien Kunst, der visuellen Kommunikation, des Produktdesign und der Medienwissenschaft zu einem Thema initiieren, dass an der Schnittstelle von Theorie und Praxis angesiedelt und deshalb besonders auf die Interaktion der Fachkompetenzen von Gestaltern und Geisteswissenschaftlern angewiesen ist.

Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. B. Wittmann

4403271 **Lektüreseminar: Die Welt als Projekt. Theorien des Entwerfens**

2 S gerade Do 15:15 - 18:30
Wo

21.10.2010

F.Uhlig;B.Wittmann

Kommentar: Das Verb „entwerfen“ leitet sich wie das französische „projeter“ von der schnellen Bewegung des Schleuderns, des Auswerfens her – eine Geste mit der eine Externalisierung und eine (zumindest) leichte Form von Kontrollverlust einhergehen. Die Geste richtet sich an einem bestimmten Zweck aus, aber wird von diesem keineswegs determiniert. Im aktuellen Sprachgebrauch können unter dem Verb „entwerfen“ nahezu alle Praktiken gefasst werden, die zum Einsatz kommen, wenn Kunstwerke, Architekturen, Maschinen, Musikstücke oder Texte in Angriff genommen werden. Der Bedeutungshorizont spannt sich vom Zeichnen, Modellieren und Komponieren zum Planen, Projektieren, Konzipieren und Konstruieren. Die Mittel dieser (Zeichentisch-)Abenteuer sind so vielfältig wie heterogen: vom Bleistift bis zum 3D-Drucker, vom Millimeterpapier zum CAD-Programm konnten und können die unterschiedlichsten Werkzeuge und Medien dem Entwerfen dienstbar gemacht werden.

Über die Grenzen der Bildenden Kunst und der Architektur hinaus wird spätestens seit der Moderne praktisch jede Art von Produktionsprozess, in dem Medien die Repräsentation von etwas zuvor noch Unbekanntem oder Ungedachten leisten, als Entwurf verstanden. Entworfen wird immer dann, wenn eine graphische oder im Fall des Modells dreidimensionale Brücke ins Nichts geschlagen wird. Der Entwurf ist damit praktisch synonym geworden mit einer Form von medial hergestellter Anfänglichkeit und Vorläufigkeit. Das Seminar wird anhand der fragmentarischen Diskursgeschichte des Entwerfens der Frage nachgehen, wie und unter welchen medienhistorischen Bedingungen sich dieser Bereich des konzeptuell Vorläufigen ausbilden konnte. Welche Funktion kam und kommt ihm in den Künsten, der Architektur, in Technologie und Wissenschaft zu? Und in welchem Verhältnis stand und steht die philosophische, epistemologische, kunst- und architekturtheoretische Reflexion zur jeweils zeitgenössischen Praxis?

Leistungsnachweis: Bereitschaft zur aktiven Mitarbeit, insbesondere zur regelmäßigen Lektüre der zu diskutierenden Texte, sowie zur Ausarbeitung eines mündlichen Kommentars in Kombination mit der Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem der beiden Seminare des BA-Studienmoduls „Medien des Entwerfens“.

Literatur: Evans, Robin, 2000, *The Projective Cast: Architecture and Its Three Geometries*, Cambridge Mass., London.

Daniel Gethmann, Susanne Hause (Hg.), *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009.

Kruft, Hanno-Walter: *Geschichte der Architekturtheorie von der Antike bis zur Gegenwart*, München 1986.

(Ausführliche Literaturliste folgt zu Semesterbeginn.)

4403272 **Paperwork. Die Zeichnung als operatives Medium in Kunst, Wissenschaft und Technologie**

2 S unger. Do 15:15 - 18:30 Cr47 Seminarraum 001 28.10.2010

B.Wittmann

Kommentar: Seit dem Beginn der maschinellen Massenproduktion von Papier im mittelalterlichen Europa und bis zur medialen Revolution der Photographie im 19. Jahrhundert galt die Handzeichnung als universales Instrument des Naturstudiums, der Konstruktion von Architekturen und Maschinen, der Vorbereitung und Entwicklung von Gemälden und Skulpturen. Trotz der formalen und instrumentellen Ausdifferenzierung, die das Zeichnen in den verschiedenen Einsatzbereichen erfahren hat, lassen sich zwei grundsätzliche Leistungen des Mediums ausmachen, die die künstlerische, wissenschaftliche und auch die ganz alltägliche Praxis der graphischen Inskription miteinander teilen. Das Zeichnen dient zum einen der „Reportage“ (Clemens Krümmel), also der Sicherung und der Vermittlung von visuellen Phänomenen und zum anderen der Durcharbeitung, Prozessierung und der Erfindung neuer Formen und Strukturen. Es fungiert in diesem Sinne als Mittel der Exkursion in Gebiete, die physisch, physikalisch oder psychisch nicht oder nur unter großem Aufwand zu erreichen sind, und bringt etwas zurück, das nur mit Hilfe der Hand des Zeichners zu erfassen ist. Selbst heute noch zeichnen Künstler, Architekten und Designer, ja selbst unter den hochtechnologischen Bedingungen des Labor von Neurobiologen, in der archäologischen Feldarbeit und im Gerichtssaal werden graphisch Fakten gesichert und rekonstruiert, Phänomene analysiert und Thesen entworfen. Das Seminar wird in exemplarischen Fallstudien von Leonardo da Vinci bis Frank Gehry die Erscheinungsformen des Zeichnens, seine mediale Spezifität und seine generative Funktion untersuchen. Ein besonderer Schwerpunkt wird dabei auf der Analyse der jeweiligen „Zeichenszenen“ liegen, also auf der Beschreibung der historisch je spezifischen Konstellation von Werkzeugen, Materialien, Konventionen, graphischen Sprachen und Arbeitsumgebungen.

Leistungsnachweis: Aktive Mitarbeit, Bereitschaft zur Übernahme eines Referats sowie Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem der beiden Seminare des BA-Studienmoduls „Medien des Entwerfens“.

Literatur: Bryson, Norman (2009). Ein Spaziergang um seiner selbst willen, in: Friedrich Teja Bach, Wolfram Pichler (Hg.), Öffnungen: Zur Theorie und Geschichte der Zeichnung, München, S. 27-42.

Hoffmann, Christoph, Hg. (2008). Daten sichern. Schreiben und Zeichnen als Verfahren der Aufzeichnung, Berlin, Zürich.

Ingold, Tim (2007). Lines. A Brief History, London, New York.

Kemp, Wolfgang (1974). Disegno. Beiträge zur Geschichte des Begriffs zwischen 1547 und 1607, in: Marburger Jahrbuch für Kunstwissenschaft 19, S. 219-240.

Krümmel, Clemens (2004), Es reicht zu zeichnen: Möglichkeiten der Reportagezeichnung, in: Tauchfahrten. Zeichnung als Reportage, Ausstellungskatalog Kunstverein Hannover, Kunsthalle Düsseldorf, S. 8-19.

Latour, Bruno (1990), Drawing Things Together, in: Michael Lynch und Steve Woolgar (Hg.), Representation in Scientific Practice, Cambridge/Mass., London, S. 19-68.

Pichler, Wolfram, Ralph Ubl (2007). Vor dem ersten Strich. Dispositive der Zeichnung in der modernen und vormodernen Kunst, in: Werner Busch, Oliver Jehle & Carolin Meister (Hg.), Randgänge der Zeichnung, München, S. 231-255.

Wittmann, Barbara, Hg. (2009). Spuren erzeugen. Zeichnen und Schreiben als Verfahren der Selbstaufzeichnung, Berlin, Zürich.

(Ausführliche Literaturliste folgt zu Semesterbeginn.)

Fachgebiet Medienökonomie

Medienökonomie 1

Media Economy 1 This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies". Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die Volkswirtschaftslehre" und der Vorlesung "Einführung in die Betriebswirtschaftslehre". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen. Modulverantw.: N.N.

Media Economy 1

This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies"

Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die Volkswirtschaftslehre" und der Vorlesung "Einführung in die Betriebswirtschaftslehre". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: N.N.

4403111 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre

2 V wöch. Fr 09:15 - 10:45 M13C Hörsaal A 22.10.2010

J.Emes

Kommentar: Diese Veranstaltung bietet eine allgemein verständliche Einführung in grundlegende theoretische Konzepte der Betriebswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen aus dem Bereich der Medien.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Grundlagen Medienökonomie 1".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

4403112 Einführung in die Volkswirtschaftslehre

2 V wöch. Fr 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal A 22.10.2010

M.Maier;S.Putzig

Kommentar: Diese Veranstaltung liefert eine allgemein verständliche Einführung in die grundlegenden Konzepte der Volkswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medienbranche. Neben klassischen Vorlesungselementen kommen Experimente und Kurzfallstudien zum Einsatz.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Grundlagen Medienökonomie 1".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

Medienökonomie 5

Media Economy 5

In Media Economics 5 students learn the basic models and concepts of media economics. This module makes them familiar with the latest challenges in concern of the convergent processes in this industry. In this context the topics of intercultural management and intercultural business ethics are studied, as well as applied to specific cases. Basic assumptions of the concept of 'culture' in cultural studies will be taught and critically analyzed in regard to its practicability and relevance to intercultural management in practice.

Das Studienmodul "Medienökonomie 5" vermittelt Studierenden die Grundlagen der Medienökonomie und behandelt aktuelle Herausforderungen in der Medienwirtschaft im Kontext von Konvergenz und Globalisierung. Darüber hinaus werden Grundlagen des interkulturellen Managements ebenso wie Fragen einer interkulturellen Unternehmensethik im Umgang mit marktlichen und nicht-marktlichen Stakeholdern in den Grundzügen behandelt sowie kritisch in Anwendung auf spezifische Fragestellungen diskutiert. Die Studierenden erhalten Grundlagenkenntnisse in den Cultural Studies, deren Kulturbegriff hinsichtlich Relevanz und Praktikabilität für das interkulturelle Medienmanagement analysiert wird.

Das Studienmodul setzt sich aus der Vorlesung "Medienökonomische Grundlagen: Theorien, Modelle und Konzepte der globalen Medienökonomie im Kontext von Konvergenz" und dem Seminar "Interkulturelles Management: Managementansätze zwischen ökonomischem Kalkül und kultureller Orientierung" zusammen. Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Lehrveranstaltungen gebunden.

Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: N.N.

Media Economy 5

In Media Economics 5 students learn the basic models and concepts of media economics. This module makes them familiar with the latest challenges in concern of the convergent processes in this industry. In this context the topics of intercultural management and intercultural business ethics are studied, as well as applied to specific cases. Basic assumptions of the concept of 'culture' in cultural

studies will be taught and critically analyzed in regard to its practicability and relevance to intercultural management in practice.

Das Studienmodul "Medienökonomie 5" vermittelt Studierenden die Grundlagen der Medienökonomie und behandelt aktuelle Herausforderungen in der Medienwirtschaft im Kontext von Konvergenz und Globalisierung. Darüber hinaus werden Grundlagen des interkulturellen Managements ebenso wie Fragen einer interkulturellen Unternehmensethik im Umgang mit marktlichen und nicht-marktlichen Stakeholdern in den Grundzügen behandelt sowie kritisch in Anwendung auf spezifische Fragestellungen diskutiert. Die Studierenden erhalten Grundlagenkenntnisse in den Cultural Studies, deren Kulturbegriff hinsichtlich Relevanz und Praktikabilität für das interkulturelle Medienmanagement analysiert wird.

Das Studienmodul setzt sich aus der Vorlesung "Medienökonomische Grundlagen: Theorien, Modelle und Konzepte der globalen Medienökonomie im Kontext von Konvergenz" und dem Seminar "Interkulturelles Management: Managementansätze zwischen ökonomischem Kalkül und kultureller Orientierung" zusammen. Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Lehrveranstaltungen gebunden.

Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: N.N.

4403121 **Interkulturelles Management: Managementansätze zwischen ökonomischem Kalkül und kultureller Orientierung**

2 S wöch. Mi 19:00 - 20:30 B11 Seminarraum 015 20.10.2010 A.Trommershausen

Kommentar: Das Seminar behandelt grundlegende Theorien zum interkulturellen Management von Stakeholdern sowie Grundfragen zur interkulturellen Unternehmensethik. Darüber hinaus werden zentrale Positionen der Cultural Studies zum Begriff „Kultur“ und „Medienkultur“ und deren Relevanz für das interkulturelle Management erarbeitet und kritisch diskutiert.

Die Lehrveranstaltung ist Teil des Studienmoduls „Medienökonomie 5“. Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich.

Leistungsnachweis: Referat und Hausarbeit

4403122 **Medienökonomische Grundlagen: Theorien, Modelle und Konzepte der globalen Medienökonomie im Kontext von Konvergenz**

2 V wöch. Mo 17:00 - 18:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 18.10.2010 A.Trommershausen

Kommentar: In der Vorlesung werden die Grundlagen der Medienökonomie vermittelt. Darüber hinaus wird der Wandel von Technologien, Medienunternehmen und Medienbranche unter den Bedingungen der Konvergenz behandelt und die Auswirkungen dieses Wandels im Kontext der ‚Globalisierung‘ von Kommunikation und Kultur für die Medienökonomie betrachtet.

Die Lehrveranstaltung ist Teil des Studienmoduls „Medienökonomie 5“. Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich.

Leistungsnachweis: Klausur und Kurzreferat

Fachgebiet Medienwissenschaft

Bergbilder des Films

Pictures of mountain films Das Studienmodul "Bergbilder des Films" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Theorie und Geschichte des Bergfilms" (Martin) und "Das Motiv des Berges im Film der Gegenwart" (Martin).
Modulverantwortliche: Dr. S. Martin

Pictures of mountain films

Das Studienmodul "Bergbilder des Films" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Theorie und Geschichte des Bergfilms" (Martin) und "Das Motiv des Berges im Film der Gegenwart" (Martin).

Modulverantwortliche: Dr. S. Martin

4403311 **Das Motiv des Berges im Film der Gegenwart**

2 S wöch. Mo 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 015 18.10.2010

S.Martin

Kommentar:

Der Bergfilm hat, so könnte man argumentieren, seine besten Zeiten längst hinter sich. Bereits in den 1930er Jahren erreichte das Genre mit Filmen von Arnold Fanck und dessen Schülern Leni Riefenstahl und Louis Trenker seinen Höhepunkt. Filme wie der Die weiße Hölle vom Piz Palü (D 1929, Arnold Fanck/Georg Wilhelm Pabst), Das blaue Licht (D 1932, Leni Riefenstahl) oder Der verlorene Sohn (D/USA 1934, Louis Trenker) stellen nur einige, wenngleich auch die wichtigsten Produktionen dieser Zeit dar. Nach einer kurzen Hochphase, in der das Bergmotiv in den 1950er Jahren populär in das Genre des Heimatfilms integriert wurde, erfuhr es schließlich in den 1980er und 1990er Jahren in Form von Fernseh- und Kinodokumentationen eine Wiederbelebung. Bergfilme der letzten zehn bis fünfzehn Jahre hingegen finden kaum wissenschaftliche Erwähnung.

In Folge dessen macht sich das Modul zweierlei zum Ziel:

Zum einen soll die Theorie- und Ästhetikgeschichte des Bergfilms von den Anfängen bis in die Gegenwart nachvollzogen werden, mit Hilfe der wichtigsten Texte zum Thema (u.a. von Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim, Susan Sontag, Christian Rapp, Kay Kirchmann) sowie der Analyse exemplarischer Bergfilme.

Zum anderen wird aber auch – und das steht diesem Vorgehen diametral entgegen – das Motiv des Berges im deutschsprachigen Film der Gegenwart untersucht. Dabei steht weniger eine genre-, als vielmehr eine motivorientierte Herangehensweise im Fokus der Überlegungen: quer zu allen Genres und Stilen soll die Berglandschaft in ihrer Funktion als Schauplatz, Handlungsträger und selbstreflexives Instrument des Films im Rückgriff auf medien- und kulturwissenschaftliche Diskurse diskutiert werden. Themen von ganz unterschiedlicher Art und Provenienz soll dabei nachgegangen werden, etwa der Allianz von Berglandschaft und Inzest in Hieran-kl (D 2003, Hans Steinbichler), der Verwendung von Berglandschaft als (Resonanz-)Raum des Scheiterns in Schlafes Bruder (D 1995, Joseph Vilsmaier) oder der Verwendung von Schneelandschaft als Katalysator des Vergessens und Erinnerns in Winterschläfer (D 1997, Tom Tykwer).

Bemerkungen: Anmeldungen bitte an: silke.martin@uni-weimar.de

Die Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Moduls.

Leistungsnachweis: kontinuierliche Lektüre und Mitarbeit, Übernahme eines Referats und Hausarbeit

4403312 **Theorie und Geschichte des Bergfilms**

2 S wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 18.10.2010

S.Martin

Kommentar: Der Bergfilm hat, so könnte man argumentieren, seine besten Zeiten längst hinter sich. Bereits in den 1930er Jahren erreichte das Genre mit Filmen von Arnold Fanck und dessen Schülern Leni Riefenstahl und Louis Trenker seinen Höhepunkt. Filme wie der Die weiße Hölle vom Piz Palü (D 1929, Arnold Fanck/Georg Wilhelm Pabst), Das blaue Licht (D 1932, Leni Riefenstahl) oder Der verlorene Sohn (D/USA 1934, Louis Trenker) stellen nur einige, wenngleich auch die wichtigsten Produktionen dieser Zeit dar. Nach einer kurzen Hochphase, in der das Bergmotiv in den 1950er Jahren populär in das Genre des Heimatfilms integriert wurde, erfuhr es schließlich in den 1980er und 1990er Jahren in Form von Fernseh- und Kinodokumentationen eine Wiederbelebung. Bergfilme der letzten zehn bis fünfzehn Jahre hingegen finden kaum wissenschaftliche Erwähnung.

In Folge dessen macht sich das Modul zweierlei zum Ziel:

Zum einen soll die Theorie- und Ästhetikgeschichte des Bergfilms von den Anfängen bis in die Gegenwart nachvollzogen werden, mit Hilfe der wichtigsten Texte zum Thema (u.a. von Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim, Susan Sontag, Christian Rapp, Kay Kirchmann) sowie der Analyse exemplarischer Bergfilme.

Zum anderen wird aber auch – und das steht diesem Vorgehen diametral entgegen – das Motiv des Berges im deutschsprachigen Film der Gegenwart untersucht. Dabei steht weniger eine genre-, als vielmehr eine motivorientierte Herangehensweise im Fokus der Überlegungen: quer zu allen Genres und Stilen soll die Berglandschaft in ihrer Funktion als Schauplatz, Handlungsträger und selbstreflexives Instrument des Films im Rückgriff auf medien- und kulturwissenschaftliche Diskurse diskutiert werden. Themen von ganz unterschiedlicher Art und Provenienz soll dabei nachgegangen werden, etwa der Allianz von Berglandschaft und Inzest in Hieran-ki (D 2003, Hans Steinbichler), der Verwendung von Berglandschaft als (Resonanz-)Raum des Scheiterns in Schlafes Bruder (D 1995, Joseph Vilsmaier) oder der Verwendung von Schneelandschaft als Katalysator des Vergessens und Erinnerns in Winterschläfer (D 1997, Tom Tykwer).

Bemerkungen: Anmeldungen bitte an: silke.martin@uni-weimar.de

Die Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Moduls.

Leistungsnachweis: kontinuierliche Lektüre und Mitarbeit, Übernahme eines Referats und Hausarbeit

4403313 **Filmsichtung zu Bergbilder des Films**

FS wöch. Mo 19:00 - 22:00 B11 Seminarraum 015 18.10.2010

S.Martin

Bemerkungen: Die Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Studienmoduls "Bergbilder des Films".

Film - Kritik

<p class=""MsoNormal"">Film Critic</p> <p class=""MsoNormal"">Das Studienmodul "Filmkritik" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Filmkritiken schreiben" (Klaut/Böttcher) und dem Seminar "Theorie und Geschichte des Bergfilms" (Martin).</p> <p class=""MsoNormal""> Modulverantwortliche: Dr. S. Martin</p>

Film Critic

Das Studienmodul "Filmkritik" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Filmkritiken schreiben" (Klaut/Böttcher) und dem Seminar "Theorie und Geschichte des Bergfilms" (Martin).

Modulverantwortliche: Dr. S. Martin

4403312 **Theorie und Geschichte des Bergfilms**

2 S wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 18.10.2010

S.Martin

Kommentar: Der Bergfilm hat, so könnte man argumentieren, seine besten Zeiten längst hinter sich. Bereits in den 1930er Jahren erreichte das Genre mit Filmen von Arnold Fanck und dessen Schülern Leni Riefenstahl und Louis Trenker seinen Höhepunkt. Filme wie der Die weiße Hölle vom Piz Palü (D 1929, Arnold Fanck/Georg Wilhelm Pabst), Das blaue Licht (D 1932, Leni Riefenstahl) oder Der verlorene Sohn (D/USA 1934, Louis Trenker) stellen nur einige, wenngleich auch die wichtigsten Produktionen dieser Zeit dar. Nach einer kurzen Hochphase, in der das Bergmotiv in den 1950er Jahren populär in das Genre des Heimatfilms integriert wurde, erfuhr es schließlich in den 1980er und 1990er Jahren in Form von Fernseh- und Kinodokumentationen eine Wiederbelebung. Bergfilme der letzten zehn bis fünfzehn Jahre hingegen finden kaum wissenschaftliche Erwähnung.

In Folge dessen macht sich das Modul zweierlei zum Ziel:

Zum einen soll die Theorie- und Ästhetikgeschichte des Bergfilms von den Anfängen bis in die Gegenwart nachvollzogen werden, mit Hilfe der wichtigsten Texte zum Thema (u.a. von Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim, Susan Sonntag, Christian Rapp, Kay Kirchmann) sowie der Analyse exemplarischer Bergfilme.

Zum anderen wird aber auch – und das steht diesem Vorgehen diametral entgegen – das Motiv des Berges im deutschsprachigen Film der Gegenwart untersucht. Dabei steht weniger eine genre-, als vielmehr eine motivorientierte Herangehensweise im Fokus der Überlegungen: quer zu allen Genres und Stilen soll die Berglandschaft in ihrer Funktion als Schauplatz, Handlungsträger und selbstreflexives Instrument des Films im Rückgriff auf medien- und kulturwissenschaftliche Diskurse diskutiert werden. Themen von ganz unterschiedlicher Art und Provenienz soll dabei nachgegangen werden, etwa der Allianz von Berglandschaft und Inzest in Hieran-ki (D 2003, Hans Steinbichler), der Verwendung von Berglandschaft als (Resonanz-)Raum des Scheiterns in Schlafes Bruder (D 1995, Joseph Vilsmaier) oder der Verwendung von Schneelandschaft als Katalysator des Vergessens und Erinnerns in Winterschläfer (D 1997, Tom Tykwer).

Bemerkungen: Anmeldungen bitte an: silke.martin@uni-weimar.de

Die Filmsichtung ist obligatorischer Bestandteil des Moduls.

Leistungsnachweis: kontinuierliche Lektüre und Mitarbeit, Übernahme eines Referats und Hausarbeit

4403322 **Filmkritik**

2 S gerade Mi 09:15 - 12:30 M7B Seminarraum 102 03.11.2010
Wo

M.Böttcher;M.Klaut

Kommentar: »Schreiben heißt versuchen herauszufinden, was man schreiben würde, wenn man schriebe.«

(Marguerite Duras: Schreiben, 1993/94, S.58)

Würde man eine Ankündigung zu dem Seminar Filmkritik schreiben wollen, könnte sie sagen, dass Filmkritik filmische Texte und Kontexte nicht nur beurteilt, auseinander hält und hinterfragt, sondern zuerst beobachtet und versucht, herauszufinden.

Agnès Varda entwickelte den Begriff der cinécri-ture – die assoziative Freizügigkeit von Bildern und Gedanken, um die starke Ausrichtung am Drehbuch zu durchbrechen. Würde man daraus den Begriff der cinécritique ableiten, will diese womöglich nicht nur die Auseinandersetzung mit der filmischen Organisation der Bilder, sondern auch eine unmittelbare Verbindung des Sehens mit dem Schreiben und so letztlich die eigene Sichtweise während des Schreibens über das Sehen und so nicht allein die Sichtweise über Dinge, die im Beobachten auf-fallen, sondern auch Dinge, von denen auffällt, wie wenig auffällig sie sind.

Wie sich die Beobachtungen wiederum beim Le-sen einer Kritik ändern, welche Erwartungen und Eindrücke am Text entstehen, wird zunächst anhand klassischer und neuer Ausgangspunkte der Filmkri-tik diskutiert. Ebenso Schwerpunkt ist das eigene Schreiben und dessen intensive Besprechung.

Bemerkungen: Das Seminar wird mit einer Doppelsitzung jeweils mittwochs von 09.15–12.45 Uhr 14-tägig in der un-geraden Woche stattfinden (1. Termin 03.11.2010) und ist mit einer Akkre-ditierung zu den 61. Internationalen Filmfest-spielen in Berlin verbunden. Während der Zeit vom 10. bis 20. Februar 2011 werden dort von jedem Teilnehmer und jeder Teilnehmerin für den Leistungsnachweis 10 Filmkritiken und 1 Interview entstehen. Die Bereitschaft zur redaktionellen Mitarbeit an der daraus folgenden Publikation DAS KINOHEFT wird vorausgesetzt.

Voraussetzungen: Einreichung einer Arbeitsprobe mit einer Kritik bis ca. 2.000 Zeichen zu einem Film eigener Wahl, bitte bis zum 27.10. 2010 an marius.boettcher@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis: Das Seminar setzt sich mit dem Seminar Theorie und Geschichte des Bergfilms von Silke Martin (Montags, 11–12.30 Uhr) zu dem Modul Filmkritik zusammen. Hierfür ist in Absprache mit Silke Martin für den Leistungs-nachweis zusätzlich noch ein Referat erforderlich.

Literatur: Zur Einführung empfohlen: Georg Seeßlen: »Filmkritik ist im besten und im schlechtesten Fall nichts anderes als die Formulie-rung dessen, was einem durch den Kopf geht. Also Vorsicht!« In: Revolver, Heft 14, Juni 2006

Ein Semesterapparat steht zur Verfügung.

Pop 1

<p>Pop 1</p> <p>Das Studienmodul "Pop 1" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Theorien populärer Kultur" (Bongaerts) und dem Seminar "Musiksoziologie" (Bongaerts).</p> <p>Modulverantwortlicher: Dr. G. Bongaerts</p>

Pop 1

Das Studienmodul "Pop 1" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Theorien populärer Kultur" (Bongaerts) und dem Seminar "Musiksoziologie" (Bongaerts).

Modulverantwortlicher: Dr. G. Bongaerts

4403331**Musiksoziologie**

2 S	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	Be11 Seminarraum 005	27.10.2010	
	Einzel	Mi	11:00 - 12:30	H15 Seminarraum 207	15.12.2010-15.12.2010	

G.Bongaerts

Kommentar: Musiksoziologie befasst sich mit den Verhältnissen von Musik, sozialem Handeln und sozialen Strukturen. In Frage stehen dabei die Praktiken der musikalischen Produktion und Konsumtion im weitesten Sinne. Die Produktion kann vom gemeinsamen Musizieren bis hin zu den Institutionen der Musikindustrie thematisiert werden. Die Konsumtion kann von der konkreten Umgangsweise der Rezipienten mit Musik und ihren Verbreitungsmedien bis hin zum milieu- und klassenspezifischen Geschmack und zu den variierenden musikalischen Moden thematisiert werden. Mit gesellschaftstheoretischem Interesse kann man darüber hinaus nach musikalischen Formen und ihrer Bedeutung und Funktion in unterschiedlichen gesellschaftlichen Formationen fragen. Im Rahmen des Seminars werden anhand ausgewählter Texte zur Musiksoziologie Fragestellungen und Konzepte für mögliche Forschungen gemeinsam erarbeitet. Die Konzepte sollen anschließend an ausgewählten Fallbeispielen der Populärmusik erprobt werden.

Leistungsnachweis: Referat/Hausarbeit in einem der beiden Modulteile

Literatur: Zur Vorbereitung:

Kaden, Christiane/Mackensen, Karsten (2006): Soziale Horizonte von Musik. Ein kommentiertes Lesebuch zur Musiksoziologie. Bärenreiter.

4403332 Theorien populärer Kultur

2 S wöch. Di 19:00 - 20:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

G.Bongaerts

Kommentar: Vor dem Hintergrund der Entwicklung und Durchsetzung der Massenkultur im 19. Jahrhundert etabliert sich ab den 1920er Jahren die sogenannte Populärkultur. Im Ausgang von Jugendkulturen, die gerade in der Musik eigene Ausdrucksformen gefunden haben, verdichten sich Lebensstile und kulturelle Erscheinungen, die spätestens ab den 1960er Jahren auf den Begriff ‚Popkultur‘ gebracht werden. Swing, Jazz, Rock’n’Roll, Beat, Pop Art und entsprechende Subkulturen (Jazzcats, Swingboys, Rockabillys, Hippies, Rocker) sowie die späteren Alternativkulturszenen (Punks, Skins usw.) sind Beispiele dafür. Seitdem popkulturelle Phänomene zu beobachten sind, beschäftigen sich auch die Sozial- und Kulturwissenschaften mit ihnen. Die kulturellen Erzeugnisse und Lebensformen sollen historisch verstanden, beschrieben und – wenn möglich – auch erklärt werden. Im Rahmen des Seminars wird es darum gehen, verschiedene Theorien zur Populärkultur in gemeinsamer Lektüre zu erarbeiten und kritisch zu diskutieren. Den Schwerpunkt bilden dabei soziologische Ansätze, die populärkulturelle Phänomene auf Basis heterogener theoretischer Annahmen je unterschiedlich beobachten. Unter anderem werden Texte der Kritischen Theorie (Adorno/Horkheimer), der Cultural Studies (Williams, Fiske) und der Theorie sozialer Praxis (Bourdieu) gelesen.

Leistungsnachweis: Referat/Hausarbeit in einem der beiden Modulteile

Literatur: Zur Vorbereitung und für einen historischen Zugang zum Thema:

Maase, Kaspar (2001): Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Systemtheorie

<p>Systems Theory</p> <p>Das Studienmodul "Systemtheorie" vermittelt die Grundbegriffe und Anwendungsfelder der soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns; u.a. soll damit eine komplexe wie adäquate Beobachtung/Beschreibung der modernen Weltgesellschaft ermöglicht werden. Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Soziologische Systemtheorie" (Ziemann) und dem Seminar "Das Erziehungssystem und seine (Reform-)Pädagogiken" (Ziemann).</p> <p>Modulverantwortlicher: Prof. A. Ziemann</p>

Systems Theory

Das Studienmodul "Systemtheorie" vermittelt die Grundbegriffe und Anwendungsfelder der soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns; u.a. soll damit eine komplexe wie adäquate Beobachtung/Beschreibung der modernen Weltgesellschaft ermöglicht werden. Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Soziologische Systemtheorie" (Ziemann) und dem Seminar "Das Erziehungssystem und seine (Reform-)Pädagogiken" (Ziemann).

Modulverantwortlicher: Prof. A. Ziemann

4403341 Das Erziehungssystem und seine (Reform-)Pädagogiken

2 S wöch. Di 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

A.Ziemann

Kommentar: Unter welchen Bedingungen soll der Mensch lernen, und wie soll er gebildet werden? Welche Werte, welche kanonischen Inhalte und welches Fachwissen sollen Bestandteil schulischer Erziehung sein? Das Seminar widmet sich diesen und anderen Fragen vor dem Hintergrund der soziologischen Gesellschaftstheorie Luhmanns und entsprechender Beobachtungen des Wandels erzieherischer Programme in der Moderne. Parallel werden einschlägige historische und empirische Studien zur Erziehung aufgearbeitet und diskutiert.

Das Seminar ist zusammen mit der Vorlesung „Soziologische Systemtheorie“ Bestandteil des Studienmoduls „Systemtheorie“.

Leistungsnachweis: regelmäßige und aktive Teilnahme, mündliches Referat und Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre: Luhmann, Niklas (2002): Das Erziehungssystem der Gesellschaft. F/M: Suhrkamp. Rutschky, Katharina (Hg.) (1977): Schwarze Pädagogik. Frankfurt/M; Berlin: Ullstein.

4403342 **Soziologische Systemtheorie**

2 V wöch. Di 11:00 - 12:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 19.10.2010

A.Ziemann

Kommentar: Die Vorlesung vermittelt die Werkgeschichte, Grundbegriffe und zentralen Theorieaussagen der prominenten und enorm einflussreichen soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns. Ausgangspunkt ist eine allgemeine (funktional-strukturelle) Systemtheorie, die die Operationen, die (Selbst-)Organisation und die Kopplung von psychischen wie auch sozialen Systemen beschreibt. In einem weiteren Schritt geht es um die Erklärung der Besonderheiten der modernen Gesellschaft: soziale Evolution, funktionale Differenzierung, symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien, Beobachtungen zweiter Ordnung u.a.m. sind dafür markante Eckpfeiler.

Die Vorlesung bildet zusammen mit dem Seminar „Das Erziehungssystem und seine (Reform-)Pädagogiken“ das Studienmodul „Systemtheorie“.

Leistungsnachweis: Klausur

Mimesis und Recht

<p>Das Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar "Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie" (Dr. R. Gaderer) und dem Seminar "Wissensfiguren der Mimesis" (Dr. R. Gaderer).</p>

Das Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar "Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie" (Dr. R. Gaderer) und dem Seminar "Wissensfiguren der Mimesis" (Dr. R. Gaderer).

4402312 **Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie**

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 Cr47 Seminarraum 001 20.10.2010

R.Gaderer

Kommentar: Das Seminar beschäftigt sich mit der mimetischen Textproduktion von Antragstellern, Beschwerdeführern, Petenten und Klägern in Gericht und Bürokratie. Besondere Aufmerksamkeit soll auf die mediale Konstellation, nämlich jener der (gestörten) Kommunikation zwischen Rechtssuchenden und juristischen sowie bürokratischen Institutionen, gelegt werden. Im Vordergrund wird dabei ein mimetischer Aspekt stehen, und zwar eine Textsorte, die das Interesse von Rechtswissenschaftlern, Psychiatern, Kriminologen und Literaten im 19. und 20. Jahrhundert auf sich zog: der Querulantenbrief. In diesen exzessiven Adressierungen wird die Kulturtechnik der Mimesis besonders evident, wenn juristische Laien in der Rhetorik und mit dem Vokabular der Rechtssprache (v.a. „Deduktionsstil“ und „juristische Eventualstil“) Gerichte, Behörden- oder Verwaltungsapparate über deren „Fehlentscheidungen“ aufklären und belehren. Anhand der meist mehrseitigen, genau strukturierten und häufig emotional stark gefärbten Querulantenbriefe sollen Verständigungsschwierigkeiten, die zwischen Institutionen und Beteiligten bestehen, diskutiert werden. Zu untersuchen wird sein, inwiefern einerseits in Querulantenbriefen die Verschränkung von Medien, Mimesis und juristischen Formen sichtbar wird und andererseits inwiefern Literatur (u.a. Kleist, Kafka, Bahr) diese Trias poetisiert und kritisch reflektiert.

Bemerkungen: Das Seminar bildet zusammen mit dem Plenum „Medien und Mimesis“ (Prof. Dr. Friedrich Balke) und dem Seminar „Wissensfiguren der Mimesis“ das Projektmodul „Künstliche Welten: Medien und Mimesis“.

Leistungsnachweis:

Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit, Übernahme eines Referats bzw. Respondenz und Projektarbeit im Rahmen des Projektmoduls.

4402313 **Wissensfiguren der Mimesis**

2 S wöch. Mo 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 014 18.10.2010

R.Gaderer

Kommentar: Schauspieler, Maler, Dichter, Tänzer oder Architekten sind seit Platons „Politeia“ wesentliche (und vor allem positiv besetzte) Figuren der Mimesis, Imitatio oder „Nachahmung“. Personen also, die Mimesis erzeugen und regulieren, sich durch den Prozess der Aneignung und Darstellung von Wissen konstituieren. Sie lassen sich in der Übung und Nachahmung von Vorbildern unterrichten, in der „Lehre des Ähnlichen“ trainieren, um in unterschiedlichen Wissensfeldern bestehen und vor allem operieren zu können. Mimesis bezieht sich dabei auf die Wiedergabe technischer, medialer oder kultureller Vorbilder; dies kann einerseits beabsichtigt und bewusst, andererseits unwillkürlich und triebartig stattfinden.

Unter diesen kurz angedeuteten Aspekten beschäftigt sich das Seminar mit jenen Wissensfiguren, deren diskursives Zentrum von Kulturtechniken der Mimesis (u.a. Kopieren, Zitieren, Paraphrasieren, Montieren) bestimmt wird: Kopisten, Marionetten, Wachfiguren, Fälscher, Plagiatoren, Affen, Doppelgänger, Schatten, Experimentatoren, Imitatoren oder (zaubernde) Agenten. Zu fragen wird sein, welchem Verständnis von Mimesis gerade diese Figuren entsprechen und inwiefern mediale Zusammenhänge dabei entscheidend sind.

Bemerkungen: Das Seminar bildet zusammen mit dem Plenum „Medien und Mimesis“ (Prof. Dr. Friedrich Balke) und dem Seminar „Mimesis und juristische Formen: Querulantenbriefe an Recht und Bürokratie“ das Projektmodul „Künstliche Welten: Medien und Mimesis“.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit, Übernahme eines Referats bzw. Respondenz und Projektarbeit im Rahmen des Projektmoduls.

M.A. Medienkultur

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 12:30 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss

14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.

15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski

15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner

16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg

16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory

17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann

17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier

18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz

18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen

19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut

19:15 Uhr: Dr. Eckert

19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 12:30 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss

14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.

15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski

15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner

16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg

16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory

17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann

17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier

18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz

18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen

19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut

19:15 Uhr: Dr. Eckert

19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

MA-Kolloquium Medienphilosophie

1 KO C.Voss

Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten. In Gruppen- und Einzelkonsultationen werden die Verteidigungen vorbereitet. Die Teilnahme erfolgt nach persönlicher Anmeldung, Termine dazu werden rechtzeitig bekanntgegeben.

Bemerkungen: Termin: 14. Dezember 2010, 13:00 Uhr bis 15:00 Uhr, Seminarraum 013, Bauhausstraße 11

MA-Kolloquium Mediensoziologie

1 KO A.Ziemann

Kommentar: Intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung. Zeit und Ort wird noch bekanntgegeben.

MA- und Doktorandenkolloquium Künstliche Welten

1 KO F.Balke

Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten bzw. des Bearbeitungsstandes der Promotion (Vorbereitung in Gruppen- und Einzelkonsultationen). Die Teilnahme erfolgt ausschließlich nach persönlicher Anmeldung, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Projektmodule

Mediale Historiographien 1

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantwort.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantwort.: Prof. Dr. Friedrich Balke

Medienphilosophie

*<p>Mediaphilosophy</p><p>
Das Projektmodul "Medienphilosophie" setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Motive der Filmkomödie" (Engell), dem Seminar: "Medienphilosophie des Humors" (Voss) und dem Seminar: "Das Komische und das Akustische im Film" (Martin) zusammen.</p><p>
Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss</p></i>*

Mediaphilosophy

Das Projektmodul "Medienphilosophie" setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Motive der Filmkomödie" (Engell), dem Seminar: "Medienphilosophie des Humors" (Voss) und dem Seminar: "Das Komische und das Akustische im Film" (Martin) zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

Medien & Philosophie

<p>Media & Philosophy</p> <p>Das Projektmodul "Medien & Philosophie" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medienanthropologie"(Voss), dem Seminar "Die anthropologischen Reflexionen des Kinos" (Voss) und dem Seminar "Filmische Subjektivität" (Hanstein).</p> <p>Modulverantwortlicher: Prof. Ch. Voss</p>

Media & Philosophy

Das Projektmodul "Medien & Philosophie" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medienanthropologie"(Voss), dem Seminar "Die anthropologischen Reflexionen des Kinos" (Voss) und dem Seminar "Filmische Subjektivität" (Hanstein).

Modulverantwortlicher: Prof. Ch. Voss

Die anthropologischen Reflexionen des Kinos

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 20.10.2010 C.Voss

Kommentar: In diesem Seminar wird anhand philosophischer und filmwissenschaftlicher Texte sowie ausgewählter Filme dem Fragekomplex nachgegangen, wie das Kino vermeintlich Menschenbilder konfiguriert, (de-)stabilisiert und transformiert. Zum einen zielen Serien („Six feet under“, „Sopranos“ etc.) und Kinofilme („Avatar“, „Eyes wide shut“ z.B.) auf Überzeugungen und Erwartungen eines Publikums, das bereits in der Adressierung als ein spezifisch soziales, ästhetisches und politisches Feld vorausgesetzt und angerufen wird. Zum anderen erzeugen Filme und insbesondere das Kino auch eigenständige Existenzfiktionen, die in Kategorien wie der Westernheld etwa oder auch die Filmdiva und der Star keine außerfilmischen Existenzformen abbilden oder sich zur Kopie empfehlen. Wie Filme anthropologische Konzepte zwischen Realität und Fiktion verhandeln und umgekehrt aus historischen Umbrüchen ihr Material beziehen, ist auch ein bestimmendes Thema der Filmkritiken, die als paratextuelle Rahmungen ebenfalls theoretisch beleuchtet werden sollen.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Filmische Subjektivität

2 S wöch. Fr 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 22.10.2010 U.Hanstein

Kommentar: Als „Mind-Game Film“ bezeichnet Thomas Elsaesser eine Gruppe gegenwärtiger Filme, die sich nicht eindeutig dem Mainstream-Hollywood, dem Independent-Kino oder dem internationalen Arthouse Film zuordnen lassen. Der „Mind-Game Film“ entfaltet rekursive und paradoxe Formen und hält so für den Zuschauer den Realitätsstatus der filmischen Welt(en) im Spiel. Die Darstellung von Bewusstseinszuständen der Figuren und die sinnliche Wahrnehmbarkeit des Films selbst verhandeln die Bedingungen von Gewissheit und Zweifel sowie die Beziehungen zwischen materieller Welt und mentalen Akten.

Im Seminar werden Konzepte aus verschiedenen Etappen der Filmtheoriegeschichte diskutiert, die sich mit subjektiven und objektiven Bildern (bzw. Erzählformen) befassen. Dabei wird die Rolle von Blicken, Stimmen und Figuren der Enunziation für die Ausbildung filmischer Subjektivität näher untersucht. Es werden im Seminar, über das gegenwärtige „Mind-Game“-Kino hinaus, u. a. Filme von Carl Theodor Dreyer, Roberto Rossellini, Ingmar Bergman, Terrence Malick, Krzysztof Kieslowski, Eric Skoldbjaerg, Joachim Trier, Kim Ki-Duk, Gus van Saint und Julio Medem behandelt.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Literatur: Warren Buckland (Hg.): Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Chichester 2009.

Garrett Stewart: Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema. Chicago 2007.

Medienanthropologie

4 PL wöch. Do 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 014 21.10.2010 C.Voss
wöch. Do 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 21.10.2010

Kommentar: Im Plenum stehen Texte zur philosophischen Anthropologie (Simmel, Plessner, Cassirer, Gehlen, Sartre, Adorno) und Medienanthropologie (Uhl, Rieger, Sandbothe, Flusser, Krämer, etc.) im Zentrum, wobei speziell der Einfluss des 'medial turns' der Medienwissenschaft auf das Verständnis vom Menschen bzw. dem Verhältnis von Mensch und Medium Rechnung zu tragen sein wird. Inwieweit ist Medienvergessenheit als Manko anthropologischer Konzepte auszuweisen und was geschieht in Bezug auf das menschliche Selbstverständnis, wie es sich theoretisch und medial sedimentiert, wenn die Umwelt z.B. primär als Medienumwelt gefasst wird? Was ist aus den Hybridfantasien der science-fiction-Filme und -Literatur geworden und welchen Einfluss nehmen heute biopolitische Diskurse auf die Medienästhetik?

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Studienmodule

Basismodul - Medium. Mittler. Medialität

Medium. Mediator. Mediality Das Basismodul "Medium. Mittler. Medialität" besteht aus dem gleichnamigen Seminar (4h) (Bergann, Hanstein).
Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.

Medium. Mediator. Mediality

Das Basismodul "Medium. Mittler. Medialität" besteht aus dem gleichnamigen Seminar (4h) (Bergann, Hanstein).

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.

4403610 Basismodul - Medium. Mittler. Medialität

4 S wöch. Do 09:15 - 12:30 B11 Seminarraum 013 21.10.2010

J.Bergann;U.Hanstein

Kommentar: In der Veranstaltung werden grundlegende Positionen, Begriffe und Methoden der Medientheorie erarbeitet. Die gemeinsame Diskussion ausgewählter Texte wird einen Überblick über relevante Medientheorien geben und zu einer vertiefenden Beschäftigung mit ihren Konzepten anregen. Dabei werden sowohl historische Positionen als auch gegenwärtige Fragen der Kulturtechnik-Forschung, der Mediensoziologie, der Wissens- und Kulturgeschichte, der Bildtheorie, der Medienphilosophie und der Mediengeschichtsschreibung behandelt. Den theoretischen Texten werden jeweils konkrete Gegenstände gegenüber gestellt: Die Betrachtung von Apparaten, Techniken und Verfahren soll dabei nachvollziehen, wie Medien in unterschiedlichen Formaten Wahrnehmbarkeit und Wissen (über sich selbst) produzieren.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit).

Bildwissenschaft: Dezentrierung des Kinobildes

Picture Science Unter dem Titel "Dezentrierungen des Kinobildes" setzt sich das Studienmodul "Bildwissenschaft" zusammen aus den Seminaren "Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes" und "Relokalisierung – Film ohne Kino". Es ist geplant, das Seminar mit einer Exkursion zum "Forum Expanded" der Berlinale 2011 (10. bis 20. Februar 2011) zu verbinden.
Modulverantwortlicher: Dr. V. Pantenburg

Picture Science

Unter dem Titel "Dezentrierungen des Kinobildes" setzt sich das Studienmodul "Bildwissenschaft" zusammen aus den Seminaren "Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes" und "Relokalisierung – Film ohne Kino". Es ist geplant, das Seminar mit einer Exkursion zum "Forum Expanded" der Berlinale 2011 (10. bis 20. Februar 2011) zu verbinden.

Modulverantwortlicher: Dr. V. Pantenburg

4403621 Relokalisierung & Film ohne Kino

2 S wöch. Do 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 21.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar:

So zentral wie die Frage nach der medialen Basis des Kinobildes ist die Frage nach den Orten des Films. Vom Daumenkino bis zum Ubu-Web, vom Fernseher bis zum Public Viewing: André Bazins berühmter Frage, was das Kino sei, ist heute vor allem die Frage zur Seite zu stellen, wo das Kino ist.

Im Seminar soll es darum gehen, die zeitgenössische Vielfalt möglicher Filmerfahrungen (Home Entertainment, Film im öffentlichen Raum, Inflight Entertainment, iPhone, Kunsträume) zu systematisieren und auf geschichtliche Konstellationen zu beziehen (Kinos in Museen, transportable Projektoren, Frühe Heimkino-Formate seit den 20er Jahren). Dabei stehen u.a. das Verhältnis von öffentlich und privat, die Frage nach der Größe des Kinobildes und die Wechselwirkung mit Problemen der Remedialisierung im Zentrum.

Leistungsnachweis: Kurztex te zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Texte von Mary Ann Doane, Haidee Wasson, Barbara Klinger, Charles Acland, Francesco Casetti, Miriam Hansen und anderen. Installative Arbeiten unter anderem von Eija Liisa Ahtila, Harun Farocki, Doug Aitken, Stan Douglas, Clemens von Wedemeyer und anderen.

4403622 **Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 Cr47 Seminarraum 001 20.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar: Der Schritt vom analogen zum digitalen Filmbild wird von manchen als entscheidender filmgeschichtlicher Umbruch bewertet, während andere darin lediglich eine „false Revolution“ (John Belton) erkennen, deren Auswirkungen für den Zuschauer weniger entscheidend seien als die Einführung gepolsterter Kinositze.

Das Seminar wird die zeitgenössischen Debatten über unterschiedliche Trägermedien des Films rekonstruieren und sie zugleich zu ihren historischen Vorläufern in Beziehung setzen. Denn das 35mm-Format, das sich früh als industrieller Standard etablierte, ist nie konkurrenzlos gewesen, sondern immer wieder von alternativen Formaten wie 16mm, Dispositiven wie dem Fernsehen, Trägermedien wie VHS und DVD ergänzt und herausgefordert worden. Dabei werden Fragen der Indexikalität und des filmischen Realismus ebenso eine Rolle spielen wie die Frage nach dem Status des Kinobildes im Umkreis alternativer medialer Angebote. Ist im Modus des Digitalen eher von Konvergenzen oder von Konkurrenzen auszugehen? Wie wäre angesichts des Normalfalls der „Remedialisierung“ (Bolter/Grusin) die mediale Spezifik des postfotografischen Bildes zu beschreiben?

Leistungsnachweis: Kurztex te zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Mit Texten von Lev Manovich, D.N. Rodowick, Jay Bolter und David Grusin, Tom Gunning, Philip Rosen, Henry Jenkins und anderen.

Kultur-Techniken

<p class="MsoNormal" style="margin-bottom: 0">Culture-Techniques</p> <p class="MsoNormal" style="margin-bottom: 0">Das Modul setzt sich zusammen aus einem Plenum namens "Wissensvisualisierung" (Krajewski, Hartmann) und einer Übung namens "Programmieren als Kulturtechnik" (Krajewski).</p> <p class="MsoNormal" style="margin-bottom: 0">Modulverantwortlicher: Prof. Dr. M. Krajewski</p>

Culture-Techniques

Das Modul setzt sich zusammen aus einem Plenum namens "Wissensvisualisierung" (Krajewski, Hartmann) und einer Übung namens "Programmieren als Kulturtechnik" (Krajewski).

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. M. Krajewski

4403631 **Programmieren als Kulturtechnik**

2 UE wöch. Di 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

M.Krajewski

Kommentar: Die das Seminar "Wissensvisualisierung" begleitende Übung vertieft einerseits die Textlektüren und Diskussionen, versucht andererseits noch etwas ganz Neues im Studiengang Medienkultur: es gilt, die unterschiedlichen Erkenntnisse und Konzeptionen des Plenums im Rahmen eines gemeinsamen Software-Projekts zur Anwendung zu bringen. Programmierkenntnisse (in Java oder einer anderen objektorientierten Programmiersprache) sind dabei von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Eine Einführung in das objektorientierte Programmieren wird zu Beginn der Übung gegeben.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

4403632 **Wissensvisualisierung**

2 S wöch. Di 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

F.Hartmann;M.Krajewski

Kommentar: Im Seminar, das zusammen mit Studierenden der Fakultät Gestaltung stattfindet, werden wir uns mit Konzeptionen der Visualisierung von Informationen befassen und einschlägige Texte diskutieren. Diagramme, Karten, MindMaps, Ikonifizierungen, deren jeweilige Geschichte und Theorie stehen dabei im Mittelpunkt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Visualisierung von Zeit, beispielsweise in der diagrammatischen Anordnung der Zeitleiste. Dabei geht es um die Frage, in welcher Form je unterschiedliche Datensätze und Informationen visualisiert und damit 'ins Bild gesetzt' werden können - von der gestalterischen Entscheidung bis hin zur generativen Gestaltung.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

Mediale Historiographien 1

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke

M.A. Kulturwissenschaftliche Medienforschung

<p class="MsoNormal">Einführungsveranstaltung</p> <p>Montag, 11. Oktober 2010, um 12:30 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015</p> <p class="MsoNormal">Modulbörse</p> <p>Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7</p> <p>13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann</p> <p>13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke</p> <p>14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss</p> <p>14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.</p> <p>15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski</p> <p>15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner</p> <p>16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg</p> <p>16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory</p> <p>17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann</p> <p>17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier</p> <p>18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz</p> <p>18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen</p> <p>19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut</p> <p>19:15 Uhr: Dr. Eckert</p> <p>19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz</p>

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 12:30 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss

14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.

15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski

15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner

16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg

16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory

17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann

17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier

18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz

18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen

19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut

19:15 Uhr: Dr. Eckert

19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

MA-Kolloquium Medienphilosophie

1 KO C.Voss
 Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten. In Gruppen- und Einzelkonsultationen werden die Verteidigungen vorbereitet. Die Teilnahme erfolgt nach persönlicher Anmeldung, Termine dazu werden rechtzeitig bekanntgegeben.
 Bemerkungen: Termin: 14. Dezember 2010, 13:00 Uhr bis 15:00 Uhr, Seminarraum 013, Bauhausstraße 11

MA-Kolloquium Mediensoziologie

1 KO A.Ziemann
 Kommentar: Intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung. Zeit und Ort wird noch bekanntgegeben.

MA- und Doktorandenkolloquium Künstliche Welten

1 KO F.Balke
 Kommentar: Das Kolloquium beinhaltet die intensive Besprechung und Diskussion der Master-Abschlussarbeiten bzw. des Bearbeitungsstandes der Promotion (Vorbereitung in Gruppen- und Einzelkonsultationen). Die Teilnahme erfolgt ausschließlich nach persönlicher Anmeldung, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Projektmodule

Mediale Historiographien 1

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke

Medienphilosophie

*<p>Mediaphilosophy</p><p></p><p>
Das Projektmodul "Medienphilosophie" setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Motive der Filmkomödie" (Engell), dem Seminar: "Medienphilosophie des Humors" (Voss) und dem Seminar: "Das Komische und das Akustische im Film" (Martin) zusammen.</p><p>Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss</p>*

Mediaphilosophy

Das Projektmodul "Medienphilosophie" setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Motive der Filmkomödie" (Engell), dem Seminar: "Medienphilosophie des Humors" (Voss) und dem Seminar: "Das Komische und das Akustische im Film" (Martin) zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

Medien & Philosophie

<p>Media & Philosophy</p> <p>Das Projektmodul "Medien & Philosophie" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medienanthropologie"(Voss), dem Seminar "Die anthropologischen Reflexionen des Kinos" (Voss) und dem Seminar "Filmische Subjektivität" (Hanstein).</p> <p>Modulverantwortlicher: Prof. Ch. Voss</p>

Media & Philosophy

Das Projektmodul "Medien & Philosophie" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Medienanthropologie"(Voss), dem Seminar "Die anthropologischen Reflexionen des Kinos" (Voss) und dem Seminar "Filmische Subjektivität" (Hanstein).

Modulverantwortlicher: Prof. Ch. Voss

Die anthropologischen Reflexionen des Kinos

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 20.10.2010

C.Voss

Kommentar:

In diesem Seminar wird anhand philosophischer und filmwissenschaftlicher Texte sowie ausgewählter Filme dem Fragekomplex nachgegangen, wie das Kino vermeintlich Menschenbilder konfiguriert, (de-)stabilisiert und transformiert. Zum einen zielen Serien („Six feet under“, „Sopranos“ etc.) und Kinofilme („Avatar“, „Eyes wide shut“ z.B.) auf Überzeugungen und Erwartungen eines Publikums, das bereits in der Adressierung als ein spezifisch soziales, ästhetisches und politisches Feld vorausgesetzt und angerufen wird. Zum anderen erzeugen Filme und insbesondere das Kino auch eigenständige Existenzfiktionen, die in Kategorien wie der Westernheld etwa oder auch die Filmdiva und der Star keine außerfilmischen Existenzformen abbilden oder sich zur Kopie empfehlen. Wie Filme anthropologische Konzepte zwischen Realität und Fiktion verhandeln und umgekehrt aus historischen Umbrüchen ihr Material beziehen, ist auch ein bestimmendes Thema der Filmkritiken, die als paratextuelle Rahmungen ebenfalls theoretisch beleuchtet werden sollen.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Filmische Subjektivität

2 S wöch. Fr 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 22.10.2010

U.Hanstein

Kommentar:

Als „Mind-Game Film“ bezeichnet Thomas Elsaesser eine Gruppe gegenwärtiger Filme, die sich nicht eindeutig dem Mainstream-Hollywood, dem Independent-Kino oder dem internationalen Arthouse Film zuordnen lassen. Der „Mind-Game Film“ entfaltet rekursive und paradoxe Formen und hält so für den Zuschauer den Realitätsstatus der filmischen Welt(en) im Spiel. Die Darstellung von Bewusstseinszuständen der Figuren und die sinnliche Wahrnehmbarkeit des Films selbst verhandeln die Bedingungen von Gewissheit und Zweifel sowie die Beziehungen zwischen materieller Welt und mentalen Akten.

Im Seminar werden Konzepte aus verschiedenen Etappen der Filmtheoriegeschichte diskutiert, die sich mit subjektiven und objektiven Bildern (bzw. Erzählformen) befassen. Dabei wird die Rolle von Blicken, Stimmen und Figuren der Enunziation für die Ausbildung filmischer Subjektivität näher untersucht. Es werden im Seminar, über das gegenwärtige „Mind-Game“-Kino hinaus, u. a. Filme von Carl Theodor Dreyer, Roberto Rossellini, Ingmar Bergman, Terrence Malick, Krzysztof Kieslowski, Eric Skoldbjaerg, Joachim Trier, Kim Ki-Duk, Gus van Saint und Julio Medem behandelt.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Literatur: Warren Buckland (Hg.): Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Chichester 2009.

Garrett Stewart: Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema. Chicago 2007.

Medienanthropologie

4 PL wöch. Do 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 014 21.10.2010
wöch. Do 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 21.10.2010

C.Voss

Kommentar: Im Plenum stehen Texte zur philosophischen Anthropologie (Simmel, Plessner, Cassirer, Gehlen, Sartre, Adorno) und Medienanthropologie (Uhl, Rieger, Sandbothe, Flusser, Krämer, etc.) im Zentrum, wobei speziell der Einfluss des 'medial turns' der Medienwissenschaft auf das Verständnis vom Menschen bzw. dem Verhältnis von Mensch und Medium Rechnung zu tragen sein wird. Inwieweit ist Medienvergessenheit als Manko anthropologischer Konzepte auszuweisen und was geschieht in Bezug auf das menschliche Selbstverständnis, wie es sich theoretisch und medial sedimentiert, wenn die Umwelt z.B. primär als Medienumwelt gefasst wird? Was ist aus den Hybridfantasien der science-fiction-Filme und -Literatur geworden und welchen Einfluss nehmen heute biopolitische Diskurse auf die Medienästhetik?

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Projektarbeit) zu einer Veranstaltung des Moduls.

Studienmodule

Basismodul - Medium. Mittler. Medialität

Medium. Mediator. Mediality Das Basismodul "Medium. Mittler. Medialität" besteht aus dem gleichnamigen Seminar (4h) (Bergann, Hanstein).

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.

Medium. Mediator. Mediality

Das Basismodul "Medium. Mittler. Medialität" besteht aus dem gleichnamigen Seminar (4h) (Bergann, Hanstein).

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. J. Bergann M.A.

4403610 Basismodul - Medium. Mittler. Medialität

4 S wöch. Do 09:15 - 12:30 B11 Seminarraum 013 21.10.2010

J.Bergann;U.Hanstein

Kommentar: In der Veranstaltung werden grundlegende Positionen, Begriffe und Methoden der Medientheorie erarbeitet. Die gemeinsame Diskussion ausgewählter Texte wird einen Überblick über relevante Medientheorien geben und zu einer vertiefenden Beschäftigung mit ihren Konzepten anregen. Dabei werden sowohl historische Positionen als auch gegenwärtige Fragen der Kulturtechnik-Forschung, der Mediensoziologie, der Wissens- und Kulturgeschichte, der Bildtheorie, der Medienphilosophie und der Mediengeschichtsschreibung behandelt. Den theoretischen Texten werden jeweils konkrete Gegenstände gegenüber gestellt: Die Betrachtung von Apparaten, Techniken und Verfahren soll dabei nachvollziehen, wie Medien in unterschiedlichen Formaten Wahrnehmbarkeit und Wissen (über sich selbst) produzieren.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit).

Bildwissenschaft

Picture Science Unter dem Titel "Dezentrierungen des Kinobildes" setzt sich das Studienmodul "Bildwissenschaft" zusammen aus den Seminaren "Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes" und "Relokalisierung – Film ohne Kino". Es ist geplant, das Seminar mit einer Exkursion zum "Forum Expanded" der Berlinale 2011 (10. bis 20. Februar 2011) zu verbinden.

Picture Science

Unter dem Titel "Dezentrierungen des Kinobildes" setzt sich das Studienmodul "Bildwissenschaft" zusammen aus den Seminaren "Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes" und "Relokalisierung – Film ohne Kino". Es ist geplant, das Seminar mit einer Exkursion zum "Forum Expanded" der Berlinale 2011 (10. bis 20. Februar 2011) zu verbinden.

Modulverantwortlicher: Dr. V. Pantenburg

4403621 Relokalisierung & Film ohne Kino

2 S wöch. Do 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 21.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar:

So zentral wie die Frage nach der medialen Basis des Kinobildes ist die Frage nach den Orten des Films. Vom Daumenkino bis zum Ubu-Web, vom Fernseher bis zum Public Viewing: André Bazins berühmter Frage, was das Kino sei, ist heute vor allem die Frage zur Seite zu stellen, wo das Kino ist.

Im Seminar soll es darum gehen, die zeitgenössische Vielfalt möglicher Filmerfahrungen (Home Entertainment, Film im öffentlichen Raum, Inflight Entertainment, iPhone, Kunsträume) zu systematisieren und auf geschichtliche Konstellationen zu beziehen (Kinos in Museen, transportable Projektoren, Frühe Heimkino-Formate seit den 20er Jahren). Dabei stehen u.a. das Verhältnis von öffentlich und privat, die Frage nach der Größe des Kinobildes und die Wechselwirkung mit Problemen der Remedialisierung im Zentrum.

Leistungsnachweis: Kurztexte zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Texte von Mary Ann Doane, Haidee Wasson, Barbara Klinger, Charles Acland, Francesco Casetti, Miriam Hansen und anderen. Installative Arbeiten unter anderem von Eija Liisa Ahtila, Harun Farocki, Doug Aitken, Stan Douglas, Clemens von Wedemeyer und anderen.

4403622 **Remedialisierung – postfotografische Modi des Filmbildes**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 Cr47 Seminarraum 001 20.10.2010

V.Pantenburg

Kommentar: Der Schritt vom analogen zum digitalen Filmbild wird von manchen als entscheidender filmgeschichtlicher Umbruch bewertet, während andere darin lediglich eine „false Revolution“ (John Belton) erkennen, deren Auswirkungen für den Zuschauer weniger entscheidend seien als die Einführung gepolsterter Kinositze.

Das Seminar wird die zeitgenössischen Debatten über unterschiedliche Trägermedien des Films rekonstruieren und sie zugleich zu ihren historischen Vorläufern in Beziehung setzen. Denn das 35mm-Format, das sich früh als industrieller Standard etablierte, ist nie konkurrenzlos gewesen, sondern immer wieder von alternativen Formaten wie 16mm, Dispositiven wie dem Fernsehen, Trägermedien wie VHS und DVD ergänzt und herausgefordert worden. Dabei werden Fragen der Indexikalität und des filmischen Realismus ebenso eine Rolle spielen wie die Frage nach dem Status des Kinobildes im Umkreis alternativer medialer Angebote. Ist im Modus des Digitalen eher von Konvergenzen oder von Konkurrenzen auszugehen? Wie wäre angesichts des Normalfalls der „Remedialisierung“ (Bolter/Grusin) die mediale Spezifik des postfotografischen Bildes zu beschreiben?

Leistungsnachweis: Kurztexte zu den Seminarlektüren + Kurzreferat oder Textexpertise. Hausarbeit von 15 Seiten Umfang in einem der beiden Seminare des Moduls.

Literatur: Mit Texten von Lev Manovich, D.N. Rodowick, Jay Bolter und David Grusin, Tom Gunning, Philip Rosen, Henry Jenkins und anderen.

Kultur-Techniken

Culture-Techniques
Das Modul setzt sich zusammen aus einem Plenum namens "Wissensvisualisierung" (Krajewski) und einer Übung namens "Programmieren als Kulturtechnik" (Hartmann).
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. M. Krajewski

Culture-Techniques

Das Modul setzt sich zusammen aus einem Plenum namens "Wissensvisualisierung" (Krajewski) und einer Übung namens "Programmieren als Kulturtechnik" (Hartmann).

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. M. Krajewski

4403631 **Programmieren als Kulturtechnik**

2 UE wöch. Di 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

M.Krajewski

Kommentar: Die das Seminar "Wissensvisualisierung" begleitende Übung vertieft einerseits die Textlektüren und Diskussionen, versucht andererseits noch etwas ganz Neues im Studiengang Medienkultur: es gilt, die unterschiedlichen Erkenntnisse und Konzeptionen des Plenums im Rahmen eines gemeinsamen Software-Projekts zur Anwendung zu bringen. Programmierkenntnisse (in Java oder einer anderen objektorientierten Programmiersprache) sind dabei von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Eine Einführung in das objektorientierte Programmieren wird zu Beginn der Übung gegeben.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

4403632 **Wissensvisualisierung**

2 S wöch. Di 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 19.10.2010

F.Hartmann;M.Krajewski

Kommentar: Im Seminar, das zusammen mit Studierenden der Fakultät Gestaltung stattfindet, werden wir uns mit Konzeptionen der Visualisierung von Informationen befassen und einschlägige Texte diskutieren. Diagramme, Karten, MindMaps, Ikonifizierungen, deren jeweilige Geschichte und Theorie stehen dabei im Mittelpunkt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Visualisierung von Zeit, beispielsweise in der diagrammatischen Anordnung der Zeitleiste. Dabei geht es um die Frage, in welcher Form je unterschiedliche Datensätze und Informationen visualisiert und damit 'ins Bild gesetzt' werden können - von der gestalterischen Entscheidung bis hin zur generativen Gestaltung.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit in einem Modulteil

Mediale Historiographien 1

<p>Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.</p> <p>Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke</p>

Diese Lehrveranstaltung für MK/BA und MK/MA findet ausschließlich auf persönliche Einladung statt.

Modulverantw.: Prof. Dr. Friedrich Balke

M.A. Medienmanagement

<p class="MsoNormal">Einführungsveranstaltung</p> <p>Montag, 11. Oktober 2010, um 14:00 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015</p> <p class="MsoNormal">Modulbörse</p> <p>Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7</p> <p>13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann</p> <p>13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke</p> <p>14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss</p> <p>14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.</p> <p>15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski</p> <p>15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner</p> <p>16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg</p> <p>16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory</p> <p>17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann</p> <p>17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier</p> <p>18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz</p> <p>18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen</p> <p>19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut</p> <p>19:15 Uhr: Dr. Eckert</p> <p>19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz</p>

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 14:00 Uhr in der Bauhausstraße 11, Seminarraum 015

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, ab 13:00 Uhr im Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

13:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr: Philosophie audiovisueller Medien, Prof. Voss

14:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, N.N.

15:00 Uhr: Mediengeschichte der Wissenschaften, Jun.-Prof. Krajewski

15:30 Uhr: Europäische Medienkultur, Jun.-Prof. Wagner

16:00 Uhr: Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung, Jun.-Prof. Pantenburg

16:30 Uhr: Mediale Historiographien, Jun.-Prof. Gregory

17:00 Uhr: Medien des Entwerfens, Jun.-Prof. Wittmann

17:30 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier

18:00 Uhr: Marketing und Medien, Vertr.-Prof. Emes, Frau Gruschwitz

18:30 Uhr: Internationales Management und Medien, Dr. Trommershausen

19:00 Uhr: Herr Böttcher, Frau Klaut

19:15 Uhr: Dr. Eckert

19:30 Uhr: Dr. Frahm, Dr. Cuntz

Masterkolloquium Marketing und Medien

1 KO J.Emes;S.Gruschwitz
 Kommentar: Im Rahmen des Moduls soll das Wissen der Studierenden im Bereich der für das Verfassen einer Masterarbeit relevanten Theorien erweitert werden und Hilfestellung bei der Übertragung allgemeiner Wissensbestandteile auf die konkrete Fragestellung der Masterarbeit gegeben werden.
 Informationen zu Terminen und zum Leistungsnachweis werden zu Beginn des Semesters rechtzeitig bekannt gegeben. Teilnehmer melden sich an bei: daniela.hein@uni-weimar.de.
 Bemerkungen: Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Masterkolloquium Medienmanagement

1 KO Einzel	Do	09:15 - 15:00	H15 Seminarraum 207	11.11.2010-11.11.2010	M.Maier;N.Richter
Einzel	Do	09:00 - 20:00	H15 Seminarraum 207	16.12.2010-16.12.2010	

Kommentar: Im Rahmen des Moduls soll das Wissen der Studierenden im Bereich der für das Verfassen einer Masterarbeit relevanten Theorien erweitert werden und Hilfestellung bei der Übertragung allgemeiner Wissensbestandteile auf die konkrete Fragestellung der Masterarbeit gegeben werden.
 Informationen zu Terminen und zum Leistungsnachweis werden zu Beginn des Semesters rechtzeitig bekannt gegeben. Teilnehmer melden sich an bei: nancy.richter@uni-weimar.de.

Projektmodule

<p>Project Module</p>

Project Module

Angewandte empirische Forschung

<p class="">Applied Empirical Research</p> <p>This module makes the participants familiar with selected methods for collecting and analyzing complex empirical data. The methods discussed include regression analysis and related techniques.</p> <p>Dieses Projektmodul vermittelt grundlegende Kenntnisse in der Erhebung und Analyse empirischer Daten. Der Schwerpunkt liegt auf der Vorstellung und Anwendung von multivariaten Analysemethoden, die für die Analyse medienwirtschaftlicher Fragestellungen von zentraler Bedeutung sind. Behandelt werden u.a. die Regressionsanalyse, die Faktorenanalyse, die Clusteranalyse, die Diskriminanzanalyse und die Conjoint-Analyse. Im Rahmen einer empirischen Studie werden die erlernten Kenntnisse praktisch umgesetzt.</p> <p></p>

Applied Empirical Research

This module makes the participants familiar with selected methods for collecting and analyzing complex empirical data. The methods discussed include regression analysis and related techniques.

Dieses Projektmodul vermittelt grundlegende Kenntnisse in der Erhebung und Analyse empirischer Daten. Der Schwerpunkt liegt auf der Vorstellung und Anwendung von multivariaten Analysemethoden, die für die Analyse medienwirtschaftlicher Fragestellungen von zentraler Bedeutung sind. Behandelt werden u.a. die Regressionsanalyse, die Faktorenanalyse, die Clusteranalyse, die Diskriminanzanalyse und die Conjoint-Analyse. Im Rahmen einer empirischen Studie werden die erlernten Kenntnisse praktisch umgesetzt.

Basic Econometrics

2 S unger. Do 11:00 - 15:00 H15 Seminarraum 103 28.10.2010 P.Marx

Kommentar: Dieses Seminar vermittelt grundlegende ökonometrische Kenntnisse, die für die Analyse medienwirtschaftlicher Fragestellungen von zentraler Bedeutung sind. Aufbauend auf einer Diskussion der linearen Regressionsanalyse werden Annahmen der Methode, verwandte Methoden wie die logistische Regression und auf der Regression aufbauende Verfahren wie Strukturgleichungsmodelle behandelt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Angewandte empirische Forschung".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch eine einstündige Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

Erhebung und Analyse von Daten

2 S Einzel Do 15:30 - 17:00 H15 Seminarraum 207 21.10.2010-21.10.2010 A.Marchand
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 28.10.2010-28.10.2010
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 25.11.2010-25.11.2010
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 20.01.2011-20.01.2011
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 27.01.2011-27.01.2011

Kommentar: Dieses Seminar ergänzt das Seminar Basic Econometrics und die Vorlesung Multivariate Analysemethoden um eine Anwendungsperspektive. Zu einem aktuellen Forschungsthema im Bereich Medienmanagement werden die Studierenden eine Datenerhebung konzipieren, reale Daten erheben und diese Daten unter Verwendung multivariater Methoden eigenständig auswerten.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Angewandte empirische Forschung".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch aktive Beteiligung (50%) sowie einer Hausarbeit (50%) erworben werden.

Methoden der Datenerhebung

2 V Einzel Do 17:00 - 19:30 H15 Seminarraum 103 21.10.2010-21.10.2010 J.Emes
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 04.11.2010-04.11.2010
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 11.11.2010-11.11.2010
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 18.11.2010-18.11.2010
 Einzel Do 15:30 - 18:30 H15 Seminarraum 103 02.12.2010-02.12.2010

Kommentar: In dieser Vorlesung erhalten die Studenten einen Einblick in konzeptionelle Grundlagen des Marktforschungsprozesses. Der Schwerpunkt liegt auf Methoden der Informationsgewinnung, welche für die Planung und Durchführung von Erhebungen in der Medienindustrie von Bedeutung sind. Betrachtet werden u.a. die wesentlichen Aspekte der Fragebogenerstellung, alternative Stichproben-Auswahlverfahren, messtheoretische Grundlagen, Skalierungen und Gütekriterien.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Angewandte empirische Forschung".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann über mündliche Mitarbeit (30%) sowie durch die Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (70%).

Multivariate Analysemethoden

2 V gerade Do 11:00 - 15:00 H15 Seminarraum 103 21.10.2010 P.Marx

Kommentar: Diese Vorlesung behandelt verschiedene multivariate Analysemethoden, die für die Analyse medienwirtschaftlicher Fragestellungen von zentraler Bedeutung sind. Behandelt werden u.a. die Faktorenanalyse, die Clusteranalyse, die Diskriminanzanalyse und die Conjoint-Analyse.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Angewandte empirische Forschung".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

Medienmanagement: E-Book

The module aims to provide students with practical and theoretical knowledge concerning the e-book and its cultural and economic implications.

Elektronische Lesegeräte haben mittlerweile einen hohen technologischen Entwicklungsstand erreicht und digitale Publikationen umgreifen immer mehr Fachgebiete. Im Projekt wird der Einsatz von elektronischen Lesegeräten für den Studienalltag getestet. Dafür werden allen teilnehmenden Studierenden elektronische Lesegeräte zur Verfügung gestellt. Neben der Einbeziehung unmittelbarer Erfahrungen mit dem E-Book, geht es um eine Analyse der besonderen ökonomischen und kulturellen Merkmale von Informations- und Netzgütern. Darüber hinaus werden wichtige Akteure und Assoziationen betrachtet und gruppenweise Forschungsfragen zum Thema E-Book bearbeitet. Auf dem Mediengang 2010 sollen die Ergebnisse aus dem Projekt präsentiert werden. Die Leistungsnachweise sind den Einzelveranstaltungen zu entnehmen. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen: "Netzökonomie", "E-Book: Assoziationen und Akteure" und "Die digitale Forschungswerkstatt".

Anmeldungen für das Projekt bitte bis zum 29.04.2010 an nancy.richter@uni-weimar.de (weitere Informationen unter www.uni-weimar.de/medien/management).

Modulverantw.: Prof. Dr. Matthias Maier

Media Management: E-Book

The module aims to provide students with practical and theoretical knowledge concerning the e-book and its cultural and economic implications.

Elektronische Lesegeräte haben mittlerweile einen hohen technologischen Entwicklungsstand erreicht und digitale Publikationen umgreifen immer mehr Fachgebiete. Im Projekt wird der Einsatz von elektronischen Lesegeräten für den Studienalltag getestet. Dafür werden allen teilnehmenden Studierenden elektronische Lesegeräte zur Verfügung gestellt. Neben der Einbeziehung unmittelbarer Erfahrungen mit dem E-Book, geht es um eine Analyse der besonderen ökonomischen und kulturellen Merkmale von Informations- und Netzgütern. Darüber hinaus werden wichtige Akteure und Assoziationen betrachtet und gruppenweise Forschungsfragen zum Thema E-Book bearbeitet. Auf dem Mediengang 2010 sollen die Ergebnisse aus dem Projekt präsentiert werden. Die Leistungsnachweise sind den Einzelveranstaltungen zu entnehmen. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen: "Netzökonomie", "E-Book: Assoziationen und Akteure" und "Die digitale Forschungswerkstatt".

Anmeldungen für das Projekt bitte bis zum 29.04.2010 an nancy.richter@uni-weimar.de (weitere Informationen unter www.uni-weimar.de/medien/management).

Modulverantw.: Prof. Dr. Matthias Maier

Medienmarketing: Medieninnovationen

This module discusses media innovations. It combines theoretical perspectives on strategic marketing management and innovations management with a practical perspective of new product development in different media industries.

Das Projektmodul "Medienmarketing: Medieninnovationen" vermittelt theoretisches und anwendungsnahes Wissen in Bezug auf die Schaffung und Vermarktung von Innovationen in Medienbranchen. Es verbindet für die erfolgreiche Platzierung von Medieninnovationen zentrale Inhalte des strategischen Marketing (Positionierung, Segmentierung) mit Kenntnissen des Innovationsmanagement für Medieninhalte und deren Anwendung in unterschiedlichen Medienindustrien.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung „Produkt- und Innovationsmanagement“ und den Seminaren "Strategisches Medienmarketing" und "Video-on-Demand". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an allen Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 20 Personen begrenzt. Anmeldungen sind ab dem 15.03.2010 per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Modulverantw.: Dr. Michael Paul

Media Marketing

This module discusses media innovations. It combines theoretical perspectives on strategic marketing management and innovations management with a practical perspective of new product development in different media industries.

Das Projektmodul "Medienmarketing: Medieninnovationen" vermittelt theoretisches und anwendungsnahes Wissen in Bezug auf die Schaffung und Vermarktung von Innovationen in Medienbranchen. Es verbindet für die erfolgreiche Platzierung von Medieninnovationen zentrale Inhalte des strategischen Marketing (Positionierung, Segmentierung) mit Kenntnissen des Innovationsmanagement für Medieninhalte und deren Anwendung in unterschiedlichen Medienindustrien.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung „Produkt- und Innovationsmanagement“ und den Seminaren "Strategisches Medienmarketing" und "Video-on-Demand". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an allen Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 20 Personen begrenzt. Anmeldungen sind ab dem 15.03.2010 per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Modulverantw.: Dr. Michael Paul

Medienökonomie: Businessplanung und Projektmanagement

Media economics: Business planning and project management

Students will learn about the concepts and principles of business development and project management on the current example of the new generation of tablet PCs.

Endgeräte, die möglichst viele Mediengattungen in einem Gerät für den Konsumenten verfügbar machen, werden derzeit als neuer Meilenstein in der Medienentwicklung und als neue Chance für die zukünftige Sicherung der Erlöse konventioneller Medienprodukte gefeiert. Doch wie wirkt sich deren Verbreitung tatsächlich auf die einzelnen Medienteilmärkte und die Nutzungsgewohnheiten der Konsumenten aus? Die Veranstaltungen sollen mit Methoden der Businessplanung und des Projektmanagements analytisch-wissenschaftliche und praktische Antworten auf diese Fragen geben.

Das Modul besteht aus zwei Seminaren und zwei Vorlesungen. In den Seminaren werden mithilfe von Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse die Medienteilmärkte daraufhin untersucht, wie sie auf die neuen Entwicklungen reagieren und welche Potentiale sich aus den neuen Endgeräten für die einzelnen Medienteilmärkte ergeben. Ein praktischer Teil beinhaltet die eigene Entwicklung einer Geschäftsidee. Die Studierenden sollen - mangels empirischer Befunde zu dieser Thematik - im eigenen Alltag durch exploratives Vorgehen Erfahrungen für die Potentialanalyse und zur Abschätzung neuer Trends sammeln. Die Vorlesungen liefern mit den theoretischen Grundlagen zur Businessplanung und zum Projektmanagement den konzeptionellen und analytischen Rahmen.

Media economics: Business planning and project management

Students will learn about the concepts and principles of business development and project management on the current example of the new generation of tablet PCs.

Endgeräte, die möglichst viele Mediengattungen in einem Gerät für den Konsumenten verfügbar machen, werden derzeit als neuer Meilenstein in der Medienentwicklung und als neue Chance für die zukünftige Sicherung der Erlöse konventioneller Medienprodukte gefeiert. Doch wie wirkt sich deren Verbreitung tatsächlich auf die einzelnen Medienteilmärkte und die Nutzungsgewohnheiten der Konsumenten aus? Die Veranstaltungen sollen mit Methoden der Businessplanung und des Projektmanagements analytisch-wissenschaftliche und praktische Antworten auf diese Fragen geben.

Das Modul besteht aus zwei Seminaren und zwei Vorlesungen. In den Seminaren werden mithilfe von Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse die Medienteilmärkte daraufhin untersucht, wie sie auf die neuen Entwicklungen reagieren und welche Potentiale sich aus den neuen Endgeräten für die einzelnen Medienteilmärkte ergeben. Ein praktischer Teil beinhaltet die eigene Entwicklung einer Geschäftsidee. Die Studierenden sollen - mangels empirischer Befunde zu dieser Thematik - im eigenen Alltag durch exploratives Vorgehen Erfahrungen für die Potentialanalyse und zur Abschätzung neuer Trends sammeln. Die Vorlesungen liefern mit den theoretischen Grundlagen zur Businessplanung und zum Projektmanagement den konzeptionellen und analytischen Rahmen.

Businessplanung in der Medienbranche

2 V BlockSaSe 09:15 - 18:00 B11 Seminarraum 015 11.12.2010-12.12.2010

Kommentar: Die Merkmale von Medienprodukten beeinflussen die Erstellung von Businessplänen erheblich. Um neue Produkte möglichen Investoren vorstellen zu können, bzw. Managemententscheidungen bspw. über Zusammenschlüsse treffen zu können, sind fundierte Businesspläne allerdings unverzichtbar. In dieser Vorlesung sollen die Studenten deshalb nicht nur mit den allgemeinen Grundlagen der Businessplanung vertraut gemacht werden, sondern auch mit den Besonderheiten der Businessplanung in der Medienbranche. Die Vorlesung ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie: Businessplanung und Projektmanagement".

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Bemerkungen: Blockveranstaltung: Zwei Wochenenden Oktober/November 2010

Die genauen Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben!

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt über eine Klausur (100 %).

Die klassischen Medien und der Table PC – Schwierigkeiten und Potentiale

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 H15 Seminarraum 103 20.10.2010 S.Putzig

Kommentar: Ziel der Veranstaltung ist es, festzustellen, welche Auswirkungen die neuen Tablet PCs auf das Management und die Geschäftsmodelle klassischer und neuer Medien haben. Mithilfe von Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse werden die Medienteilmärkte auf ihren Umgang mit den Möglichkeiten der neuen Endgeräte hin untersucht. Neben der theoretischen Analyse soll mittels einer explorativen Untersuchung die Aktivitäten der Vertreter klassischer Medien in diesem Bereich beurteilt werden. Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie: Businessplanung und Projektmanagement".

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt über ein Referat (50 %) und eine Seminararbeit (50 %).

Projektmanagement in der Medienbranche

2 V BlockSaSo 09:15 - 18:00 B11 Seminarraum 014 29.01.2011-30.01.2011

Kommentar: Projektmanagement findet in der Medienbranche bereits u.a. in der Software-Produktion statt. Aber auch im Rahmen der Content-Produktion oder der Entwicklung anderer Medienprodukte kann das Projektmanagement Anwendung finden. Deshalb sind für Medienmanager Kenntnisse in diesem Bereich unentbehrlich. In dieser Vorlesung wird deshalb das medien spezifische Projektmanagement anwendungsorientiert behandelt. Die Vorlesung ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie: Businessplanung und Projektmanagement".

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Bemerkungen: Blockveranstaltung: Zwei Wochenenden Oktober/November 2010

Die genauen Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt über eine Klausur (100 %).

What now? Neue Geschäftsmodelle für die Tablet PCs.

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 H15 Seminarraum 103 20.10.2010 S.Putzig

Kommentar: Perspektivisch werden nicht nur klassische Medienformate auf der neuen Endgeräte-Generation wiedergegeben. Doch was lässt sich mit diesen Geräten noch anfangen? In dieser Veranstaltung entwickeln die Studenten eine Geschäftsidee inklusive eines Businessplans für ein auf die Tablet-PCs zugeschnittenes Produkt. Das Vorgehen wird sich dabei an Methoden des Projektmanagements orientieren. Ziel wird es sein, eine fertige Geschäftsidee samt Businessplan präsentieren zu können. Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls "Medienökonomie: Businessplanung und Projektmanagement".

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt über ein Referat (50 %) und eine Seminararbeit (50 %).

Ökonomische Theorien

Economic Theories

The module serves to enhance analytical skills in the field of media economics by broadening the comprehension of theoretical arguments.

Ziel dieses Moduls ist die Vertiefung theoretischer, konzeptioneller und praktischer Fähigkeiten im Bereich Medienmanagement. Die Vorlesung setzt sich mit den Besonderheiten von Medienmanagement und mit dem Verhältnis von Managementdiskursen und Managementpraktiken auseinander. Das Seminar kontrastiert auf der Grundlage von ausgewählten Literaturbeiträgen verschiedene Grundpositionen, Perspektiven und Aussagen aus der Managementtheorie und stellt die Frage nach deren praktischer Relevanz für Medien- und Medienunternehmen. Ergänzt wird das Projekt um ein Kolloquium und eine Forschungswerkstatt "Medienmanagement". Sie dienen der Diskussion der Inhalte der einzelnen Veranstaltungen des Projektmoduls "Ökonomische Theorien", der Erarbeitung von Forschungsfragen und der Präsentation von Ergebnissen.

Das Projektmodul "Ökonomische Theorien" setzt sich zusammen aus einer Vorlesung, einem Seminar, einem Kolloquium und einer Forschungswerkstatt.

Economic Theories

The module serves to enhance analytical skills in the field of media economics by broadening the comprehension of theoretical arguments.

Ziel dieses Moduls ist die Vertiefung theoretischer, konzeptioneller und praktischer Fähigkeiten im Bereich Medienmanagement. Die Vorlesung setzt sich mit den Besonderheiten von Medienmanagement und mit dem Verhältnis von Managementdiskursen und Managementpraktiken auseinander. Das Seminar kontrastiert auf der Grundlage von ausgewählten Literaturbeiträgen verschiedene Grundpositionen, Perspektiven und Aussagen aus der Managementtheorie und stellt die Frage nach deren praktischer Relevanz für Medien- und Medienunternehmen. Ergänzt wird das Projekt um ein Kolloquium und eine Forschungswerkstatt "Medienmanagement". Sie dienen der Diskussion der Inhalte der einzelnen Veranstaltungen des Projektmoduls "Ökonomische Theorien", der Erarbeitung von Forschungsfragen und der Präsentation von Ergebnissen.

Das Projektmodul "Ökonomische Theorien" setzt sich zusammen aus einer Vorlesung, einem Seminar, einem Kolloquium und einer Forschungswerkstatt.

Diskurse und Praktiken im Medienmanagement

2 V wöch. Mi 17:00 - 18:30 H15 Seminarraum 103 20.10.2010

M.Maier

Kommentar: Medienmanagement ist ein konstitutiver Bestandteil von Medien und Medienunternehmen und dennoch ein diskussionswürdiger Gegenstandsbereich: Worin liegen die Besonderheiten im Management von Medien? Die Veranstaltung will Grundlagen, Kontexte und Aufgabenfelder im Medienmanagement aufspüren und Fragen nach den Besonderheiten von Managementtheorien und Praktiken stellen. Dabei geht es um verschiedene Grundpositionen, Perspektiven und Vorstellungen von Management, um Rollen und Prozessmodelle des Managements wie auch um Methoden und Praktiken der Organisation und Koordination. Weiterhin geht es in der Veranstaltung um die Frage nach dem Verhältnis von theoretischen Diskursen und Praktiken im Medienmanagement: Wie werden Managementtheorien in konkrete Praktiken "übersetzt"; in welchem Verhältnis stehen theoretische Diskurse zu Managementpraktiken? Die Vorlesung ist Bestandteil des Projektmoduls "Ökonomische Theorien".

Leistungsnachweis: Klausur (100 %)

Forschungswerkstatt: Medienmanagement

2 S wöch. Di 13:30 - 15:00 H15 Seminarraum 103 02.11.2010

M.Maier;L.Conrad

Kommentar: In der Forschungswerkstatt geht es darum, eigene Fragestellungen zum Management von Medien zu formulieren und zu bearbeiten. Im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen drei verschiedene Mediensegmente, die im Feld der kulturellen Produktion zu unterscheiden sind (1) „Öffentlich-rechtliche Medien“, (2) „Marktorientierte Medien“ und (3) „Soziale Medien“. Ausgangsthese der Auseinandersetzung ist, dass diese Mediensegmente in einem spezifischen Verhältnis zueinander stehen und sich in den jeweiligen Bereichen unterschiedliche Logiken und Formen der Organisation, Koordination und Interaktion herausbilden. Damit zusammenhängende Fragestellungen werden in Einzelbeiträgen und Forschungsgruppen bearbeitet und zur Diskussion gestellt. Die Forschungswerkstatt ist Bestandteil des Projektmoduls „Ökonomische Theorien“.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Zwischen- und Abschlusspräsentation

Theoretische Perspektiven und Praxis der Medienwirtschaft

2 S wöch. Di 11:00 - 12:30 H15 Seminarraum 207 02.11.2010

L.Conrad

Kommentar: Der theoretische Zugriff auf die Medienwirtschaft und das Management von Medien stammt vor allem aus sozialwissenschaftlichen und ökonomischen Theorien. Begriffe wie z.B. Strategie, Organisation, Wertschöpfung, Ressourcen, Transaktionskosten, Industrieökonomik etc. haben sich aus diesen wissenschaftlichen Bereichen heraus entwickelt. In der Veranstaltung werden die entsprechenden Theoriekonstrukte dargestellt und anhand praktischer Beispiele aus der Medienwirtschaft und dem Medienmanagement analysiert. Ziel der Veranstaltung ist es, verschiedene Ansätze des Managements aufzuzeigen und mithin auf einer wissenschaftstheoretischen Metaebene deren jeweilige Ordnungsvorstellungen zu identifizieren. Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls "Ökonomische Theorien".

Leistungsnachweis: Hausarbeit (50 %) und Referat (50 %)

Theorien des Medienmanagements

2 KO wöch. Di 15:15 - 16:45 H15 Seminarraum 103 02.11.2010

M.Maier;L.Conrad

Kommentar: In der Veranstaltung geht es um die Verknüpfung, Konfrontation und Kontrastierung der Inhalte der einzelnen Veranstaltungen des Projektmoduls "Ökonomische Theorien". Es sollen Forschungsfragen erarbeitet und diskutiert werden, die die Projektteilnehmer dann in den jeweiligen Projektarbeiten vertieft behandeln. Das Kolloquium ist Bestandteil des Projektmoduls „Ökonomische Theorien“.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme

Studienmodule

<p>Study Module</p>

Study Module

Medienmanagement: Organisation, Management und Arbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft

<p class="MsoNormal">Media Management: Organization, Management and work in creative and media industries</p>
 <p>The course deals with questions concerning the organization, management and work in creative industries.</p>
 <p>Nicht nur die Medien- und Kreativwirtschaft selbst gewinnt zunehmend an Bedeutung. Auch in anderen Industrien sind Kreativität und Wissen eine wichtige ökonomische Ressource und Bestandteil vieler Güter und Dienstleistungen. Darüber hinaus kann die Auseinandersetzung mit der Medien- und Kreativwirtschaft das theoretische Verständnis von Management- und Organisationsprozessen erweitern. Schließlich handelt es sich hier um Bereiche, bei denen Produktion und Konsum nur wenig kontrollier- und vorhersehbar sind. Das Modul beschäftigt sich mit Fragen, die sich aus den besonderen Anforderungen an die Organisation, das Management und die Arbeit in diesen Bereichen ergeben. Es besteht aus dem Seminar "Organisation I Medien I Information" und aus dem Online-Seminar "Kreativität managen". Die Prüfungsleistungen sind den Einzelveranstaltungen zu entnehmen.</p>

Media Management: Organization, Management and work in creative and media industries

The course deals with questions concerning the organization, management and work in creative industries.

Nicht nur die Medien- und Kreativwirtschaft selbst gewinnt zunehmend an Bedeutung. Auch in anderen Industrien sind Kreativität und Wissen eine wichtige ökonomische Ressource und Bestandteil vieler Güter und Dienstleistungen. Darüber hinaus kann die Auseinandersetzung mit der Medien- und Kreativwirtschaft das theoretische Verständnis von Management- und Organisationsprozessen erweitern. Schließlich handelt es sich hier um Bereiche, bei denen Produktion und Konsum nur wenig kontrollier- und vorhersehbar sind. Das Modul beschäftigt sich mit Fragen, die sich aus den besonderen Anforderungen an die Organisation, das Management und die Arbeit in diesen Bereichen ergeben. Es besteht aus dem Seminar "Organisation I Medien I Information" und aus dem Online-Seminar "Kreativität managen". Die Prüfungsleistungen sind den Einzelveranstaltungen zu entnehmen.

Kreativität managen

2 S

N.Richter

Kommentar: Wissen und Kreativität erscheinen als individuelles Gut was jeder Mensch besitzt und als etwas von dem auch Unternehmen heute nie genug haben können. Meist wird Kreativität darüber hinaus als eine erlernbare Kompetenz aufgefasst, welche man durch Anleitung und Übung steigern kann. Entsprechend soll Kreativität in Unternehmen gewinnbringend eingesetzt und produktiv gemacht werden. Damit wird Kreativität zu einer Aufgabe des Managements. Die Verbindung zwischen Kreativität und Management ist jedoch durch Paradoxien gekennzeichnet. Auf der einen Seite soll Kreativität freigesetzt und mobilisiert werden, andererseits soll sie gemanagt, also reglementiert und gezügelt werden. Hierbei stellt sich die Frage, ob sich kreative Akte überhaupt managen lassen und wenn ja auf welche Weise. In der Veranstaltung geht es um eine kritische Auseinandersetzung mit Diskursen und Techniken des Kreativitätsmanagements. Es geht um die Besonderheiten der Kreativwirtschaft und ihre Produkte, um Arbeitsverhältnisse und Kreativschaffende, sowie um die Bedeutung von Kreativität für unternehmerisches Handeln. Das Seminar findet online auf einer Lernplattform statt. Neben wöchentlichen Diskussionen, geht es dort um die Auseinandersetzung und Erstellung von kurzen Beiträgen. Termine werden im September 2010 bekannt gegeben. Anmeldung bis 15.09.2010 bei nancy.richter@uni-weimar.de. Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienmanagement: Organisation, Management und Arbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft".

Leistungsnachweis: 2-wöchentliche Beantwortung von Aufgabenstellungen und regelmäßige Diskussion über die Plattform

Medien I Information I Organisation

2 S	wöch.	Di	09:15 - 10:45	H15 Seminarraum 207	19.10.2010	M.Maier
	Einzel	Di	09:15 - 10:45	H15 Seminarraum 103	26.10.2010-26.10.2010	

Kommentar: Organisationstheorien setzen sich mit Fragen der Arbeitsteilung, Spezialisierung, Koordination und Information auseinander und beziehen sich auf eine Reihe von heterogenen Kategorien, wie z.B. Personen, Aufgaben, Apparate, Maschinen, Raum, Zeit, Medien, Normen, Regeln und Ordnungen. Ziel der Veranstaltung ist es, verschiedene Diskursformationen der Organisationstheorie aufzuzeigen und die jeweiligen Ordnungsvorstellungen zu identifizieren. Zudem geht es darum, die fundamentalen Transformationen im Verhältnis von Subjekt, Aufgabe und Organisation, insbesondere in der Medien- und Kreativwirtschaft herauszuarbeiten. Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienmanagement: Organisation, Management und Arbeit in der Medien- und Kreativwirtschaft".

Leistungsnachweis: Das Seminar wird mit einer Modularbeit abgeschlossen.

Medienmarketing

<p>Media Marketing</p> <p>This module addresses tasks and strategic concepts of marketing and media research. It consists of a lecture and an accompanying seminar.</p> <p>In dem Studienmodul lernen die Studenten die Bedeutung und Einsatzmöglichkeiten von Medien im Marketing kennen. Betrachtet werden die Potenziale alter und neuer Medien für Markenführung und Marketingkommunikation, und es wird auf die moderne Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung eingegangen.</p> <p>Das Studienmodul besteht aus einer Vorlesung und einem begleitenden Projekt-Seminar, in dem die erlernten theoretischen Inhalte auf Praxisproblemstellungen angewendet werden.</p> <p>Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen. Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15 Personen begrenzt. Anmeldungen sind bis 15.09. per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.</p> <p></p>

Media Marketing

This module addresses tasks and strategic concepts of marketing and media research. It consists of a lecture and an accompanying seminar.

In dem Studienmodul lernen die Studenten die Bedeutung und Einsatzmöglichkeiten von Medien im Marketing kennen. Betrachtet werden die Potenziale alter und neuer Medien für Markenführung und Marketingkommunikation, und es wird auf die moderne Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung eingegangen.

Das Studienmodul besteht aus einer Vorlesung und einem begleitenden Projekt-Seminar, in dem die erlernten theoretischen Inhalte auf Praxisproblemstellungen angewendet werden.

Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen. Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15 Personen begrenzt. Anmeldungen sind bis 15.09. per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Social Media in der externen Unternehmenskommunikation

2 S wöch. Di 11:00 - 12:30 H15 Seminarraum 103 19.10.2010 S.Gruschwitz

Kommentar: In dieser Veranstaltung soll untersucht werden, welche Funktionen „Social Media“ innerhalb der externen Unternehmenskommunikation einnimmt. Dabei wird sowohl die Perspektive von Anbietern von Produkten bzw. Dienstleistungen als auch von Konsumenten betrachtet. Die Teilnehmer führen in Teams eigene Untersuchungen durch, indem sie Datenerhebungen konzipieren, reale Daten erheben und auswerten. Sie sollen so einen Einblick in die Möglichkeiten von unternehmerischen Kommunikationsmaßnahmen erhalten und anschließend in der Lage sein, diese auf ihre Wirksamkeit zu beurteilen und an der Entwicklung effektiver Kommunikationsaktivitäten mitzuarbeiten.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienmarketing".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch aktive Beteiligung (50%) sowie einer Hausarbeit (50%) erworben werden.

Strategischer Einsatz von Medien im Marketing

2 V	Einzel	Do	15:00 - 16:30	H15 Seminarraum 103	21.10.2010-21.10.2010	J.Emes
	Einzel	Fr	11:00 - 15:00	H15 Seminarraum 103	29.10.2010-29.10.2010	
	Einzel	Fr	11:00 - 15:00	H15 Seminarraum 103	12.11.2010-12.11.2010	
	Einzel	Fr	11:00 - 15:00	H15 Seminarraum 103	10.12.2010-10.12.2010	
	Einzel	Fr	11:00 - 15:00	H15 Seminarraum 103	14.01.2011-14.01.2011	
	Einzel	Fr	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	11.02.2011-11.02.2011	

Kommentar: Der strategische Einsatz von Medien im Marketing sowie die Besonderheiten des Marketings von Medienunternehmen sind Gegenstand dieser Veranstaltung. Die Studenten erhalten einen Überblick über strategische Marketingansätze vor dem Hintergrund medienpezifischer Herausforderungen. Im einzelnen werden das Medien-Nutzerverhalten, die Medienwirkung auf Konsumenten, die Bedeutung der Medien für die Markenwahrnehmung sowie die Merkmale und strategischen Einsatzpotenziale des Medieneinsatzes in der Unternehmenskommunikation herausgestellt.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienmarketing".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur (70%) und über mündliche Mitarbeit (30%) erworben werden.

Medienrecht II

Media Law II

Media Law II

Medienrecht II

4 V	Einzel	Fr	10:00 - 17:15	H15 Seminarraum 103	22.10.2010-22.10.2010	H.Vinke
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	H15 Seminarraum 103	05.11.2010-05.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	H15 Seminarraum 103	26.11.2010-26.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 17:15	H15 Seminarraum 103	07.01.2011-07.01.2011	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	H15 Seminarraum 103	21.01.2011-21.01.2011	
	Einzel	Sa	09:00 - 17:15	H15 Seminarraum 103	22.01.2011-22.01.2011	

Kommentar: Dozent: Dr. Harald Vinke

Die Vorlesung "Medienrecht II" beinhaltet folgende Punkte:

Recht des geistigen Eigentums, Vertiefung Urheberrecht, Vertiefung Persönlichkeitsrechte und presserechtliche Ansprüche

Analyse der aktuellen Rechtsprechung (im Rahmen von Seminararbeiten)

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das erfolgreiche Bestehen einer Klausur am Semesterende erworben werden (100%).

Wahlmodule

Filmmanagement

Das Studienmodul vermittelt theoretisches und anwendungsorientiertes Wissen zu den Strukturen

und Erfolgsfaktoren der Filmbranche. Es verbindet die zentralen Kenntnisse der Filmökonomie mit denen des Filmmarketings und deren Anwendung auf dem Kino- und TV-Markt.

Innerhalb des Seminars "Grundlagen der Filmökonomie" werden aufbauend auf der Analyse des Filmmarktes Marketingkonzepte entwickelt. Das erworbene Wissen in Bezug auf die Bedeutung von Erfolgsfaktoren für die Vermarktung von Spielfilmen wird in dem zweiten Seminar des Moduls praxisnah vertieft. Gemeinsam mit dem Filmproduzenten Andreas Bareiss (Oscar für "Nirgendwo in Afrika"; "Feuerherz") werden in dieser Veranstaltung literarische Bestseller als mögliche Faktoren für den ökonomischen Spielfilmerfolg am Beispiel "Die Wanderhure" diskutiert.

Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen. Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 20 Personen begrenzt. Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Modulv.: **Andreas Barreis**

Film Management

Das Studienmodul vermittelt theoretisches und anwendungsorientiertes Wissen zu den Strukturen und Erfolgsfaktoren der Filmbranche. Es verbindet die zentralen Kenntnisse der Filmökonomie mit denen des Filmmarketings und deren Anwendung auf dem Kino- und TV-Markt.

Innerhalb des Seminars "Grundlagen der Filmökonomie" werden aufbauend auf der Analyse des Filmmarktes Marketingkonzepte entwickelt. Das erworbene Wissen in Bezug auf die Bedeutung von Erfolgsfaktoren für die Vermarktung von Spielfilmen wird in dem zweiten Seminar des Moduls praxisnah vertieft. Gemeinsam mit dem Filmproduzenten Andreas Bareiss (Oscar für "Nirgendwo in Afrika"; "Feuerherz") werden in dieser Veranstaltung literarische Bestseller als mögliche Faktoren für den ökonomischen Spielfilmerfolg am Beispiel "Die Wanderhure" diskutiert.

Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen. Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 20 Personen begrenzt. Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Modulv.: **Andreas Barreis**

Grundlagen der Finanzierung und des Rechnungswesens

Das (Wahl-)Studienmodul "Grundlagen der Finanzierung und des Rechnungswesens" dient dem Erwerb grundlegender Kenntnisse in den Bereichen der betriebswirtschaftlichen Finanzierungslehre und des Rechnungswesens und setzt sich aus den beiden Veranstaltungen "Projektfinanzierung" und "Rechnungswesen und Controlling" zusammen. Es können Leistungs- oder Teilnahmenachweise erworben werden.

Projektfinanzierung

2 V wöch. Do 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal B H.Alfen;B.Wüdsch

Kommentar: Betriebswirtschaftliche Finanzierungslehre, Anbieter von Finanzierungen/ Finanzierungsquellen, Finanzierung von Projekten vs. Projektfinanzierung, Vertrags- und Finanzierungsmodelle, Risikomanagement, Financial Engineering/ Finanzierungsinstrumente, Finanzierungsvertrag und Term Sheets.

Leistungsnachweis: Masterstudenten Management [Bau Immobilien Infrastruktur]: Schriftliche Abschlussklausur als Teil der Modulprüfung Finanzierung

Masterstudenten Medienmanagement: Schriftliche Klausur, Belegarbeit (unbenotet) und regelmäßige Teilnahme. Es kann auch nur ein Teilnahmenachweis erworben werden.

Rechnungswesen und Controlling

2 V wöch. Mo 17:00 - 18:30 C9A Hörsaal 6 P.Güther

Kommentar: Kostenrechnung, Bilanzierung, Jahresabschluss, Grundbegriffe der Buchführung, Finanzkennzahlen, Methoden des Controllings, datentechnische Anwendung

Bemerkungen: Die Veranstaltung findet in Raum 001, C11C statt.

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: Bachelorstudenten Management [Bau Immobilien Infrastruktur]: Schriftliche Klausur.

Masterstudenten Medienmanagement: Schriftliche Klausur und regelmäßige Teilnahme. Es kann auch nur ein Teilnahmenachweis erworben werden.

Medienökonomie I

Media Economics I

This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies".

Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die VWL" und dem Seminar "Einführung in die BWL". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: Prof. Rott

Media Economics I

This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies".

Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die VWL" und dem Seminar "Einführung in die BWL". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: Prof. Rott

B.Sc. Mediensysteme

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Mathematik I

Modul Mathematik II

Modul Modellierung

Informatik/Medieninformatik

Modul Einführung in die Informatik

Modul Softwaretechnik

Modul Algorithmen + Komplexität

Modul Systemsoftware

4555242 **Parallele und Verteilte Systeme**

3 V	gerade	Di	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 014	02.11.2010	B.Schalbe
	Wo	Mi	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal D	16.02.2011-16.02.2011	
	Einzel	Do	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal D	21.10.2010	
	wöch.					

Kommentar: Die Vorlesung gibt eine Einführung zu Gegenstand, Anwendungsgebieten und Grundbegriffen der Parallelverarbeitung, stellt Parallelrechnerarchitekturen im Überblick vor und diskutiert einzelne parallele Algorithmen, Entwurfsmuster sowie allgemeine Anforderungen an den Entwurf effizienter Programme. Ein besonderer Augenmerk liegt auf dem Nachweis der Korrektheit paralleler Programme.

Gliederung der Vorlesung:

- * Abstraktionen der Parallelverarbeitung
- * Technik von Parallelrechnern und verteilten Systemen
- * parallele und verteilte Programmierung
- * Verifikation von parallelen Programmen
- * Petri-Netze
- * Konzepte verteilter Systeme
- * Arbeiten in verteilten Umgebungen

Bemerkungen:

Modul Informationssysteme Grundlagen

4555251 **Datenbanken**

3 V	gerade	Mo	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	01.11.2010	B.Stein;T.Gollub
	Wo	Mo	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	31.01.2011-31.01.2011	
	Einzel	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal A	10.02.2011-10.02.2011	
	Einzel					

Kommentar: Datenbanken sind die zentralen Komponenten von Informationssystemen. Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Konzepte moderner Datenbanksysteme und stellt den Datenbankentwurf für klassische Datenmodelle, insbesondere für das Relationenmodell vor.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Klausur

Modul Medieninformatik I

4555261 **Computergraphik**

3 V	unger.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	26.10.2010	C.Wüthrich;B.Bittorf
	Wo	Do	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	21.10.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	17.02.2011-17.02.2011	
	Einzel					

Kommentar: Das Ziel der Computergrafik besteht darin, mit Hilfe von Computern visuelle Darstellungen zu erzeugen. Die Vorlesung behandelt die grundlegenden Probleme, die auf dem Weg zu diesem Ziel zu lösen sind. Angefangen bei Hardwarekomponenten spannt die Vorlesung den Bogen über Farbräume sowie grundlegende Rasterungsverfahren bis hin zu Verfahren zur Elimination verdeckter Flächen. Modellierungsverfahren und Ansichtstransformationen werden dem Hörer ebenso vorgestellt wie lokale und globale Beleuchtungsverfahren sowie grundlegende Betrachtungen zur computergestützten Animation. Praktische Anwendung findet der Stoff der Vorlesung bei der Durchführung eines studienbegleitenden Belegs.

Bemerkungen:

Erster Termin: 15. Oktober 2009
Leistungsnachweis: Beleg + Klausur

Medienwissenschaften und -technologie

Modul mediale Systeme I

Modul mediale Systeme II

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Modul Medienwissenschaft I

Modul Medienwissenschaft II**Projekt- und Einzelarbeit****Laborprojekt****4407010 Acquisition of Bidirectional Texture Function**

1PRO

C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 GroupReco: Floor Passing Concepts

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 Hand-shaped / Hand-2-Shape

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407040 Medien, Gefühle, Emotionen

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Neue Bedienungstechniken auf der Grundlage von Affekten und Emotionen sollen untersucht werden. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu erlauben. Schwerpunkte bilden daneben die Nutzungseigenschaften (usability) und die Evaluierung von Lösungen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4407050 MyBand-App-Framework

1PRO

H.Höpfner

Kommentar: Mobile Geräte wie Smartphones dienen inzwischen nicht mehr ausschließlich der Sprachkommunikation. Sie sind in den letzten Jahren zu multimedialen Informationsträgern geworden. Die Nutzung der Geräte sowie der dafür verfügbaren Software (Apps) ist intuitiv. Leider gilt dies nicht für die Erstellung multimedialer Inhalte. Im Projekt soll exemplarisch ein Rahmenwerk geschaffen werden, welches es Musikern ermöglicht, auf einfache Weise ihre Informationen (Konzerttermine, Hörbeispiele, Fotos, etc.) für Smartphones aufzubereiten und als Apps zur Verfügung zu stellen. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass die Inhalte dynamischer Natur sind. Sie dürfen folglich nicht in der Applikation fest verankert sein, sondern müssen aus dem Internet nachgeladen werden. Natürlich müssen sie dann auf dem Mobilgerät gespeichert werden, um Mehrfachübertragungen zu vermeiden. Die lokale Datenspeicherung führt indes zu Redundanzen, welche Ihrerseits zu Inkonsistenzen führen kann. Das Projekt umfasst daher auch die Realisierung konsistenzsichernder Maßnahmen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407060 Natural Phenomena II

1PRO

C.Wüthrich

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 resocnizelInteractive

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den Benutzerinnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1ØPRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1ØPRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

Kommentar: Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardierste Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1ØPRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt
Projektpräsentation

4407120 **Speak with your heart**

1ØPRO

G.Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen Möglichkeiten der stimmungs- bzw. emotionsbasierten Sprachanalyse genutzt werden, um eine intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen. Dies soll in Verbindung mit self organizing maps (SOM) geschehen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

Forschungsprojekt

4407010 **Acquisition of Bidirectional Texture Function**

1PRO

C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 **GroupReco: Floor Passing Concepts**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 **Hand-shaped / Hand-2-Shape**

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407040 **Medien, Gefühle, Emotionen**

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Neue Bedienungstechniken auf der Grundlage von Affekten und Emotionen sollen untersucht werden. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu erlauben. Schwerpunkte bilden daneben die Nutzungseigenschaften (usability) und die Evaluierung von Lösungen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4407060 **Natural Phenomena II**

1PRO

C.Wüthrich

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 **resocnizeInteractive**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den Benutzerinnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Bemerkungen: Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.
Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

Kommentar: Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardiertere Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt
Projektpräsentation

4407120 **Speak with your heart**

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen Möglichkeiten der stimmungs- bzw. emotionsbasierten Sprachanalyse genutzt werden, um eine intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen. Dies soll in Verbindung mit self organizing maps (SOM) geschehen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4408010 **Collaborative Filtering**

1PRO

D.Hoppe;B.Stein

Kommentar: Bietet dir Amazon auch öfters uninteressante Produkte an? Anbieter wie Amazon setzen Collaborative Filtering Systeme ein, um für dich automatisch Produktempfehlungen basierend auf Produktbewertungen anderer Nutzer zu erstellen. In diesem Projekt wird ein Einblick in das Themengebiet gegeben. Neben der Implementierungen von Basismethoden sollen neue Verfahren entwickelt werden, um die Qualität von Produktempfehlungen zu verbessern.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java) und Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik)

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4408020 **Informationsextraktion**

1PRO

M.Anderka;N.Lipka

Kommentar: Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem Gebiet der automatischen Satzextraktion zur Erstellung von Zusammenfassungen und Antworten. Eine Dokumentenmenge dient als Ausgangspunkt, um hochwertige Zusammenfassungen und Antworten zu konstruieren. Im Rahmen des Projektes ist geplant, neue Verfahren zur Erstellung personenspezifischer Zusammenfassungen zu entwickeln. Neben Standardverfahren des Information Retrieval kommen Basismethoden der Computerlinguistik zum Einsatz.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4408030 **Virtual Construction Site**

1 PPO

B.Fröhlich;A.Schollmeyer

Kommentar:

Der Einsatz Virtueller Realität ist auch im Bereich des Bauingenieurwesens von großem Interesse. Bauvorhaben können vor ihrer kostspieligen Umsetzung im dreidimensionalen Raum geplant und simuliert werden. Auf diese Weise ist es möglich, sich vor der Umsetzung einen Eindruck von dem Bauwerk zu verschaffen und Probleme frühzeitig zu erkennen. Die Kombination der Mehrbenutzer-Stereoprojektion mit einem Wellenfeldsynthese-System ermöglicht dabei eine hochwertige visuelle und akustische Simulation. Mehrere Benutzer können ein virtuelles Bauwerk gleichzeitig begehen und sich Zusatzinformationen, wie Tragwerksbelastungen oder Wärmeströmungen, anzeigen lassen. Durch den Einsatz der Wellenfeldsynthese können zudem Messdaten aus der Bauakustik so wiedergegeben werden, dass sie einen realitätsnahen Raumklang erzeugen.

Ziel des Projektes ist die Umsetzung konkreter Anwendungsszenarien mit Fokus sowohl im akustischen Bereich, wie zum Beispiel der Wiedergabe des Raumklanges bei interaktiver Veränderung der Dämmeigenschaften der Wände, als auch bei der Visualisierung. Die Umsetzung erfolgt mit Hilfe des VR-Frameworks AvangoNG, welches bereits über eine Anbindung an das Wellenfeldsynthese-System verfügt. Durch die Vielseitigkeit dieses Kooperationsprojektes besteht neben der Anwendungsentwicklung (Python) auch die Möglichkeit in den Bereichen der Shaderprogrammierung, Informationsvisualisierung, Softwaretechnik oder Physiksimulation (osgBullet) zu arbeiten.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

M.Sc. Mediensysteme

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Höhere Mathematik

Modul Mathematik III

Informatik/Medieninformatik

Modul Intelligente und verteilte Informationssysteme II

Modul Graphische Systeme

Wahl

4402530 **Signale - Digitale Kunst**

1 PPO wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Projektraum 204 19.10.2010

U.Damm

Kommentar:

Menschen, Tiere, Zellen, Apparate oder Computer können die Knoten sein von Netzwerken, welche aus Signalen bestehen. Ihrem Wesen nach Zeichen und Medium in einem Netzwerk findet man Signale allerdings nicht erst seit den technischen Kommunikationsnetzen, sondern auch schon in der Biologie oder in der unvermittelten Kommunikation zwischen Menschen.

Das Projekt bietet Gelegenheit zur Entwicklung von Installationen, experimentellen Anordnungen wie Performances oder Projekte mit vernetzten Räumen

Leistungsnachweis:

Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung des Konzepts und die konkrete Umsetzung eines Ausstellungsobjektes

Das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).

2. Kurze schriftliche Ausarbeitung eines Referates, dessen Inhalt das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschliesst. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

UbiComp: Intelligent Ubiquitous Interfaces

2 S wöch. Di 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 09.11.2010

M.Fetter

Kommentar:

Die Vision des 'Ubiquitous Computing' - also der allgegenwärtigen Rechner, die verschwindend klein, teilweise in Alltagsgegenständen eingebaut, als Client und Server fungieren, und miteinander kommunizieren können - stammt von Mark Weiser. Eine grundlegende Gemeinsamkeit vieler ubiquitärer Systeme ist dabei Rückschlüsse auf den Nutzungskontext auf Basis von Sensordaten zu ziehen, um das System anzupassen und den Benutzer besser zu unterstützen. Dabei spielt die Anwendung von maschinellen Lernverfahren eine immer zentralere Rolle.

Das Seminar zielt darauf ab die unterschiedlichen Anwendungen von maschinellen Lernverfahren in ubiquitären Systemen zu untersuchen und die in diesem Bereich besonderen Anforderungen an diese Verfahren, aus der Sicht von Benutzern sowie von Entwicklern, zu erschließen.

Bemerkungen:

Anmeldungen bis zum 08.11.2010 bitte an Mirko Fetter (mirko.fetter@uni-weimar.de)

Projekt- und Einzelarbeiten

Laborprojekt

4407010 **Acquisition of Bidirectional Texture Function**

1PRO

C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 **GroupReco: Floor Passing Concepts**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar:

Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 **Hand-shaped / Hand-2-Shape**

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407060 **Natural Phenomena II**

1PRO

C.Wüthrich

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 **resocnizeInteractive**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den BenutzerInnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

Kommentar: Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardiertere Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt
Projektpräsentation**Forschungsprojekt**4407010 **Acquisition of Bidirectional Texture Function**

1PRO

C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 **GroupReco: Floor Passing Concepts**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 **Hand-shaped / Hand-2-Shape**

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407060 **Natural Phenomena II**

1PRO

C.Wüthrich

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 **resocnizeInteractive**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den Benutzerinnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

Kommentar: Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardiertere Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt

Leistungsnachweis: Projektpräsentation

4408030 **Virtual Construction Site**

1PRO

B.Fröhlich;A.Schollmeyer

Kommentar: Der Einsatz Virtueller Realität ist auch im Bereich des Bauingenieurwesens von großem Interesse. Bauvorhaben können vor ihrer kostspieligen Umsetzung im dreidimensionalen Raum geplant und simuliert werden. Auf diese Weise ist es möglich, sich vor der Umsetzung einen Eindruck von dem Bauwerk zu verschaffen und Probleme frühzeitig zu erkennen. Die Kombination der Mehrbenutzer-Stereoprojektion mit einem Wellenfeldsynthese-System ermöglicht dabei eine hochwertige visuelle und akustische Simulation. Mehrere Benutzer können ein virtuelles Bauwerk gleichzeitig begehen und sich Zusatzinformationen, wie Tragwerksbelastungen oder Wärmeströmungen, anzeigen lassen. Durch den Einsatz der Wellenfeldsynthese können zudem Messdaten aus der Bauakustik so wiedergegeben werden, dass sie einen realitätsnahen Raumklang erzeugen.

Ziel des Projektes ist die Umsetzung konkreter Anwendungsszenarien mit Fokus sowohl im akustischen Bereich, wie zum Beispiel der Wiedergabe des Raumklanges bei interaktiver Veränderung der Dämmeigenschaften der Wände, als auch bei der Visualisierung. Die Umsetzung erfolgt mit Hilfe des VR-Frameworks AvangoNG, welches bereits über eine Anbindung an das Wellenfeldsynthese-System verfügt. Durch die Vielseitigkeit dieses Kooperationsprojektes besteht neben der Anwendungsentwicklung (Python) auch die Möglichkeit in den Bereichen der Shaderprogrammierung, Informationsvisualisierung, Softwaretechnik oder Physiksimulation (osgBullet) zu arbeiten.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4408040 **Motion and Orientation, Virtuality and Engagement**

1PRO	Einzel	Mo	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	08.11.2010-08.11.2010
	Einzel	Fr	15:30 - 17:00	B11 Seminarraum 014	05.11.2010-05.11.2010
	Einzel	Fr	12:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	19.11.2010-19.11.2010

B.Fröhlich;A.Kunert;A.Kulik

Kommentar: Mobile Computernutzung ist modern. Körperliche Bewegung der Nutzer zur Interaktion bedeutet diese Mobilität jedoch nicht. Statt dessen starren wir nun bald allerorten auf Bildschirme - und sind dabei nur mental wirklich aktiv. Aktuelle Trends wie Tangible Computing und Augmented Reality versprechen Körper und Geist wieder in Einklang zu bringen. Voraussetzung dafür sind fundierte Kenntnisse der menschlichen Wahrnehmung und unserer kognitiven Fähigkeiten. Zudem gewinnt die Entwicklung angepasster elektronischer Geräte an Bedeutung im Interfacedesign.

Welchen Einfluss hat die Arbeit am Computer auf Handwerk und Kreativitätsprozesse? Hat körperliche Aktivität einen nachweisbaren Einfluss auf kognitive Fähigkeiten und die Kontinuität von Arbeitsprozessen? Wir werden diesen Fragen im Projekt nachgehen und einen alternativen Arbeitsplatz gestalten der die Vorteile physischer und virtueller Umgebungen miteinander verbindet. In einer kontrollierten Nutzerstudie werden wir untersuchen, ob die erwünschten Vorteile des neuen Interaktionsdesigns nachweisbar sind.

Die Arbeit im Projekt beinhaltet:

- * Schnittstellengestaltung (Tangible Interaction, Virtual Reality),
- * 3D Modellierung (CATIA),
- * Elektronische Systeme und Mikrocontroller Programmierung (C),
- * Prototypische Anwendungsentwicklung (AvangoNG/Python) und
- * Nutzerstudien und ihre statistische Auswertung (SPSS).

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Literatur: Empfohlene Literatur:

- * McCullough, M. 1998 Abstracting Craft: the Practiced Digital Hand. MIT Press.
- * Dourish, P. Where the Action Is. MIT Press, Cambridge, MA, USA, 2001.
- * Berthoz, A., The Brains's Sense of Movement. 2000. Harvard University Press, Cambridge.

4408050 **Beschleunigungsstrukturen für echtzeitfähiges Ray-Tracing auf aktueller Hardware-Infrastruktur II**

1PRO

S.Beck;B.Fröhlich

Kommentar: Zunächst werden die Projektteilnehmer die existierenden Beschleunigungsstrukturen aus dem Vorgängerprojekt analysieren und diskutieren: Die Bounding Volume Hierarchie, die Bounding Interval Hierarchie sowie den KD-Baum.

Das Ziel dieses Projektes ist das Design und die Implementierung von strahlrichtungs-basierten Beschleunigungsstrukturen um das Ray-Tracing in orthogonaler Weise weiter zu beschleunigen. Das Design der Beschleunigungsstrukturen soll die Möglichkeiten aktueller Hardware-Infrastruktur berücksichtigen, insbesondere die Parallelisierung sowie die sehr große Menge an verfügbarem Arbeitsspeicher. Speziell soll untersucht werden, inwieweit Verdeckungsinformation unter der Verwendung einer 4D-Datenstruktur vorberechnet, und effizient zur Beschleunigung des Ray-Tracings eingesetzt werden kann. Die Lernziele des Projektes umfassen das Verständnis und die Implementierung von Beschleunigungsstrukturen für echtzeitfähiges Ray-Tracing sowie den Software-Entwurf für aktuelle Hardware-Infrastruktur.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4408060 **Syntaktische Normalisierung semantisch gleicher Datenbankanfragen**

1PRO

H.Höpfner

Kommentar: Anfragesprachen wie SQL sind flexibel und bieten immer mehr Möglichkeiten, inhaltlich gleiche Anfragen unterschiedlich auszudrücken. Insbesondere dann, wenn die Anfragen aber nicht nur ausgeführt sondern beispielsweise zur Indexierung verwendet werden sollen, führt diese Flexibilität aber dazu, dass semantisch gleiche Anfragen mehrfach behandelt werden müssen. Ziel des Projektes ist es, zu untersuchen, welche Möglichkeiten bestehen, um semantisch gleiche Anfragen auch syntaktisch gleich darzustellen. Erste Untersuchungen haben gezeigt, dass auf diese Weise die Anzahl der Einträge in Anfrageindizes stark reduziert werden können.

B.Sc. Medieninformatik

Einführungsveranstaltung
 Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13
Modulbörse
 Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal
 ab 10:00 Uhr - Vorstellung aller Projekte

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Wahlmodule

4404010 **lauf der dinge 2.0**

4 WM U.Damm

Kommentar: Kinetische Kettenreaktionen sind faszinierende Verdichtungen meist ganz banaler physikalischer Prozesse.

Ob Wallace & Gromit's Maschinen, fallende Dominosteine oder aber jener "Lauf der Dinge" von Fischli & Weiss: mit kindlicher Freude verfolgen wir das simple serielle Spiel von Aktion und Reaktion. Die Faszination wollen wir nutzen und ein Feld beleben dessen abstrakte Prozesse sich jener intuitiven Begeisterung entziehen - unsere Lebenswelt aber ebenso entscheidend prägen.

In diesem elektrotechnischen Einführungskurs für Gestalter sollen auf kreative und spielerische Weise die modernen digitalen Geräte entschlüsselt werden. Wir wollen gemeinsam einen Apparat kreieren, der einzelne Funktionsweisen des digitalen Mikrokosmos beleuchtet und sinnlich erfahrbar macht. Ziel ist eine Maschine, die als klassische Kettenreaktion, Motoren, Licht, Schalter, Photozellen etc., also Aktoren und Sensoren der Elektrotechnik zu einem komplexen Gebilde verbindet. Jeder Teilnehmer wird ein kleines, selbstgewähltes Stück dazu beisteuern.

Der Workshop wird in mehreren Blöcken stattfinden. Erster Teil ist eine allgemeine Einführung in die Elektro- und Informationstechnik. Im zweiten Teil plant und entwickelt jeder Student unter Betreuung eine individuelle Arbeit die im dritten Teil zusammengefügt werden.

Bemerkungen: Lehrender: Tom Hanke

Blockveranstaltung: Die genauen Termine werden bis zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Max. Teilnehmerzahl: 20

Anmeldung per Mail an: tom@hanke-schwandt.de

4404030 **Design for Action**

2 WM wöch.	Mi	09:15 - 12:30	M7B Seminarraum 103	20.10.2010	J.Geelhaar
Einzel	Do	14:30 - 15:30	B11 Seminarraum 015	24.02.2011-24.02.2011	

Kommentar: Im Interaktionsdesign fusionieren Design, Psychologie und Technologie zum "next big thing": Eine Disziplin, deren Ziel es ist, die eine Welt voller Komplexität verständlicher und menschlicher zu machen.

Der Studentenalltag ist voll von Gegenbeispielen: 3 verschiedene Passwörter für Bibliothek, Computer und Mail? Sieben Klicks bis zur Windows Studentenversion? Der Kurs geht aber über das einfache Webdesign hinaus: Mobilgeräte wie das iPhone und Multitouchumgebungen wie Surface werden behandelt, damit ihr auch jenseits von Bildschirm, Tastatur und Maus gestalten könnt.

Wie? Indem ihr verstehen lernt wie Menschen denken, fühlen und handeln. Das gibt es natürlich nicht als Patentrezept. Selber forschen gehört dazu. Nicht als trockene Wissenschaft, sondern durch Beobachten und Experimentieren.

Partner für das Werkmodul (und das dazugehörige Projekt) ist Mozilla, die Stiftung die den Firefox-Browser erstellt - mit Hilfe von freiwilligen Helfern aus der ganzen Welt. Unsere Übungen werden sich mit neuen Funktionen für Firefox beschäftigen und in Zukunft vielleicht 200Mio Nutzern das Leben erleichtern...

Der Kurs wird zusammen mit dem Projektmodul der Professur Interface Design empfohlen, die Übungen können in den Projektablauf integriert werden.

Kursinhalte:

- Was ist Interaktionsdesign und wie werden wir in diesem Kurs arbeiten?
- Was du wissen musst, bevor du mit dem Design beginnst
- Feedback bekommen: Testen und Prototyping
- Wie Menschen denken
- Gestaltungsprinzipien im Interaktionsdesign

Bemerkungen: Das Werkmodul besteht aus Vorträgen und Übungen.
Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projektmodul der Professur Interface Design "Beyond the Book - die Bibliothek der Zukunft" empfohlen.

Anmeldung im Voraus per E-Mail an Jan Dittrich: jan.dittrich@uni-weimar.de

4404050 **Facing Transcontinental Interfaces**

2 WM wöch. Di 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 104 19.10.2010

J.Geelhaar;M.Markert;M.Dreßler

Kommentar: Das Internet hebt politische und geographische Grenzen inzwischen fast vollständig auf: Benutzer aus aller Welt können auf Inhalte aus aller Welt zugreifen und es gibt immer mehr Projekte, deren Zielgruppe über einen örtlich beschränkten Raum hinausgeht. Dies stellt Anbieter solcher Projekte vor neue Herausforderungen. Selbst wenn man es geschafft hat, ein Projekt zu internationalisieren, indem man seine Inhalte in der jeweiligen Sprache der Benutzer anbietet, können aufgrund unterschiedlicher Vorstellungen von Bedienkonzepten noch Verständnisprobleme auftreten.

Dieses Werkmodul wird sich mit den Herausforderungen eines globalen Interface und Interaction Designs beschäftigen. Neben der Thematisierung kultureller Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden wir in einer engen Zusammenarbeit mit Studierenden der Addis Ababa University in Äthiopien an einem realen Projekt arbeiten: Gemeinsam werden wir ein interaktives Info-Terminal entwerfen und dessen User Interface mit unseren Partnern entwickeln und diskutieren.

Der Kurs soll dabei keinen Frontalunterricht darstellen, sondern versteht sich als eine Arbeitsgruppe zum Thema "Global Interface Design", alle Teilnehmer sollten bereit sein, in Form von Referaten oder Präsentationen einen Beitrag zum Thema zu leisten.

Eventuell findet in den Semesterferien im Anschluss an den Kurs für die Teilnehmer eine Studienfahrt nach Äthiopien statt. Dort können wir gemeinsam mit unseren äthiopischen Partnern das konzeptionierte Terminal in die Tat umsetzen.

Bemerkungen: Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- * voller Name
- * Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben ("Ich würde gerne teilnehmen, weil ... Ich habe bereits Erfahrung mit ...")

Voraussetzungen: Sollte es mehr als 10 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs. Gute englische Sprachkenntnisse:

Aufgrund der Kooperation mit Addis Abeba findet das Werkmodul auf Englisch statt. Teilnehmende sollten daher über ausreichend schriftliche und mündliche Kenntnisse der englischen Sprache verfügen. Internationale Studierende sind willkommen.

Leistungsnachweis: Regelmäßige und aktive Teilnahme, Referat, abschließende Dokumentation oder Ausarbeitung. Details werden im Kurs bekannt gegeben.

4404070 Interaktives Gestalten mit Elektronik

4 WM gerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 22.10.2010
Wo

J.Sieber

Kommentar: Spielerisch-experimentell werden in diesem Laborkurs folgende Themen behandelt:

- * Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- * Baukästen für Elektronik und Robotik
- * Anwendung mikroelektronischer Evaluationsboards
- * Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- * Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- * Entwurf elektronischer Schaltungen
- * Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Module

Bemerkungen: Anmeldung erforderlich!

Leistungsnachweis: Regelmäßige Teilnahme, selbständige Bearbeitung gestellter Aufgaben, Realisierung eines elektronischen Projektes inklusive Dokumentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programing Interactivity

4404080 WebApps - Grundlagen der Webprogrammierung

2 WM wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Pool-Raum 128 20.10.2010

M.Markert

Kommentar: Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge (künstlerische Prüfung, kein wiss. Modul), die eine Idee (gerne auch Teilbereich eines größeren Projektes) aus den folgenden Bereichen umsetzen möchten:

- * Netzkunst (Interaktion, generative Gestaltung)
- * WebApps (Applikationen für mobile Endgeräte)
- * Dynamische Webseiten (CMS, Blog, Social Media ...)

Eine Vielzahl neuer Technologien, die Verfügbarkeit von Open-Source Server-Anwendungen (Blogsoftware, Foren, Shopsysteme usw.) sowie eine unüberschaubare Vielfalt an unterschiedlichsten Endgeräten (neben dem Desktop auch Netbooks, Mobiltelefone, PDAs, Netpads, TV-Geräte...) erfordern vom Gestalter ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien, um den Herausforderungen an dynamisch erzeugte Inhalte und unterschiedliche Darstellung in Endgeräten gerecht zu werden.

Folgende Themen werden behandelt: - Einführung in die layoutbeschreibenden Formate HTML/CSS - Clientseitige Programmierung mit JavaScript - Einbinden von JS-Frameworks - Serverseitige Programmierung mit PHP Dabei steht nicht die Beherrschung komplexer proprietärer Anwendungsprogramme wie z.B. Dreamweaver im Vordergrund, sondern der Versuch, die Terminologie und Zusammenhänge soweit verständlich zu machen, dass die Teilnehmer anschließend mit jedem Programm ihrer Wahl arbeiten können. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, Dokumentationen verstehen und nutzen zu können.

Gut gestaltete Webinterfaces beziehen technische Möglichkeiten mit ein und erfordern Optimierung für Endgeräte. Das beginnt bei unterschiedlichen Displaygrößen, geht über prinzipielle Fragen der Interaktion und Präsentation und endet bei grundsätzlichen Fragen der Bedienbarkeit, z.B. bei Geräten mit Touchscreen (kein Rollover, große Schaltflächen etc).

Weitere Themen sind die Vorstellung von HTML5, CSS3 und JavaScript (Einführung in JS), hier insbesondere die Nutzung gängiger JavaScript Libraries wie z.B. jQuery.

Themen:

- * Terminologie (Client, Server, kryptische Akronyme wie UDP und TCP... HTML is not a programming language...)
- * Clientseitige Technologie wie HTML, CSS, JavaScript
- * Serverseitige Technologie wie PHP, Installation von Open Source Anwendungen (z.B. Wordpress...) und Templateerstellung
- * Entwicklung via X AMP (Lokaler Server für X-Apache-MySQL-PHP)
- * Grundlegende Einführung in Programmiersprachen anhand von JavaScript und PHP
- * Trennung von Funktion und Layout
- * Fluide Designs für die unterschiedlichsten Endgeräte
- * Kommunikationsstrategien für interaktive Systeme

Bemerkungen: Dieser Einführungskurs bildet eine elementare und wichtige Grundlage für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation (z.B. mit mobilen Endgeräten wie dem iPhone, Android oder Java-fähigen-Handys). Aufgrund der zu erwartenden hohen Nachfrage, wird es eine Kick-Off Veranstaltung geben, die für alle Interessierten offen steht. Neben einer Vorstellung der Inhalte und Ziele, **muss jeder am Ende der Einführungsveranstaltung ein Kurzkonzept seiner Arbeit einreichen, die er im Rahmen dieses Kurses umsetzen möchte!**

Kurz-Konzept (max. 2 DIN-A4 Seiten):

- * Kurzbeschreibung (worum geht es?)
- * Ziel (was soll mit dem Projekt erreicht werden?)
- * Inhalt (was wird kommuniziert?)
- * Technik (welche Technik / Software / Sprache soll zum Einsatz kommen?)
- * Layout-Scribbles (ca. 2 bis 10 kleine Layout-Scribbles, ca. 5 cm breit)
- * Name, Semester, Matrikel-Nummer, Prüfungsordnung (z.B. PV29), gültige E-Mail Adresse für die Antwort

Voraussetzungen: Die maximale Anzahl der Teilnehmer ist 20. Aufgrund der eingereichten Konzepte wird entschieden, wer in den Kurs kommt. Es werden keine Teilnehmer aufgenommen, die nicht bei der Kick-Off Veranstaltung waren.

Der Kurs kann mit 2 SWS kein umfassendes Wissen in allen speziellen Teilgebieten vermitteln, sondern soll einer schnellen Übersicht und groben Orientierung dienen. Deshalb ist die Bereitschaft der Teilnehmer, sich weitergehend und selbstständig (auch über die 2 SWS der Vorlesung hinaus!) in bestimmte Teilbereiche einzuarbeiten, von elementarer Voraussetzung!

4404430 **Flaschenpost für die Zukunft. Heiner Müller und das Radio der 80er und 90er Jahre**

2 WM Einzel	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	21.10.2010-21.10.2010
wöch.	Do	18:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	28.10.2010
Einzel	Do	19:00 - 21:00	M7B Seminarraum 103	09.12.2010-09.12.2010

G.Schatter

Kommentar:

»Ich kann nur noch Texte herstellen für Flaschenpost, die ich in eine Flasche stecke, und dann werfe ich die Flasche ins Wasser mit der Hoffnung, dass sie irgendwann aufgefischt wird, ob von einem Marsmenschen oder von einem Puertoricaner oder was immer. Und der versucht dann aus diesem Text in dieser Flasche Informationen zu beziehen, die er vielleicht verwenden kann für sein Leben.«

Heiner Müller, Dramatiker und Theatermann, hat für das Radio nur wenig produziert. Sein assoziatives Textmaterial wurde jedoch um die 1980er Jahre – vor allem von Heiner Goebbels – radiophon in Form von Hörstücken und szenischen Konzerten aufbereitet und begründete in seiner vielfachen Aneignung durch Musiker und Regisseure eine eigene expressive Text-Klang-Verbindung.

Müllers Texte sind kühl-sezierende Beobachtungen und zugleich ein Remix der Literaturgeschichte von Homer über Shakespeare bis Hölderlin. Sie handeln von geschichtlichen Katastrophen, vom widersprüchlichen Fortschritt, von Skepsis und Verzweiflung – Ihre Dauerhaftigkeit soll nun überprüft werden. In unserem theoretisch-praktischen Kurs wollen wir uns Müllers Texten, Hörspielen und seinen Interviews beim gemeinsamen Hören von Stücken, über begleitende Referate und in der Gestaltung eigener Radio-Versuche nähern.

Praktisches Ziel ist ein gemeinsamer Beitrag und/oder die Ausstrahlung einzelner Beiträge in der Radiowoche der Bauhaus-Universität zum Ende des Semesters.

Die Veranstaltung wird geleitet durch Friedrich von Klinggräff (Literaturwissenschaftler) und Dr. Günther Schatter.

Bisherige Seminare waren:

- Ferne Stimmen. Arno Schmidt und das Radio der 50er und 60er Jahre (WS 04/05)
- Graue Atmosphäre. Rolf Dieter Brinkmann und das Radio der 60er und 70er Jahre (SS 06)

Bemerkungen:	Anmeldung mit kurzer Beschreibung des eigenen Interesses erfolgt per E-Mail vom 11.10. bis 15.10.2010 an guenther.schatter@uni-weimar.de
Voraussetzungen:	Für Teilnehmer MG/MK werden radiopraktische Kenntnisse vorausgesetzt, für andere sind sie erwünscht. Im Kurs wird keine Studiopraxis gelehrt.
Leistungsnachweis:	Der Leistungsnachweis erfolgt durch ein Referat und eine schriftliche Ausarbeitung (Aufsatz, Manuskript) oder eine künstlerische radiophone Form begleitet durch einen Essay.

4404470 **Basic Kinetics**

4 WM wöch.	Mo	17:00 - 19:00	M7B Projektraum 204	18.10.2010
------------	----	---------------	---------------------	------------

S.Hundertmark

Kommentar: Der Kurs schlägt eine Brücke zwischen digitalen und analogen Strategien des Dreidimensionalen. Am Beispiel (sich) bewogender Objekte werden Strategien vorgestellt und erprobt, um eine Auseinandersetzung mit dem Bewegten im Raum zu stimulieren.

Es geht ums Konstruieren, Basteln, Tüfteln. Hier werden der Kopf und die Hände benutzt, und das nicht nur an Tastatur und Maus.

Kursziel: Durch die Verwendung analoger und digitaler Tools wird eine kinetische Installation entstehen.

Tagcloud: Bewegen, Rollen, Drehen, 3D, Modellieren, Basteln, Tüfteln, Konstruieren, 3D Drucken, Hebel, Modellbau, Pappe, Cutter, Tacker, Gummi, Draht, Klebeband

Gestalter im Kontext: Roman Signer, Fischli und Weiss, Theo Jansen, Arthur Ganson, Ben Hopson, OK Go

Die Veranstaltung findet in Form von konzentrierten Workshops statt. Die Termine werden bei der Kick-off Veranstaltung bekannt gegeben.

4404480 **Battle of the Futures**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

B.Hopfengärtner

Kommentar: "Any useful statement about the future should appear ridiculous!" – Jim Dator

Entwerfen sie Zukünfte – in Bildern, Videos oder Geschichten. Zeigen Sie die Welt in einem oder in 100 Jahren. Gefragt sind imaginative Entwürfe, verschrobene Ideen und ein Blick fürs Detail. Möge die bessere Geschichte gewinnen.

Schon immer beschäftigt den Menschen die Zukunft. Ob von römischen Auguren aus Eingeweiden gelesen, von Orakeln und Propheten durch göttliche Eingaben verkündet oder mit statistischen Methoden errechnet, am Ende urteilt die Zeit und meist kommt alles anders. Die Zukunft ist eben schwer zu zähmen und doch ist die Beschäftigung mit ihr beliebt bei Wirtschaft, Politik, NGO's, etc. .

Mit Ausnahme des Wetters geht es bei dem Blick auf das Morgen jedoch selten um exakte Vorhersagen, vielmehr um das Aufzeigen von Tendenzen und die Entwicklung von Möglichkeiten. Die Zukunft wird im Jetzt verhandelt und Anstelle einer Vorhersage werden alternative, denkbare Zukünfte formuliert. Das Denken der Zukunft im Plural dreht sich nicht mehr darum, die Wahrheit Vorhersagen, sondern um gute Geschichten, die uns Handlungsoptionen für die Gegenwart aufzeigen.

Kursinhalte und -ziele.

Kursinhalte sind Entwurf und Anfertigung eines Zukunftsszenarios, in einem frei gewählten Medium, ein Einblick in gängige Denkweisen und Methoden der Futures Studies sowie die Beschäftigung mit der Zukunft in Kunst, Design und Architektur. Im Rahmen des Kurses findet eine Einführung in Adobe After Effects statt.

Kursziele sind die Professionalisierung des gestalterischen Arbeitsprozesses und der gestalterischen Präsentation sowie die Auseinandersetzung mit dem narrativen und kritischen Potential von Gestaltung. Dabei erkunden wir spezifisch gestalterischen Formen der Wissensproduktion und deren Relevanz für Wirtschaft und Gesellschaft.

Bemerkungen: Anmeldung per Email an [bernhard.hopfengaertner \[at\] uni-weimar.de](mailto:bernhard.hopfengaertner@uni-weimar.de)

Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und den Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben und der Abschlussaufgabe inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

4404490 **Immersive Strategien**

4 WM wöch. Mi 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 204 20.10.2010

M.Neupert

Kommentar: Für die Entwicklung der Medien ist die Täuschung eine wichtige Triebfeder. Realitätsnah und echt soll der Eindruck sein. Das Telefon verbindet als wäre man da, der Fernseher versucht uns an das Geschehen ganz nah heranzubringen und Google Street View lässt uns in durch die Straßen ferner Orte spazieren. Während die Leinwand im Kino immer breiter wurde und der (Mono)-Tonfilm sich zu THX entwickelte erfahren unsere Sinne der Wirklichkeit immer ähnlicher werdende Reize. Wenn der Unterschied verschwindet, und das Virtuelle zur Realität wird, perfektioniert sich die Simulation zum Simulakrum.

Wo geht's zum Holodeck?

Die Kunst hat viele dieser Simulationen geschaffen: von Deckenfresken, Trompe-l'œil, Riesenrundgemälde, bis zu Virtual Environments. Die Wahrnehmung des Betrachters soll umfassend kontrolliert werden und er somit vollkommen eintauchen in die künstliche Welt.

Bemerkungen: Im Kurs sollen verschiedene (historische und zeitgenössische) künstlerische Strategien der Immersion untersucht, und eigene Konzepte geplant und umgesetzt werden.
Bewerbung mit folgenden Angaben per eMail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige @uni-weimar.de E-Mail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung)

Sollte es mehr als 18 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki.

Literatur: Literatur

- * Semesterapparat
- * Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild; Las Vegas, Washington und die WhiteCity ISBN 978-3-89942-736-3
- * Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F.: Das Spiel mit dem Medium: Partizipation - Immersion - Interaktion ISBN 3-89472-441-2
- * Moser, Mary Anne: Immersed in technology: art and virtual environments ISBN 0-262-13314-8
- * Kosfeld, Christian: Eintauchen in mediale Welten: Immersionsstrategien im World Wide Web ISBN 3-8244-4510-7
- * Plessen, Marie-Louise von: Sehnsucht: das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts ISBN 3-87877-408-7
- * Grau, Oliver: MediaArtHistories ISBN 978-0-262-07279-3
- * Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: visuelle Strategien ISBN 3-496-01230-7
- * Grau, Oliver: Virtual art: from illusion to immersion ISBN 0-585-44679-2
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Streicher, Gebhard: Panorama: Virtualität und Realitäten: 11. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003 ISBN 3-936721-19-X
- * Koller, Gabriele: Die Welt der Panoramen : zehn Jahre Internationale Panorama-Konferenzen ISBN 3-936721-08-4
- * Behrendt, Harald: Werner Tübkes Panoramabild in Bad Frankenhausen: zwischen staatlichem Prestigeprojekt und künstlerischem Selbstauftrag ISBN 3-937719-21-0
- * Tübke, Werner: Bauernkrieg und Weltgericht: das Frankenhausener Monumentalbild einer Wendezeit ISBN 3-363-00650-0
- * Tübke, Werner: Monumentalbild Frankenhausen ISBN 3-364-00171-5
- * Eekelen, Yvonne van: The Magical Panorama: the Mesdag Panorama, an experience in space and time ISBN 90-400-9863-8
- * Asisi, Yadegar: Berlin 2005; Architektur-Panoramen Signatur Nd AsisYad/1
- * Manfred Bogen; Roland Kuck; Jens Schröter: Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme ISBN 978-3-8376-1061-1
- * McMenemy, Karen; Ferguson, Stuart: A hitchhiker's guide to virtual reality ISBN 1-568-81303-1

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555111 Analysis

3 V	unger.	Di	13:30 - 15:00	C13A Hörsaal 2	26.10.2010	K.Gürlebeck;S.Bock
	Wo	Di	11:00 - 12:30	C9A Hörsaal 6	04.01.2011	
	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	C13A Hörsaal 2	10.11.2010-10.11.2010	
	Einzel	Mi	09:00 - 11:00	C9A Hörsaal 6	09.02.2011-09.02.2011	
	Einzel	Mi	09:00 - 11:00	C13B Seminarraum 208	09.02.2011-09.02.2011	
	Einzel	Do	09:15 - 10:45	C13A Hörsaal 2	21.10.2010	
	wöch.					

Kommentar: Zahlenfolgen und –reihen, Konvergenz, Grenzwert; Stetige und differenzierbare Funktionen einer reellen Veränderlichen, Satz von Taylor, Fixpunktsätze; Funktionenfolgen und –reihen, Potenzreihen, Fourier-Reihen, Fourier-Transformation; Einführung in die Differentialrechnung für Funktionen mehrerer Veränderlicher, Kurven und Flächen im Raum

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Schriftliche Prüfung und Beleg (30 h)

Literatur: Burg/Haf/Wille: Höhere Mathematik für Ingenieure, Bd. 1

Meyberg/Vachener: Höhere Mathematik 1

Modul Mathematik II

4555121 **Numerische Mathematik**

3 V	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	C13A Hörsaal 2	18.10.2010	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	gerade	Mo	13:30 - 15:00	C13A Hörsaal 2	01.11.2010	
	Wo	Do	11:00 - 12:30	C13B Seminarraum 208	20.01.2011-20.01.2011	
	Einzel					

Kommentar: Zahlendarstellung auf dem Computer, Rundungsfehler, Fehlerfortpflanzung, Kondition; Einführung in die numerische lineare Algebra; Interpolation und Approximation; Numerische Differentiation und Integration; Fehlereinflüsse, Fehlerabschätzung, Stabilität

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Modul Mathematik I

Leistungsnachweis: mündlichen Prüfung

Literatur: Kress: Numerical Analysis,

Kretschmar/Schwetlick: Numerische Verfahren f. Naturwissenschaftler und Ingenieure

Modul Modellierung

Diskrete Strukturen

4 V	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2010	S.Lucks
	gerade	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.10.2010	
	Wo	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	28.10.2010	
	unger.	Do	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	03.02.2011-03.02.2011	
	Wo	Do	11:00 - 13:00	M13C Hörsaal D	31.03.2011-31.03.2011	
	Einzel					

Kommentar: Mathematische Strukturen sind "diskret", wenn nur endliche oder abzählbar unendliche Mengen auftreten, z.B. die natürlichen Zahlen. Dies entspricht den Abstraktionen, die für die Informatik gebraucht werden. Die Veranstaltung "Diskrete Strukturen" behandelt die Diskrete Mathematik und Algorithmen, die auf derartigen Strukturen aufbauen.

Bemerkungen: Die Übungen werden von Dipl.-Wirtschafts.-Inf. Christian Forler betreut.

Leistungsnachweis: Klausur

Klausurzulassung abhängig von aktiver Teilnahme an den Übungen (Beleg).

Informationsverarbeitung

Modul Algorithmen

4555213 **Kryptographie und Mediensicherheit**

3 V	Einzel	Mo	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	28.03.2011-28.03.2011	S.Lucks;M.Gorski
	wöch.	Di	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	19.10.2010	
	unger.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 015	27.10.2010	
	Wo					

Kommentar: Früher galt die Kryptographie als Werkzeug für Militärs, Geheimdienste und Diplomaten. Seit Mitte der 1970-er Jahre entwickelt sich die Kryptographie buchstäblich zu einer Schlüsseltechnologie. Von der Öffentlichkeit kaum bemerkt, hat die Kryptographie zunächst Einzug gehalten in alltäglich genutzte Geräte wie Geldautomaten und Mobiltelefone. Inzwischen ist sie eine wesentliche Voraussetzung für die Nutzung von Digitalen Medien und Kommunikationsnetzen.

Der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig und in der Praxis trifft man oft auf erhebliche Entwurfsfehler. (Dies kommentiert der IT-Sicherheitsexperte Bruce Schneier mit drastischen Worten: "Milliarden von Dollar werden für Computersicherheit ausgegeben und das meiste davon wird für unsichere Produkte verschwendet.")

Nicht nur der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, auch der Einsatz von "an sich guten" Komponenten für sichere IT- und Mediensysteme ist fehlerträchtig und erfordert ein genaues Verständnis der jeweiligen Bedingungen, unter denen eine kryptographische Komponente als "sicher" gelten kann.

Die Vorlesung gibt einen Einblick in Denkweise und Methodik der Mediensicherheit und der modernen Kryptographie und die Anwendung der Kryptographie, um Probleme der Mediensicherheit zu lösen. Ein besonderer Schwerpunkt der Veranstaltung besteht darin, die Schwächen anscheinend plausibler Lösungsansätze bzw. Sicherheitsprodukte zu erkennen und zu verstehen.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Klausur

Klausurzulassung abhängig von aktiver Teilnahme an den Übungen, ausweislich eines Beleges.

Literatur:

Modul Grafische Informationssysteme

Modul Informatik Einführung

4255221 **Einführung in die Informatik**

4 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Pool-Raum 128	10.11.2010	B.Schalbe;G.Schatter;H.Klinger
	wöch.	Fr	09:15 - 12:30	M13C Hörsaal D	22.10.2010	
	wöch.	Fr	13:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	12.11.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 12:00	M13C Hörsaal A	18.02.2011-18.02.2011	
	Einzel	Sa	11:00 - 16:00	B11 Pool-Raum 128	11.12.2010-11.12.2010	
	Einzel	Sa	11:00 - 16:00	B11 Pool-Raum 128	15.01.2011-15.01.2011	
	Einzel	Sa	11:00 - 16:00	B11 Pool-Raum 128	29.01.2011-29.01.2011	

Kommentar: Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- * Konzepte von Programmiersprachen
- * Datentypen und Datenstrukturen
- * elementare Algorithmen
- * Programmaufbau und -ausführung
- * Rechnerarchitektur
- * Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- * Techniken des Software Engineering

Bemerkungen:

Modul Informationssysteme

Modul Softwareengineering

4555231 **Grundlagen des Software Engineerings**

3 V	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 013	21.10.2010	H.Höpfner
	Einzel	Fr	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal D	18.02.2011-18.02.2011	

Kommentar: Das Entwickeln von Software verlangt mehr als "nur" programmieren zu können. Viel wesentlicher als exzellente Kenntnisse in einer Programmiersprache sind konzeptionelle Fragestellungen. Die Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Softwareentwurfs vertraut. Im Rahmen einer größeren Softwareentwurfsprojekts werden hierbei die vorgestellten Techniken parallel zur Theorie in die Praxis umgesetzt. Das behandelte Themenfeld umfasst hierbei alle Phasen des Software-Entwicklungsprozesses und fokussiert auf die Modellierung mittels der UML.

Bemerkungen:
Leistungsnachweis: 90 minütige Klausur, Belege, Projektpräsentation

Medien

Modul Mediale Systeme I

Informations- und Codierungstechnik

5 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal A	18.10.2010	G.Schatter
	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	18.10.2010	
	Einzel	Mo	13:30 - 15:45	M13C Hörsaal B	14.02.2011-14.02.2011	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	21.10.2010	
	wöch.	Do	17:00 - 18:30	M13C Hörsaal A	21.10.2010	

Kommentar: Für die Arbeit mit digitalen Medien sind elementare theoretische Grundkenntnisse zu vermitteln. Dazu gehören die Einordnung und Systematisierung technischer Mediensysteme, Begriffe, Theoreme und Anwendungen der Informations- und Codierungstheorie.

Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien, Basisstandards und technischen Lösungen der netzorientierten als auch drahtlosen Varianten des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle entwickelt.

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

Modul Mediale Systeme II

Modul Medienwissenschaften

4555354 **Medienrecht**

2 V	Einzel	Mo	08:30 - 10:00	M13C Hörsaal A	07.02.2011-07.02.2011	H.Vinke
	Einzel	Sa	09:00 - 16:30	B11 Seminarraum 015	23.10.2010-23.10.2010	
	Einzel	Sa	09:00 - 16:30	B11 Seminarraum 015	06.11.2010-06.11.2010	
	Einzel	Sa	09:00 - 16:30	B11 Seminarraum 015	27.11.2010-27.11.2010	
	Einzel	Sa	09:00 - 16:30	B11 Seminarraum 015	08.01.2011-08.01.2011	

Kommentar: Für eine erfolgreiche Tätigkeit im Medienbereich ist die Kenntnis der einschlägigen rechtlichen Vorschriften unabdingbar. Damit ist aber kein juristisches Detailwissen gemeint (hierfür gibt es schließlich spezialisierte Juristen), sondern Grundlagenwissen, um Probleme zu erkennen und Fallstricke zu umgehen. Die Veranstaltung soll einen Überblick über die für den Medienbereich wichtigsten Rechtsgebiete mit ihren rechtlichen Grundlagen verschaffen.

Nach einer kurzen Einführung in das Rechtssystem werden im ersten Teil zunächst die für das Medienrecht einschlägigen Grundrechte (Meinungsfreiheit, Persönlichkeitsrecht, etc.) und die wichtigsten zivilrechtlichen Anspruchsgrundlagen dargestellt. Im zweiten Teil beschäftigt sich die Veranstaltung mit dem Rundfunkrecht, um sich sodann im dritten Teil Fragen des Jugendmedienschutzes zu widmen. Nach einem kurzen Abstecher ins Presserecht werden im fünften Teil ausführlich die Rechtsfragen des Internet, wie Haftung für Internetseiten, das Recht an der Internet-Domain, die digitale Signatur sowie der Vertragsschluss per Internet behandelt.

Der sechste Teil der Vorlesung befasst sich mit dem Recht des geistigen Eigentums; hier werden die Grundzüge des Urheberrechts, des Patentrechts (insbes. im Hinblick auf Softwareentwicklung) behandelt.

Bemerkungen:
Leistungsnachweis: Abgeschlossen wird die Veranstaltung mit einer Klausur

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

4255333 **Benutzungsoberflächen**

3 V						T.Gross;M.Schirmer
-----	--	--	--	--	--	--------------------

Kommentar: Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen und Prinzipien der Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen. Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, Benutzer und Humanfaktoren, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Bemerkungen: Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Psych. Maxi Hucke und Maximilian Schirmer, MSc. eine Übung mit 1 SWS angeboten.
Die Vorlesung "Benutzungsoberflächen" findet im WS 10/11 als Blockveranstaltung zu folgenden Terminen

statt:

06. April 2011, 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr

07. April 2011, 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr

08. April 2011, 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Veranstaltungsort ist jeweils der Hörsaal in der Karl-Haußknecht-Straße 7

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Projekt- und Einzelarbeit

4407010 Acquisition of Bidirectional Texture Function

1PRO

C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 GroupReco: Floor Passing Concepts

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 Hand-shaped / Hand-2-Shape

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407040 Medien, Gefühle, Emotionen

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Neue Bedienungstechniken auf der Grundlage von Affekten und Emotionen sollen untersucht werden. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu erlauben. Schwerpunkte bilden daneben die Nutzungseigenschaften (usability) und die Evaluierung von Lösungen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4407050 MyBand-App-Framework

1PRO

H.Höpfner

- Kommentar:** Mobile Geräte wie Smartphones dienen inzwischen nicht mehr ausschließlich der Sprachkommunikation. Sie sind in den letzten Jahren zu multimedialen Informationsträgern geworden. Die Nutzung der Geräte sowie der dafür verfügbaren Software (Apps) ist intuitiv. Leider gilt dies nicht für die Erstellung multimedialer Inhalte. Im Projekt soll exemplarisch ein Rahmenwerk geschaffen werden, welches es Musikern ermöglicht, auf einfache Weise ihre Informationen (Konzerttermine, Hörbeispiele, Fotos, etc.) für Smartphones aufzubereiten und als Apps zur Verfügung zu stellen. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass die Inhalte dynamischer Natur sind. Sie dürfen folglich nicht in der Applikation fest verankert sein, sondern müssen aus dem Internet nachgeladen werden. Natürlich müssen sie dann auf dem Mobilgerät gespeichert werden, um Mehrfachübertragungen zu vermeiden. Die lokale Datenspeicherung führt indes zu Redundanzen, welche Ihrerseits zu Inkonsistenzen führen kann. Das Projekt umfasst daher auch die Realisierung konsistenzsichernder Maßnahmen.
- Bemerkungen:** Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407060 **Natural Phenomena II**

1PRO

C.Wüthrich

- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 **resocnizeInteractive**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar:** Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den BenutzerInnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar:** Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.

- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

- Kommentar:** Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardisierte Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben
 Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt
 Leistungsnachweis: Projektpräsentation

4407120 **Speak with your heart**

1PRO G.Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen Möglichkeiten der stimmungs- bzw. emotionsbasierten Sprachanalyse genutzt werden, um eine intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen. Dies soll in Verbindung mit self organizing maps (SOM) geschehen.
 Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
 Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4408010 **Collaborative Filtering**

1PRO D.Hoppe;B.Stein

Kommentar: Bietet dir Amazon auch öfters uninteressante Produkte an? Anbieter wie Amazon setzen Collaborative Filtering Systeme ein, um für dich automatisch Produktempfehlungen basierend auf Produktbewertungen anderer Nutzer zu erstellen. In diesem Projekt wird ein Einblick in das Themengebiet gegeben. Neben der Implementierungen von Basismethoden sollen neue Verfahren entwickelt werden, um die Qualität von Produktempfehlungen zu verbessern.
 Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
 Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java) und Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik)
 Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4408020 **Informationsextraktion**

1PRO M.Anderka;N.Lipka

Kommentar: Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem Gebiet der automatischen Satzextraktion zur Erstellung von Zusammenfassungen und Antworten. Eine Dokumentenmenge dient als Ausgangspunkt, um hochwertige Zusammenfassungen und Antworten zu konstruieren. Im Rahmen des Projektes ist geplant, neue Verfahren zur Erstellung personenspezifischer Zusammenfassungen zu entwickeln. Neben Standardverfahren des Information Retrieval kommen Basismethoden der Computerlinguistik zum Einsatz.
 Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
 Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4408030 **Virtual Construction Site**

1PRO B.Fröhlich;A.Schollmeyer

Kommentar: Der Einsatz Virtueller Realität ist auch im Bereich des Bauingenieurwesens von großem Interesse. Bauvorhaben können vor ihrer kostspieligen Umsetzung im dreidimensionalen Raum geplant und simuliert werden. Auf diese Weise ist es möglich, sich vor der Umsetzung einen Eindruck von dem Bauwerk zu verschaffen und Probleme frühzeitig zu erkennen. Die Kombination der Mehrbenutzer-Stereoprojektion mit einem Wellenfeldsynthese-System ermöglicht dabei eine hochwertige visuelle und akustische Simulation. Mehrere Benutzer können ein virtuelles Bauwerk gleichzeitig begehen und sich Zusatzinformationen, wie Tragwerksbelastungen oder Wärmeströmungen, anzeigen lassen. Durch den Einsatz der Wellenfeldsynthese können zudem Messdaten aus der Bauakustik so wiedergegeben werden, dass sie einen realitätsnahen Raumklang erzeugen.

Ziel des Projektes ist die Umsetzung konkreter Anwendungsszenarien mit Fokus sowohl im akustischen Bereich, wie zum Beispiel der Wiedergabe des Raumklanges bei interaktiver Veränderung der Dämmeigenschaften der Wände, als auch bei der Visualisierung. Die Umsetzung erfolgt mit Hilfe des VR-Frameworks Avan-goNG, welches bereits über eine Anbindung an das Wellenfeldsynthese-System verfügt. Durch die Vielseitigkeit dieses Kooperationsprojektes besteht neben der Anwendungsentwicklung (Python) auch die Möglichkeit in den Bereichen der Shaderprogrammierung, Informationsvisualisierung, Softwaretechnik oder Physiksimulation (osgBullet) zu arbeiten.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4408040 **Motion and Orientation, Virtuality and Engagement**

1PRO	Einzel	Mo	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	08.11.2010-08.11.2010	B.Fröhlich;A.Kunert;A.Kulik
	Einzel	Fr	15:30 - 17:00	B11 Seminarraum 014	05.11.2010-05.11.2010	
	Einzel	Fr	12:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	19.11.2010-19.11.2010	

Kommentar: Mobile Computernutzung ist modern. Körperliche Bewegung der Nutzer zur Interaktion bedeutet diese Mobilität jedoch nicht. Statt dessen starren wir nun bald allerorten auf Bildschirme - und sind dabei nur mental wirklich aktiv. Aktuelle Trends wie Tangible Computing und Augmented Reality versprechen Körper und Geist wieder in Einklang zu bringen. Voraussetzung dafür sind fundierte Kenntnisse der menschlichen Wahrnehmung und unserer kognitiven Fähigkeiten. Zudem gewinnt die Entwicklung angepasster elektronischer Geräte an Bedeutung im Interfacedesign.

Welchen Einfluss hat die Arbeit am Computer auf Handwerk und Kreativitätsprozesse? Hat körperliche Aktivität einen nachweisbaren Einfluss auf kognitive Fähigkeiten und die Kontinuität von Arbeitsprozessen? Wir werden diesen Fragen im Projekt nachgehen und einen alternativen Arbeitsplatz gestalten der die Vorteile physischer und virtueller Umgebungen miteinander verbindet. In einer kontrollierten Nutzerstudie werden wir untersuchen, ob die erwünschten Vorteile des neuen Interaktionsdesigns nachweisbar sind.

Die Arbeit im Projekt beinhaltet:

- * Schnittstellengestaltung (Tangible Interaction, Virtual Reality),
- * 3D Modellierung (CATIA),
- * Elektronische Systeme und Mikrocontroller Programmierung (C),
- * Prototypische Anwendungsentwicklung (AvangoNG/Python) und
- * Nutzerstudien und ihre statistische Auswertung (SPSS).

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Literatur: Empfohlene Literatur:

- * McCullough, M. 1998 Abstracting Craft: the Practiced Digital Hand.
MIT Press.
- * Dourish, P. Where the Action Is. MIT Press, Cambridge, MA, USA, 2001.
- * Berthoz, A., The Brains's Sense of Movement. 2000. Harvard University Press, Cambridge.

M.Sc. Medieninformatik

Einführungsveranstaltung
Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13
Modulbörse
Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal
ab 10:00 Uhr - Vorstellung aller Projekte

Einführungsveranstaltung

Montag, 11. Oktober 2010, um 13:30 Uhr im Hörsaal A in der Marienstraße 13

Modulbörse

Dienstag, 12. Oktober 2010, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Modellierung

Modul Modellierung digitaler Medien

4556101 Höhere Analysis

4 V	unger.	Mo	13:30 - 15:00	C13B Seminarraum 208	25.10.2010	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	Wo	Di	13:30 - 15:00	C13B Seminarraum 208	19.10.2010	
	wöch.	Di	10:00 - 12:00	C13B Seminarraum 208	15.02.2011-15.02.2011	
	Einzel	Mi	11:00 - 12:30	C13B Seminarraum 210	12.01.2011	
	gerade Wo					

Kommentar: Gewöhnliche Differentialgleichungen: Differentialgleichungen 1. Ordnung, Differentialgleichungen n-ter Ordnung mit konstanten Koeffizienten, Eigenwertprobleme Partielle Differentialgleichungen: Klassifizierung, Überblick über analytische Lösungsmethoden, Charakteristikenmethode, Reihenansätze, Kollokationsverfahren, Integraldarstellungen

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Modul Mathematik I

Leistungsnachweis: schriftliche Prüfung

Literatur: Burg/Haf/Wille: Höhere Mathematik für Ingenieure, Bde. 3-5; Taylor: Partial Differential Equations I-III

Informationsverarbeitung

Modul Intelligente Informationssysteme

4556211 Web Technologie II

3 V	wöch.	Do	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.10.2010	B.Stein;M.Potthast
	unger.	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	28.10.2010	
	Wo	Do	11:00 - 13:30	B11 Seminarraum 015	24.02.2011-24.02.2011	
	Einzel					

Kommentar: Mit zunehmender Reife des Internets erfahren viele Bereiche der Informationsverarbeitung und der Kommunikation einen Wandel, entstehen neue Bereiche sowie auch ganz neue Anwendungen: Information Retrieval, Web-Suche, Data Mining, Maschinelles Lernen, verteilte Systeme, Netzwerk-Algorithmen, oder Semantic Web. Diese Vorlesung gibt eine Einführung in wichtige Grundlagen und Algorithmen aus dem Bereich der intelligenten und Web-basierten Informationssysteme.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Klausur

Modul Interaktive Informationssysteme

Modul Verteilte Informationssysteme

Projekt- und Einzelarbeit

4407010 Acquisition of Bidirectional Texture Function

1PRO C.Wüthrich;B.Azari

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407020 GroupReco: Floor Passing Concepts

1PRO T.Gross;C.Beckmann;M.Schirmer

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen für Benutzerinnen und Benutzer (z.B.: Amazon, Last.fm). Group Recommender-Systemen generieren und präsentieren Empfehlungen für Gruppen von Benutzerinnen und Benutzern.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Interaktion der Gruppenmitglieder mit einem mobilen Group Recommender-System auf einem mobilen Endgerät. Dies beinhaltet technische Herausforderungen, sowie soziale Aspekte um die Gruppeninteraktion auf dem touch-basierten Gerät zu ermöglichen. Ziel des Projektes ist es daher, Floor Passing-Konzepte für ausdifferenzierte Rollen und deren Übergabe zu entwerfen und diese auf iPads umzusetzen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407030 Hand-shaped / Hand-2-Shape

1PRO C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407060 Natural Phenomena II

1PRO C.Wüthrich

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407070 **resocnizeInteractive**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Adaptive Benutzerschnittstellen passen sich automatisiert, basierend auf den Aktivitäten der BenutzerInnen, an den aktuellen Kontext an und bieten so eine Erleichterung und Unterstützung für die Nutzer.

Eine Herausforderung dabei ist es, die Anpassungen für die BenutzerInnen nachvollziehbar zu machen und im Bedarfsfall korrektive Maßnahmen zu ermöglichen. Den Benutzerinnen und Benutzern sollen also zum einen die Entscheidungen von komplexen Algorithmen des maschinellen Lernens, welche auf einer Vielzahl von Parametern und Merkmalen beruhen, vereinfacht dargestellt werden, zum anderen müssen auch verständliche Korrekturmechanismen bereitgestellt werden.

In diesem Projekt explorieren wir die Möglichkeiten, welche bestehende maschinelle Lernverfahren zur nutzer-gerechten Adaption von Benutzerschnittstellen bieten. Insbesondere beleuchten wir, inwieweit sich bestimmte Lernverfahren besonders dazu eignen, die Vorhersageergebnisse nachvollziehbar und von BenutzerInnen beeinflussbar zu machen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4407080 **resocnizeStream**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Kontextsensitive Applikationen versprechen eine Erleichterung für Benutzerinnen und Benutzer, da sie ihr Verhalten auf Basis der aktuellen Situation oder Umgebung anpassen. Dazu ist es nötig, den Kontext zu ermitteln, indem aktuelle Daten von unterschiedlichen Informationsquellen in Form von Sensoren kontinuierlich gesammelt und daraus Schlüsse gezogen werden.

Der kontinuierliche Strom von Sensordaten stellt eine Herausforderung dar, wenn dieser dazu verwendet wird, maschinelle Lernverfahren zu trainieren. Die ständig zunehmende Menge an Daten verlangt nach optimierten Lösungen bei der Generierung und Auswahl von Merkmalen sowie bei den verwendeten Lernverfahren.

Ziel dieses Projektes ist es, optimale Verfahren für das maschinelle Lernen auf Basis von Sensordatenströmen zu explorieren, zu implementieren und in die ereignisbasierte Sensorplattform Sens-ation zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407090 **Sens-ation Standardised Communication**

1PRO

T.Gross;C.Beckmann;F.Kastl

Kommentar: Die sensor-basierte Plattform Sens-ation ermöglicht das Erstellen von kooperativ ubiquitären Umgebungen indem sie deren Komponenten vernetzen.

Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem eleganten Einbinden von eigenen und fremden Komponenten in dynamischen Umgebungen. Diesbezüglich sollen sich die Komponenten selbstständig erkennen und auch untereinander kommunizieren können. Im Vordergrund stehen die Erweiterung der Beschreibungen und Kapselung der Kommunikation der Komponenten. Ziel des Projekts ist es, Konzepte für eine standardisierte Kommunikation zu entwerfen und in die bestehende Sens-ation Plattform zu integrieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4407110 **Sichere Systeme**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: wird auf den Webseiten des Lehrstuhls und auf der Modulbörse bekanntgegeben

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 2 x Bachelorprojekt, 3 x Masterprojekt

Leistungsnachweis: Projektpräsentation

4408030 **Virtual Construction Site**

1PRO

B.Fröhlich;A.Schollmeyer

Kommentar: Der Einsatz Virtueller Realität ist auch im Bereich des Bauingenieurwesens von großem Interesse. Bauvorhaben können vor ihrer kostspieligen Umsetzung im dreidimensionalen Raum geplant und simuliert werden. Auf diese Weise ist es möglich, sich vor der Umsetzung einen Eindruck von dem Bauwerk zu verschaffen und Probleme frühzeitig zu erkennen. Die Kombination der Mehrbenutzer-Stereoprojektion mit einem Wellenfeldsynthese-System ermöglicht dabei eine hochwertige visuelle und akustische Simulation. Mehrere Benutzer können ein virtuelles Bauwerk gleichzeitig begehen und sich Zusatzinformationen, wie Tragwerksbelastungen oder Wärme-strömungen, anzeigen lassen. Durch den Einsatz der Wellenfeldsynthese können zudem Messdaten aus der Bauakustik so wiedergegeben werden, dass sie einen realitätsnahen Raumklang erzeugen.

Ziel des Projektes ist die Umsetzung konkreter Anwendungsszenarien mit Fokus sowohl im akustischen Bereich, wie zum Beispiel der Wiedergabe des Raumklanges bei interaktiver Veränderung der Dämmeigenschaften der Wände, als auch bei der Visualisierung. Die Umsetzung erfolgt mit Hilfe des VR-Frameworks AvangoNG, welches bereits über eine Anbindung an das Wellenfeldsynthese-System verfügt. Durch die Vielseitigkeit dieses Kooperationsprojektes besteht neben der Anwendungsentwicklung (Python) auch die Möglichkeit in den Bereichen der Shaderprogrammierung, Informationsvisualisierung, Softwaretechnik oder Physiksimulation (osgBullet) zu arbeiten.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4408040 **Motion and Orientation, Virtuality and Engagement**

1PRO Einzel	Mo	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	08.11.2010-08.11.2010	B.Fröhlich;A.Kunert;A.Kulik
Einzel	Fr	15:30 - 17:00	B11 Seminarraum 014	05.11.2010-05.11.2010	
Einzel	Fr	12:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	19.11.2010-19.11.2010	

Kommentar: Mobile Computernutzung ist modern. Körperliche Bewegung der Nutzer zur Interaktion bedeutet diese Mobilität jedoch nicht. Statt dessen starren wir nun bald allerorten auf Bildschirme - und sind dabei nur mental wirklich aktiv. Aktuelle Trends wie Tangible Computing und Augmented Reality versprechen Körper und Geist wieder in Einklang zu bringen. Voraussetzung dafür sind fundierte Kenntnisse der menschlichen Wahrnehmung und unserer kognitiven Fähigkeiten. Zudem gewinnt die Entwicklung angepasster elektronischer Geräte an Bedeutung im Interfacedesign.

Welchen Einfluss hat die Arbeit am Computer auf Handwerk und Kreativitätsprozesse? Hat körperliche Aktivität einen nachweisbaren Einfluss auf kognitive Fähigkeiten und die Kontinuität von Arbeitsprozessen? Wir werden diesen Fragen im Projekt nachgehen und einen alternativen Arbeitsplatz gestalten der die Vorteile physischer und virtueller Umgebungen miteinander verbindet. In einer kontrollierten Nutzerstudie werden wir untersuchen, ob die erwünschten Vorteile des neuen Interaktionsdesigns nachweisbar sind.

Die Arbeit im Projekt beinhaltet:

- * Schnittstellengestaltung (Tangible Interaction, Virtual Reality),
- * 3D Modellierung (CATIA),
- * Elektronische Systeme und Mikrocontroller Programmierung (C),
- * Prototypische Anwendungsentwicklung (AvangoNG/Python) und
- * Nutzerstudien und ihre statistische Auswertung (SPSS).

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Literatur: Empfohlene Literatur:

- * McCullough, M. 1998 Abstracting Craft: the Practiced Digital Hand. MIT Press.
- * Dourish, P. Where the Action Is. MIT Press, Cambridge, MA, USA, 2001.
- * Berthoz, A., The Brains's Sense of Movement. 2000. Harvard University Press, Cambridge.

4408050 **Beschleunigungsstrukturen für echtzeitfähiges Ray-Tracing auf aktueller Hardware-Infrastruktur II**

1PRO	S.Beck;B.Fröhlich
------	-------------------

Kommentar: Zun ä chst werden die Projektteilnehmer die existierenden Beschleunigungsstrukturen aus dem Vorg ä ngerprojekt analysieren und diskutieren: Die Bounding Volume Hierarchie, die Bounding Interval Hierarchie sowie den KD-Baum.

Das Ziel dieses Projektes ist das Design und die Implementierung von strahlrichtungs-basierten Beschleunigungsstrukturen um das Ray-Tracing in orthogonaler Weise weiter zu beschleunigen. Das Design der Beschleunigungsstrukturen soll die M ö glichkeiten aktueller Hardware-Infrastruktur ber ü cksichtigen, insbesondere die Parallelisierung sowie die sehr große Menge an verf ü gbarem Arbeitsspeicher. Speziell soll untersucht werden, inwieweit Verdeckungsinformation unter der Verwendung einer 4D-Datenstruktur vorberechnet , und effizient zur Beschleunigung des Ray-Tracings eingesetzt werden kann. Die Lernziele des Projektes umfassen das Verst ä ndnis und die Implementierung von Beschleunigungsstrukturen f ü r echtzeit ä higes Ray-Tracing sowie den Software-Entwurf f ü r aktuelle H ardware-Infrastruktur.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4408060 **Syntaktische Normalisierung semantisch gleicher Datenbankanfragen**

1 P RO

H.Höpfner

Kommentar: Anfragesprachen wie SQL sind flexibel und bieten immer mehr Möglichkeiten, inhaltlich gleiche Anfragen unterschiedlich auszudrücken. Insbesondere dann, wenn die Anfragen aber nicht nur ausgeführt sondern beispielsweise zur Indexierung verwendet werden sollen, führt diese Flexibilität aber dazu, dass semantisch gleiche Anfragen mehrfach behandelt werden müssen. Ziel des Projektes ist es, zu untersuchen, welche Möglichkeiten bestehen, um semantisch gleiche Anfragen auch syntaktisch gleich darzustellen. Erste Untersuchungen haben gezeigt, dass auf diese Weise die Anzahl der Einträge in Anfrageindizes stark reduziert werden können.

4408070 **Fourier- und Wavelet-Transformationen mit Matlab**

1 P RO

K.Markwardt

Kommentar: - Methodische Darstellung der mathematischen Grundlagen,
 - Algorithmen zur Erzeugung und Darstellung von Fourier-Transformationen, Wavelet-Systemen und Wavelet-Transformationen
 - Methodische Veranschaulichung von Transformationseigenschaften mit Hilfe ausgewählter Beispiele

Details auf <http://webuser.uni-weimar.de/~markward/>

Bemerkungen: Veranstaltungsort: Raum 202, Coudraystraße 13B

Wahlmodule

4256301 **Automatische Systeme**

4 V wöch. Mo 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 18.10.2010
 wöch. Fr 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 22.10.2010

H.Fiedler

Kommentar: Messen, Steuern, Regeln mit digitalen Automaten Auswahl, Parametrisierung und erfolgreicher Einsatz automatischer Systeme zu bedienerlosen Mess- und Steuerungsvorgängen setzen Kenntnisse zu Sensoren und Messsystemen, zur kritischen Bewertung der Messergebnisse, zu Aktoren und elektrischen, insbesondere modularen und mikrorechnerbasierten Steuerungen und deren Wirkungsprinzipien sowie zu Bussystemen voraus. In der Lehrveranstaltung sollen sowohl theoretische Grundlagen als auch ausgewählte Hardwaresysteme behandelt werden. Praktische Arbeiten an Laborversuchsständen und Simulationssystemen werden das Lehrangebot abrunden.

Einschreibung erforderlich per Mail an: hans.fiedler@medien.uni-weimar.de

Bemerkungen: Leistungsnachweis: Klausur und Praktikumsprotokolle

4402530 **Signale - Digitale Kunst**

1 P M wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Projektraum 204 19.10.2010

U.Damm

Kommentar:

Menschen, Tiere, Zellen, Apparate oder Computer können die Knoten sein von Netzwerken, welche aus Signalen bestehen. Ihrem Wesen nach Zeichen und Medium in einem Netzwerk findet man Signale allerdings nicht erst seit den technischen Kommunikationsnetzen, sondern auch schon in der Biologie oder in der unvermittelten Kommunikation zwischen Menschen.

Das Projekt bietet Gelegenheit zur Entwicklung von Installationen, experimentellen Anordnungen wie Performances oder Projekte mit vernetzten Räumen

Leistungsnachweis:

Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung des Konzepts und die konkrete Umsetzung eines Ausstellungsobjektes

Das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).

2. Kurze schriftliche Ausarbeitung eines Referates, dessen Inhalt das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschliesst. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4404540 **Keeping Track & #8211; Capturing Position and Motion**

4 FM wöch. Do 13:30 - 16:45 M7B Projektraum 204 21.10.2010

M.Neupert

Kommentar: **Der Unterricht findet auf Englisch statt** (Es sei denn alle Teilnehmer einigen sich auf Deutsch als Unterrichtssprache).

Keeping Track – Capturing Position and Motion ist ein Kurs der verschiedene Methoden beleuchtet um Bewegungen zu verorten. In Kunst, Musik, Tanz, Performance, und Unterhaltung wird Tracking eingesetzt. Technologien wie GPS, RFID und die Bewegungserkennung per Videobild können Bewegungen unterschiedlicher Größenordnung in Positionsdaten umwandeln, welche dann auf Visualisierungen oder Sonifizierungen abgebildet werden. Bewegungsdaten sind Eingabemethode und Instrument. Wir werden die Grundlegenden Prinzipien der Bewegungserkennung kennen und verstehen lernen, und mit komplexeren Systemen arbeiten. Ein passender Raum wird mit einem professionellen Bewegungserkennungssystem ausgestattet werden, was uns die Möglichkeiten und Schwächen der Technologie erkennen lassen wird. Teil des Kurses ist ein zweitägiger Workshop von Frieder Weiß der die Software Lösung eyecon vorstellen wird und ein zweitägiger Workshop von Robert Wechsler, der zeitgenössische Tanz-Anwendungen mit Bewegungserkennung vorstellen wird.

Bemerkungen:

Registration procedure

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
- * Fachrichtung und Fachsemester
- * Matrikelnummer
- * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- * Gültige E-Mail-Adresse (@uni-weimar.de zur Bestätigung der Anmeldung)
- * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben
- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
- * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis: Presence, presentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki. No credits can be given if more than three classes have been missed.

Literatur:

4404560 **Physical Computing I**

4 FMFgerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 102 22.10.2010
Wo

J.Sieber

Kommentar:

Experimental Laboratory course offering the following topics:

- * Development and prototyping of electronic hardware controllers and sensor, actuator and signal processing (microcontroller) modules with simple communication abilities.
- * Usage of Programming Languages for setting up local and worldwide interactive hardware networks.
- * Overview and employment of several Software and Programming Applications such as Arduino, Processing, Fritzing, OpenFrameworks and Bascom.
- * Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards.

Bemerkungen:

Anmeldung erforderlich!

Registration necessary!

Leistungsnachweis: Concept and realisation of an electronic interactive project, including documentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programming Interactivity

4556213 **Kryptographische Hashfunktionen**

3 V	unger.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 013	27.10.2010	S.Lucks;E.Fleischmann
		Do	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.10.2010	
	wöch.					

Kommentar:

Kryptographische Hashfunktionen sind einerseits ungewöhnliche kryptographische Algorithmen, andererseits aber auch die Last- oder Arbeitstiere in vielen Anwendungen: Ungewöhnlich sind sie insofern, als sie (im Gegensatz beispielsweise zu Verschlüsselungs- oder Signaturalgorithmen) keinen Schlüssel nutzen. Als Arbeitstiere treten die Hashfunktionen vielfach in kryptographischen Protokollen auf, wenn es darum geht, einen kurzen „Fingerabdruck“ von längeren Daten zu nehmen.

Ab 2004 hat es sich herausgestellt, dass die in der Praxis verwendeten kryptographischen Hashfunktionen - insbesondere die verbreiteten Hashfunktionen MD5 und SHA-1 - unsicher sind. Nur die in der Praxis noch selten verwendete SHA-2 Familie von Hashfunktionen wurde noch nicht gebrochen, ist aber strukturell sehr ähnlich zu SHA-1. Deshalb hat das US-amerikanische National Institute of Standards and Technology (NIST) einen Wettbewerb

ausgeschrieben, um einen neuen SHA-3 Standard für Hashfunktionen zu finden. Von 64 eingereichten Hashfunktionen wurden im Dezember 2008 51 als "First Round Candidates" bestätigt, darunter zwei Hashfunktionen, die an der Bauhaus-Universität entwickelt wurden.

Der erste Teil der Vorlesung bietet eine Einführung in kryptographische Hashfunktionen und deren Anwendung in der Praxis. Im zweiten Teil werden tatsächliche Angriffe und deren Auswirkungen in der Praxis demonstriert und Ansätze für die Entwicklung neuerer und (hoffentlich) besserer Hashfunktionen erläutert. Im dritten Teil wird auf den aktuellen Stand des SHA-3 Wettbewerbes eingegangen.

Das Ziel der Vorlesung besteht darin, Studierende in ein spannendes und hochaktuelles Forschungsteilgebiet der Kryptographie einzuführen.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Prüfungsleistung: mündliche Prüfung

Zulassung abhängig von aktiver Teilnahme an den Übungen (Beleg).

Image processing

2 S	wöch.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 013	19.10.2010	C.Wüthrich;B.Azari
Bemerkungen: Anmeldung bis spät. 30. September 2010 an banafsheh.azari@uni-weimar.de						

Zeit und Ort nach Vereinbarung

IMMERSIVE INTERFACES

2 S wöch. Do 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 014 21.10.2010 B.Fröhlich;A.Kunert;A.Kulik;S.Beck

Kommentar: In der ersten Hälfte des Semesters werden wahrnehmungspsychologische und technologische Grundlagen immersiver Benutzungsschnittstellen vorgestellt. Im zweiten Teil des Seminars präsentieren die Teilnehmer aktuelle Entwicklungen in diesem Bereich. Als Grundlage dafür dienen Veröffentlichungen der Tagungen IEEE VR, 3DUI, UIST, CHI und andere.

Schwerpunkt der Vorträge und Diskussionen sind Varianten der Implementierung vorgestellter Schnittstellenkonzepte. Ziel des Seminars ist die Vermittlung eines robusten theoretischen Verständnisses immersiver Systeme sowie grundlegender Fähigkeiten zum Entwurf immersiver Anwendungen.

Leistungsnachweis: 1 Vortrag, Belegarbeit, Abschlussgespräch

Oberseminar Web Technology & Information Systems

2 S B.Stein

Kommentar: In diesem Seminar werden aktuelle Forschungsthemen der Mitarbeiter und Abschlussarbeiten zu den Themen Information Retrieval, Machine Learning und Data Mining vorgetragen, diskutiert und gelehrt.

Bemerkungen: Zeit und Ort nach Vereinbarung

Leistungsnachweis: eigenständige Vorträge

Security Engineering

2 S S.Lucks

Kommentar: In dem Seminar werden Entwurf und Analyse kryptographischer Systeme behandelt. Der Schwerpunkt liegt auf der Kryptanalyse, also der Suche nach möglichen Schwächen von Kryptosystemen.

Bemerkungen: Termin nach Vereinbarung

Anmeldung bis spät. 31. Oktober 2010 per Mail an Maria-Theresa.Rapp@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Präsentation und schriftliche Arbeit

Software Engineering Guru

2 S wöch. Di 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 013 19.11.2010 B.Fröhlich;A.Bernstein;A.Schollmeyer;P.Riehmann;S.Beck

Kommentar: Die Veranstaltung befasst sich mit fortgeschrittenen Techniken, Paradigmen und Entwurfsmustern in der Softwareentwicklung. Schwerpunkte sind funktionale Programmierung, Möglichkeiten der Programmierung paralleler Architekturen (Multicore, GPU), moderne Ansätze der Softwarearchitektur, fortgeschrittene Themen der C++-Programmierung (C++0x, Boost, Meta-Programmierung etc) sowie aktuelle Trends beim Softwareentwurf.

Die Themen werden von den Studenten aufgearbeitet, beispielhaft implementiert und in einem Vortrag den Seminarteilnehmern präsentiert und im Anschluss diskutiert.

UbiComp: Intelligent Ubiquitous Interfaces

2 S wöch. Di 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 09.11.2010 M.Fetter

Kommentar: Die Vision des 'Ubiquitous Computing' - also der allgegenwärtigen Rechner, die verschwindend klein, teilweise in Alltagsgegenständen eingebaut, als Client und Server fungieren, und miteinander kommunizieren können - stammt von Mark Weiser. Eine grundlegende Gemeinsamkeit vieler ubiquitärer Systeme ist dabei Rückschlüsse auf den Nutzungskontext auf Basis von Sensordaten zu ziehen, um das System anzupassen und den Benutzer besser zu unterstützen. Dabei spielt die Anwendung von maschinellen Lernverfahren eine immer zentralere Rolle.

Das Seminar zielt darauf ab die unterschiedlichen Anwendungen von maschinellen Lernverfahren in ubiquitären Systemen zu untersuchen und die in diesem Bereich besonderen Anforderungen an diese Verfahren, aus der Sicht von Benutzern sowie von Entwicklern, zu erschließen.

Bemerkungen: Anmeldungen bis zum 08.11.2010 bitte an Mirko Fetter (mirko.fetter@uni-weimar.de)

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Graduierungsfeier Fakultät Architektur

FE Einzel Fr 13:00 - 20:30 S6HF Audimax 05.11.2010-05.11.2010

Kommentar: Liebe AbsolventInnen,

am Freitag, den 05. November 2010 findet die feierliche Graduierung der Fakultät Architektur an der Bauhaus-Universität Weimar

statt. Wir als Fakultät laden Sie sehr herzlich zu diesem Festakt ein!

Feierstunde:

Freitag, 05. November 2010 - 17:00 Uhr

Audimax der Universitätsbibliothek, Steubenstraße 6, 99423 Weimar

Einlass ab 16:00 Uhr

Festrede des Rektors Prof. Dr.-Ing. Gerd Zimmermann - angefragt

Glückwunschworte des Dekans Prof. Dipl.-Ing. Dipl.-Des. Bernd Rudolf

Übergabe der Urkunden + musikalische Umrahmung

Abendprogramm:

20:00 Uhr im Foyer des Hauptgebäudes, Geschwister-Scholl-Straße 8

Gruppenphoto

Preisverleihung

Sektempfang mit musikalischer Umrahmung

Wir freuen uns auf Ihr Kommen!

Bitte teilen Sie uns bis zum 22. Oktober 2010 per E-Mail mit, mit wievielen Gästen (max. 2 Personen) Sie an der Feierlichkeit

teilnehmen möchten: graduierung2010@archit.uni-weimar.de

MediaArchitecture, Urban Context and Social Practices...

2 TG BlockSaSo 09:00 - 18:45 S8HA Beratungsraum, Finkard, 99423 Weimar, 601 (Limona) Finkard, G. Zierold, T. Gross, A. Kästner, B. Rudolf, B. Siegert, S. Zierold

Kommentar: ...3rd international conference on the interaction of architecture, media and social phenomena

Bauhaus-Universität Weimar, Germany, 29 to 31 October 2010

The 3rd MediaCity conference will investigate how new media re-define social settings and urban spaces and how they influence architecture as well as media art & design in urban contexts, thus constituting new social and cultural practices.

Today, media create opportunities for diverse forms of connections between people and spaces, enabling and forming flows of information. New digital places for information and communication emerge, and the context of existing spaces is transformed by the joint impact of media and architecture, thus leading to new forms of social and cultural practices. The public sphere, the communication in ubiquitous networks, and the interaction with digital content will be a thematic focus. The conference addresses different approaches and methods of research with four sessions, one discussion panel, a poster session and three workshops.

Die 3. MediaCity Konferenz beschäftigt sich mit der Wechselwirkung von architektonischen, medialen und sozialen Phänomenen im urbanen Raum. Die Konferenz untersucht wie Medien den urbanen Raum neu definieren, Architektur beeinflussen und neue soziale Praktiken hervorrufen.

Architektur und Medien gemeinsam, schaffen Möglichkeiten zur Begegnung, zur Information und Kommunikation im urbanen Raum. Orte erscheinen in verändertem Kontext und schaffen neuartige Möglichkeiten der Entwicklung und des sozialen Handelns. Der Zugang zu digitalen Netzwerken ist überall und gleichzeitig möglich. Die digitalen Daten werden mit Informationen zur räumlichen und zeitlichen Position im aktuellen urbanen

Kontext verbunden. Die Konferenz verbindet unterschiedliche Teilbereiche. Architektonische, mediale und soziologische Fragestellungen werden in vier Vortragsreihen, einer Diskussionsrunde, einer Posterausstellung und drei Workshops präsentiert.

Stadtplanung & #8211; ausgewählte Themen

4 S wöch. Di 09:15 - 12:30 G8A, LG Seminarraum 12.10.2010-04.02.2011
110

A.Erbring

Kommentar:

So manche Stadt, manches Stadtgebiet, betrachten wir heute mit einem gewissen Unbehagen. Wie ist es dazu gekommen und wie sollen sich unsere Städte künftig entwickeln?

Das angebotene Seminar behandelt ausgewählte Themen der Stadtplanung. Dabei steht die Einheit von Planung und Gestaltung im Mittelpunkt. Die Themen beinhalten eine praktische Einführung in das Fachgebiet und stellen Theorien, Leitbilder und bisherige und aktuelle Entwicklungen im In- und Ausland zur Diskussion.

Die Seminarteilnehmer sind aufgerufen, sich an der Themenauswahl aktiv und nach persönlichen Interessen zu beteiligen.

Bemerkungen: Im Seminar wird die Komplexität der Stadtplanung und die Notwendigkeit von fachübergreifender Zusammenarbeit verdeutlicht.
Zeit: Dienstag, 09.15-12.30 Uhr

Beginn: 12.10.2010

Voraussetzungen: Vordiplom, Bachelor

Projekt-Module

1420030 **Mediale Transformationen & #8211; media transformations**

2PM J.Geelhaar;A.Kästner;R.König;B.Rudolf;B.Siegert;S.Zierold

Kommentar: Thema des einführenden Projektmoduls 1 des postgradualen Masterstudiengangs MediaArchitecture ist der Aspekt der medialen Transformation der Architektur. Transformation (lat. die Umformung) bezeichnet allgemein die Veränderung der Gestalt, Form oder Struktur im Möglichkeitsraum eines Mediums. Das Modul setzt sich aus drei Teilen zusammen. Die Professuren der Medien- und der Architekturfakultät stellen fakultätsübergreifende Aufgaben und betreuen sie aus interdisziplinärer Sicht theoretisch und entwurfspraktisch.

Im ersten Teil werden Strategien und Techniken medialer Umformungen architektonischer Elemente untersucht. Die architektonische Wand mit ihren Öffnungen erfährt in ihrer Einheit der Differenz von Innen- und Außenraum mannigfaltige Transformationen durch den Einfluss analoger oder digitaler Medien im Entwurfs- und Realisierungsprozess und den Einsatz neuartiger Materialien. Die architektonische Oberfläche ist nicht mehr nur eine verkleidende Hülle oder Abschirmung, sondern ein komplexes oft auch tragendes System mehrdeutiger Schichtungen im Austausch zwischen Innen und Außen. Kontextuelles Design, genauso wie Umdeutung, Umwidmung, Umbau, fragen nach aktuellen Parametern des Gebrauchs, der Entstehung, der Einbettung in Stoff- und Energiekreisläufe.

In der Architektur und im Design sind Transformationen in weitestgehend ausdifferenzierten Zeitbezügen latent immer anwesend, da permanent Nutzungs- oder Reproduktionszyklen synchronisiert werden. Langfristige Wandlungsprozesse überlagern sich mit kurzfristigen Veränderungsintervallen. Die Wahrnehmung architektonischer Artefakte oszilliert zwischen unveränderlich und flüchtig. Scheinbar unveränderliche Modelle konkurrieren beispielsweise mit der saisonalen Mode. Zeitwahrnehmungen und deren physiologische Grundlage sind wesentliche Parameter bei der Bewertung von Transformationsprozessen. Synchronisierte Zyklen und Intervalle werden in die gegenständlichen Raumparameter überführt. Es entstehen Bewegungsräume, Räume in Bewegung, Räume, die durch Bewegung wahrgenommen und transformiert werden können. Als Ergebnis des zweiten Teils ist eine Installation im Maßstab 1:1 im Forschungsbau.Stahl auf dem Campus erwünscht.

In der Informatik versteht man unter Transformation die Überführung von Daten von einem in ein anderes Format oder die Umformung einer Datenstruktur. Im Kontrast zu diesem technischen Verständnis von Transformation, werden im Rahmen des dritten Teils abstrakte generative Regeln analoger Kunstwerke analysiert, in Algorithmen transformiert und zur Produktion eines mehr oder weniger ähnlichen Kunstwerkes verwendet. Transformation steht in diesem Zusammenhang für die Erzeugung neuer digitaler Artefakte basierend auf synthetisierten Regeln aus alten Kunstwerken. Als Vertiefung können diese Algorithmen entweder in ein experimentelles Computerprogramm übertragen oder anhand einer 3D-Modelliersoftware in Form eines digitalen oder physischen Modells umgesetzt werden.

Die Studenten setzen sich theoretisch und gestalterisch mit dem gestellten Thema auseinander. Literatur steht im Handapparat der Bibliothek zur Verfügung.

Das Einführungsmodul setzt sich aus folgenden Teilmodulen zusammen:

18 ECTS Einführungsprojekt (bestehend aus drei Teilen)

9 ECTS Präsentationsmodul

3 ECTS Prüfungsmodul

Voraussetzungen: Zulassung zum Masterstudiengang

Leistungsnachweis: Abschlussnote für das gesamte Modul

1420550 **Architekturtheorie - Medien(t)räume: Raumvisionen - Ein Ideenwettbewerb zur Raumentwicklung einer Jugendbibliothek**

1 PRO wöch. Do 09:15 - 16:45 G8A, LG Seminarraum 14.10.2010-04.02.2011
110

N.Korrek;O.Pfeifer

Kommentar: Medien(t)räume: Raumvisionen.

Ein Ideenwettbewerb zur Raumentwicklung einer Jugendbibliothek

Die Professur bietet allen Studierenden die Möglichkeit, mit der Teilnahme am Wettbewerb Medien(t)räume: Raumvisionen ein Semesterprojekt zu verbinden. Der Ausschreibungstext lautet: „Wettbewerbsaufgabe ist die Gestaltung neuer unkonventioneller Räume in Bezug auf die Gesamteinrichtung und die Entwicklung eines Einzeilmöbels für eine Jugendbibliothek. Gesucht sind kreative und ungewöhnliche Ideen, die vielfältige Möglichkeiten aufzeigen. Ein innovativer Umgang mit Licht und Farbe sowie die wechselnden Bedürfnisse und Anforderungen - insbesondere mit Blick auf die Präsentation von Medien, den Aufenthalt in der Bibliothek, Ort der Kommunikation sollen dabei im Mittelpunkt stehen.“

Auswählte und prämierte Arbeiten werden im Rahmen einer Ausstellung auf dem 100. Deutschen Bibliothekartag im Juni 2011 in Berlin ausgestellt. Informationen und Anmeldung erfolgen ab 1. Oktober 2010 ausschließlich über die Website des Auslobers. Die Festlegung der Leistungen des Semesterprojektes erfolgt unabhängig von der Aufgabenstellung des Wettbewerbs.

1420560 **Digital Exhibition Folding**

8 AA wöch. Do 09:00 - 17:00 G8A, LG Seminarraum 14.10.2010-04.02.2011 U.Fischer;A.Kästner;R.König;S.Zierold 203

Kommentar: Für die Architekturfakultät der Bauhaus-Universität Weimar soll eine Ausstellungsarchitektur entworfen werden. Thematischer Überbau ist die Faltung in allen ihren Ausprägungen, die vom gefalteten Tragsystem, über ein faltbares Ausstellungssystem bis hin zum Faltmöbel reichen kann. Die Ergebnisse können dementsprechend vielfältig ausfallen. Ein leichter Auf- und Abbau und eine raumsparende Zwischenlagerung soll gewährleistet werden.

Möglich ist auch die Entwicklung eines Entwurfs primär im virtuellen Raum zur Vermittlung mehrdimensionaler Wahrnehmungs- und Kommunikationsformen (Second Life, Cubic VR u.a.).

Im Vordergrund steht ein experimentelles Arbeiten unter dem Einsatz verschiedener digitaler Methoden, die in Begleitseminaren vermittelt werden.

Die Darstellung der Idee des Falprinzips bis hin zur Umsetzung wird im Rahmen des Seminars Entwurfspräsentation geübt. Teile des Entwurfs werden in 1:1 produziert.

Die Bauhausidee von Walter Gropius „Kunst und Technik eine neue Einheit“ soll mit dem Einsatz digitaler räumlicher Technologie neu interpretiert werden.

Bemerkungen: Der Entwurf findet in Kooperation der Professuren Darstellungsmethodik und Informatik in der Architektur statt.
Voraussetzungen: Es wird empfohlen, das entwurfsgleitende Seminar „Algorithmic Architecture“ zu besuchen, in welchem Methoden zum parametrischen Entwerfen vermittelt werden. Zur weiteren Vertiefung können die Seminare "Cinema 4D" und "Entwurfspräsentationen" besucht werden.

1420570 **Von EXPO zu EXPO**

1PM B.Rudolf;C.Hanke;T.Riechert

Kommentar: advanced material in Architecture – die kommt Gegenwart aus der Zukunft...

EXPO steht für experimentelle Bauformen und deren Explikation in Architekturausstellungen gleichermaßen. Das experimentelle Bauen auf dem Campus der Bauhaus-Universität versteht sich als Werkstatt, Laboratorium und interdisziplinärer Innovationspool. Mit dem Experimentalbau.Stahl entsteht beispielhaft eine Plattform für die Erprobung baukonstruktiver und bauphysikalischer Entwurfparameter hinsichtlich ihrer Zukunftsfähigkeit. Ein von der deutschen Stahlindustrie gefördertes Tragwerk (Tisch mit optional 3 Geschossen) erlaubt die Einbindung experimenteller Studien- und Forschungsprojekte im Bereich einer reproduktiven Material- und Bauteilentwicklung.

Der umschriebene architektonische Raum als komplexes Gefüge von Geometrie, Material und Atmosphäre ist aus Sicht der Wahrnehmung und eines wechselnden Gebrauches jeweils anwendungsbezogen neu zu definieren. Material-ästhetische und mediale Einflussfaktoren sollen mittels Experiment im Maßstab 1:1 erprobt werden und zur Entwicklung einer interaktiven Architektur dienen. „Eins zu eins“ steht sowohl für den menschbezogenen Maßstab als auch für die Authentizität kontextueller Entwurfsprozesse.

Unter Einbeziehung aktueller Ergebnisse der Materialforschung und Steuerungstechnik sollen für die Erprobung im Experimentalbau.Stahl hybride Bauformen in generischen Entwurfsprozessen entwickelt und in Prototypen realisiert werden.

Relevante ästhetische, technologische, funktionale Referenzmuster werden in begleitenden Seminaren hinterfragt: von der Semperschen Bekleidungstheorie bis zu Hochtechnologien aus aktueller Textilforschung.

Bemerkungen: Eine Exkursion zur EXPO 2010 nach Shanghai (voraussichtlich 15.-26.10.) soll Impulse für den Entwurf liefern. Info zum Experimentalbau.Stahl: <http://www.uni-weimar.de/projekte/expostahl/index.html>

Einschreibung an der Professur Bauformenlehre bis zum 11.10.2010.

4402530 **Signale - Digitale Kunst**

1PM wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Projektraum 204 19.10.2010 U.Damm

Kommentar:

Menschen, Tiere, Zellen, Apparate oder Computer können die Knoten sein von Netzwerken, welche aus Signalen bestehen. Ihrem Wesen nach Zeichen und Medium in einem Netzwerk findet man Signale allerdings nicht erst seit den technischen Kommunikationsnetzen, sondern auch schon in der Biologie oder in der unvermittelten Kommunikation zwischen Menschen.

Das Projekt bietet Gelegenheit zur Entwicklung von Installationen, experimentellen Anordnungen wie Performances oder Projekte mit vernetzten Räumen

Leistungsnachweis:

Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung des Konzepts und die konkrete Umsetzung eines Ausstellungsobjektes

Das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).

2. Kurze schriftliche Ausarbeitung eines Referates, dessen Inhalt das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4402540 **Digital Live Archives**

16PM wöch. Do 09:15 - 16:45 M7B Seminarraum 103 21.10.2010

J.Geelhaar

Kommentar: s. englische Beschreibung

Bemerkungen:

Projekttag: Donnerstag 10 -16 h

Plenum: Donnerstag 10-12:30 h

Konsultationen: Donnerstag 13-16 h

Theoriemodule

Bild / Architektur

2 S	Einzel	Di	15:15 - 18:30	G8A, LG Seminarraum	12.10.2010-12.10.2010	C.Ruhl
	gerade	Di	15:15 - 18:30	109	19.10.2010-04.02.2011	
	Wo			G8A, LG Seminarraum		

109

Kommentar: „Ed io anche son pittore“ („Auch ich bin ein Maler“) schreibt Étienne-Louis Boullée und unterstreicht damit eine Tatsache, der wir uns selten bewusst werden: Architektur ist immer zugleich Bau und Bild. Die Praxis des architektonischen Entwerfens ist ein Prozess der Bildproduktion. Architekten generieren Skizzen, technische Zeichnungen, perspektivische Ansichten, fotografische bzw. kinematografische Aufnahmen, computergenerierte Animationen, verwenden bildgenerierende Werkzeuge wie Bleistift, Kamera oder rechnerbasierte Programme wie 3D-Max. Ebenso sind historische und theoretische Diskurse über die Architektur immer auch Diskurse über und mittels Bilder.

Architektur steht somit in einem wechselseitigen Bedingungsverhältnis zu ihren Bildern und den Medien bzw. Werkzeugen der Bildproduktion. Ziel dieses Seminars wird es sein, die historischen Ausprägungen dieses komplexen Verhältnisses näher zu untersuchen.

Seit der Ausrufung des ‚visual turns‘ diskutieren die sogenannten ‚visual culture studies‘ oder ‚Bildwissenschaften‘ Fragen über den Umgang und Gebrauch von Bildern, ihren epistemologischen und kulturellen Funktionen, den unterschiedlichen Bildmedien und den Bedingungen visueller Wahrnehmung. In unserem Seminar werden wir versuchen, bildwissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse für eine kritische Reflektion über die Rolle der Bilder in der Architektur zu erschließen. Im Besonderen wird es darum gehen, eine Neuverortung des Werkzeugbegriffs für die Praktiken der architektonischen Bildproduktion bzw. -präsentation herauszuarbeiten.

Die Struktur des Seminars orientiert sich dabei an ausgewählten Fallbeispielen aus der Architekturgeschichte, an denen die verschiedenen Aspekte bildwissenschaftlicher Grundfragen deutlich werden. Der thematische Schwerpunkt liegt auf Beispielen aus dem 19. und 20. Jahrhundert.

Voraussetzungen: Voraussetzung zur Teilnahme sind die Bereitschaft zur Übernahme eines Referates und Englischkenntnisse.

Entwurfspräsentation – dargestellte und gebaute Architektur

4 S wöch. Di 09:15 - 12:30 G8A, LG Seminarraum 12.10.2010-04.02.2011
109

S.Zierold

Kommentar: Die erfolgreiche Darstellung architektonischer Projekte stellt eine Herausforderung dar. Visualisierung von Ideen, Themen, räumlichen und zeitlichen Vorstellungen, Programmen, Bewegungen, Funktionen, Konstruktionen, Materialität oder Atmosphäre sind Ausgangspunkt der Architektur. Architekten bedienen sich dabei unterschiedlichster Darstellungstechniken, die Einfluss auf den Entwurfs- und Planungsprozess und die Kommunikation von Architektur haben. Entwurfsdarstellungen sind spätestens seit der Anwendung der Perspektive mehr als nur Repräsentationen der architektonischen Wirklichkeit. Jedes Darstellungsmedium entwickelt spezifische Möglichkeiten, unterschiedliche Formen des architektonischen Raumes für die Kommunikation zu aktualisieren und die Kreativität beim Entwerfen zu fördern.

Im Seminar werden Darstellungstechniken zeitgenössischer Architekten und von Protagonisten analysiert, die mit unterschiedlichen Darstellungsmedien (Zeichnung, Foto, Collage, Diagramm, Storyboard, Computergrafik, Animation) im Entwurfsprozess arbeiten. Wir unterscheiden abstrakte, metaphorische, realistische oder hyperrealistisch simulierte Bilder. Darüber hinaus werden Zusammenhänge zwischen Darstellungsverfahren als Reaktion auf die jeweils neuesten Bildtechniken vorgestellt. Darstellung von Entwürfen werden Abbildungen ihrer gebauten Realität gegenübergestellt. Der Einfluss der digitalen Darstellungstechniken auf den Entwurfsprozess und die Kommunikation von Architektur wird hinterfragt.

In diesem Semester liegt ein Schwerpunkt auf der Betrachtung und Anwendung im parametrischen Entwerfen. Das Seminar soll auch den Studierenden des Projektes „Digital Exhibition Folding“ zur Vertiefung dienen, um ihre Architekturvisionen optimal zur Wirkung zu bringen.

Literatur steht im Handapparat der Bibliothek zur Verfügung. Die Ergebnisse des Seminars werden in einer Broschüre zusammengefasst.

Bemerkungen: Teilveranstaltungen: Analyse, Referat, Kurzentwurf
Die Einschreibung findet am 11. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Fachmodule

4404540 Keeping Track – Capturing Position and Motion

4 FM wöch. Do 13:30 - 16:45 M7B Projektraum 204 21.10.2010

M.Neupert

Kommentar: **Der Unterricht findet auf Englisch statt** (Es sei denn alle Teilnehmer einigen sich auf Deutsch als Unterrichtssprache).

Keeping Track – Capturing Position and Motion ist ein Kurs der verschiedene Methoden beleuchtet um Bewegungen zu verorten. In Kunst, Musik, Tanz, Performance, und Unterhaltung wird Tracking eingesetzt. Technologien wie GPS, RFID und die Bewegungserkennung per Videobild können Bewegungen unterschiedlicher Größenordnung in Positionsdaten umwandeln, welche dann auf Visualisierungen oder Sonifizierungen abgebildet werden. Bewegungsdaten sind Eingabemethode und Instrument. Wir werden die Grundlegenden Prinzipien der Bewegungserkennung kennen und verstehen lernen, und mit komplexeren Systemen arbeiten. Ein passender Raum wird mit einem professionellen Bewegungserkennungssystem ausgestattet werden, was uns die Möglichkeiten und Schwächen der Technologie erkennen lassen wird. Teil des Kurses ist ein zweitägiger Workshop von Frieder Weiß der die Software Lösung eyecon vorstellen wird und ein zweitägiger Workshop von Robert Wechsler, der zeitgenössische Tanz-Anwendungen mit Bewegungserkennung vorstellen wird.

Bemerkungen: **Registration procedure**

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail an: max.neupert (at) uni-weimar.de

- * Name
 - * Fachrichtung und Fachsemester
 - * Matrikelnummer
 - * Angabe der geltenden Prüfungsordnung
 - * Gültige E-Mail-Adresse (@uni-weimar.de zur Bestätigung der Anmeldung)
 - * kurzes (!) und formloses Motivationsschreiben
- * "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
 - * "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis: Presence, presentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation, Eintrag im Wiki. No credits can be given if more than three classes have been missed.

Literatur:

4404550 **Ingenieurpsychologie: Empirische Evaluation interaktiver Umgebungen**

2 FM

J.Sieber

Kommentar:

- * Theoretische Einführung in die Nutzerforschung: Usability, User Experience Design, User Centered Design und Evaluationsmethoden
- * Vorbereitung, Durchführung, Auswertung einer heuristischen Evaluation
- * Empirische Evaluationen einer interaktiven Ausstellungsumgebung und eines Mobile-Learning-Projektes

Wissenschaftliche Schlagworte (Keywords)

Bemerkungen: HCI, Ingenieurpsychologie, Ergonomie, Usability, Affordance, Joy of Use, UxD, UCD, Mentales Modell, Evaluationsmethoden, Mensch-Maschine-Schnittstellen, Informationsvermittlung, Interaktion, Mobile Systeme
Dozenten: Dipl.-Psych. Christoph Meyer zu Kniendorf, Dipl.-Ing. Jan M. Sieber

Blockveranstaltung, 2 x 2,5 Tage am Wochenende

Termine: November und Dezember

4404560 **Physical Computing I**

4 FM gerade Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 102 22.10.2010
Wo

J.Sieber

Kommentar:

Experimental Laboratory course offering the following topics:

- * Development and prototyping of electronic hardware controllers and sensor, actuator and signal processing (microcontroller) modules with simple communication abilities.
- * Usage of Programming Languages for setting up local and worldwide interactive hardware networks.
- *
 Overview and employment of several Software and Programming Applications such as Arduino, Processing, Fritzing, OpenFrameworks and Bascom.
- * Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards.

Bemerkungen:

Anmeldung erforderlich!

Registration necessary!

Leistungsnachweis: Concept and realisation of an electronic interactive project, including documentation

Literatur: Tom Igoe: Making Things Talk

Joshua Nobel: Programming Interactivity

Algorithmic Architecture: Einführung in die Möglichkeiten des parametrischen Entwerfens

4 IV wöch. Mi 13:30 - 16:45 BA1a Allg. Medienpool 13.10.2010-04.02.2011 R.König;F.Gedert 003

Kommentar:

Das Ornament erlebt in der aktuellen Architekturpraxis eine Renaissance, welche auf die technischen Entwicklungen im Herstellungsprozess (Computer Aided Manufacturing: CAM) und der Weiterentwicklung digitaler Entwurfswerkzeuge zurückzuführen ist. Parametrische Modellierung ist hierbei eine der wichtigsten Methoden, die zur Erstellung komplexer Geometrien und Strukturen beim Entwerfen dient.

Die Studenten werden zu Beginn des Semesters in einem 2-tägigen Workshop mit dem CAD Programm Rhino und den Möglichkeiten der Herstellung komplexer Bauteile im 3-D Printing und Lasercutting Verfahren vertraut gemacht.

Aufbauend darauf wird das Arbeiten mit dem parametrischen Computertool Grasshopper vermittelt. Dies ist eines der derzeit am meisten genutzten und leistungsfähigsten parametrischen Entwurfssysteme. Spezielle Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Für Studenten die bereits im WS 09/10 am AA Seminar teilgenommen haben besteht die Möglichkeit ihr Wissen in weiterführenden Übungen zu vertiefen.

Neben der Vermittlung der Softwarekenntnisse liegt der Schwerpunkt des Seminars auf der Umsetzung komplexer Modelle in den Maßstab 1: 1. In Vorlesungen wird ein Überblick über die aktuellen Produktionsmöglichkeiten gegeben und Beispiele aus Kunst, Design und Architektur vorgestellt.

Ziel des Seminars ist die Erstellung eines eigenen parametrischen Entwurfs für eine reale Bauaufgabe aus dem Bereich Interior Design. Um den entstandenen Entwurf im Anschluss auch räumlich erfahrbar zu machen und nicht im virtuellen Raum verschwinden zu lassen, soll als Abgabeleistung aus dem produzierten „digitalen Variantenpool“ mindestens ein physisches Modell entstehen. Für den Modellbau kann der Lasercutter der Fakultät Architektur verwendet werden.

Voraussetzungen:

Die Zielgruppe der Veranstaltung sind Studierende mit und ohne Programmiererfahrung, die experimentell den Rechner für Ideenfindungen im Entwurf ausloten und nutzen wollen. Grundkenntnisse im Umgang mit Computern und CAAD/ Modellierwerkzeugen sind erwünscht, aber nicht erforderlich.

Leistungsnachweis:

Als Leistungsnachweis werden die jeweiligen Übungen des Seminars in digitaler Abgabeform sowie die Präsentation eines eigenständigen Designs in Plan- und Modellform erwartet.

Farbe im Kontext

4 S wöch. Mo 09:15 - 12:30 11.10.2010-04.02.2011 Aschenbach, H.;Hengst, H.

Kommentar: Farbe im urbanen Kontext Untersuchungen zur Erscheinungsweise von Architektur Ansatz: Kontextebenen, Differenzierungen, Verknüpfungen, Geist des Ortes, Typik, Imagination, Ansprüche / Klassifizierung: Ortslagen, Homogenität oder Heterogenität, Struktur und Gestalt / Adressensuche: Auffinden eines Ortes, persönliche Identifikation, Beschaffung von Arbeitsunterlagen / Ziel: Inkrustieren von Architektur/Organisation von "Bildern", gestalten von "farbigen Räumen", Farbe im Kontext mit Raum-Raumkonzepten, äußerem und innerem Raum, Architektur, Erarbeitung zur Farbtheorie / Leistungen: Analyse/Definition von Gestaltungskriterien und Absichten - Farbleitplanung/Variantenuntersuchung - Farbabwicklungen/Farbkataster - Darstellen/Beschreiben/Auswerten des Ergebnis, Details nach Erfordernis

Kenntnis und Beherrschung des Mediums/Bewusster Umgang mit Farbwirkungen und sinnästhetischen Wirkungen Verständnis für Farbwirkung im Raum/Kenntnisse der Zusammenhänge von Architekturgeschichte und Farbanwendungen/Darstellerische Möglichkeiten erkunden, geeignete Methoden austesten und eine sinnvolle Präsentation im geeigneten Medium erstellen/Farbsysteme und Farbanwendungen im Kontext mit der Aufgabe erarbeiten/Raum- und Farbqualitäten beschreiben und beurteilen können.

Bemerkungen: Einschreibung am 11. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre
Voraussetzungen: Diplom: Vordiplom, Farbe I

Master: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis: Fachnote / Testat

Generative Gestaltung in der Architektur/ Architekturprogrammierung

4 IV wöch. Di 13:30 - 16:45 BA1a Allg. Medienpool 12.10.2010-04.02.2011
003

R.König

Kommentar: Im Seminar werden die Studenten mit einfachen Methoden der Programmierung vertraut gemacht, die es nicht nur erlauben, digitale Formen zu modellieren, sondern mit dem Computer auf fundamentaler Ebene kreativ zu interagieren. Inhaltlich werden wir uns an ausgewählten Kapiteln des Buchs Generative Gestaltung orientieren, dessen Lektüre für die Seminarteilnehmer obligatorisch ist. Nach Abschluss des Seminars werden die Studenten in der Lage sein, eine Entwurfsidee formal darzustellen und ein großes Spektrum von Entwurfsvorschlägen automatisch generieren zu lassen. Mit anderen Worten, Formen und Strukturen nicht zu gestalten, sondern sie sich aus bestimmten Regeln und Algorithmen entwickeln zu lassen. Unter den Regeln und Algorithmen, versteht man im herkömmlichen architektonischen Kontext das Entwurfskonzept, aus dem heraus sich ein Entwurf möglichst kohärent entwickelt. Demnach umfasst die Auseinandersetzung mit dem algorithmischen Entwerfen auch die Beschäftigung mit den Grundlagen individueller Entwurfsstrategien.

Bemerkungen: Zu Beginn des Semesters ist ein mehrtätiger Intensivkurs geplant. Daher unbedingt die erste Veranstaltung besuchen. Bei dieser werden weitere Einzelheiten zu den Terminen bekannt gegeben.

Licht im Raum

4 S

C.Hanke

Kommentar: Den verfügbaren Technologien folgend, reflektiert der Einsatz von Licht wissenschaftliche und kulturelle Erscheinungen. Hierbei ermöglicht eine Annäherung an die Zusammenhänge von Licht, Technologie und Wahrnehmung gezielte Bewertungen und Entscheidungen in raumbildenden Gestaltungsvorgängen. Seminare zu Geschichte und Theorien der Lichtenwendungen zielen auf die Bildung einer Position zu Licht und Raum. Seminare zu Lichttechnik und Lichtsystemen schaffen im Weiteren die Grundlage bewusster Integration von Licht im architektonischen Entwurfsprozess.

Im Rahmen der Seminare sollen zu nachstehenden Themen Kenntnisse vermittelt werden:

1. Geschichte und Theorien der Lichtenwendungen
2. Zusammenhänge und Bewertungen von Strahlung, Licht und Optik
3. Lichttechnische Belange in den Prozessen der visuellen Wahrnehmung
4. Technische Grundlagen von Lichtsystemen (Leuchtmittel, Leuchten, Betriebstechnik, Lichtsteuertechnik)
5. Aspekte der technischen und technologischen Integration von Licht in Raumkonzepte

In einer begleitenden Arbeit sind die vermittelten Grundlagen nachvollziehbar anzuwenden. Exemplarisch werden hierbei die Aspekte des Verhältnisses von Licht und Raum analysiert und Lösungen zu gestellten Wahrnehmungsaufgaben erarbeitet.

Bemerkungen: Das Seminar Licht im Raum kann mit dem Seminar Licht und Planung kombiniert werden. Beide Seminare ergänzen sich gegenseitig.

Die Einschreibung findet am 11. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Licht und Planung

4 S

T.Riechert

Kommentar: Im Spannungsfeld zwischen architektonischer Gestaltung und grundlegenden Konventionen im Umgang mit Licht entscheidet sich im Prozess der Lichtplanung die Wahrnehmung des Raumes maßgebend. Dabei stellt Kunstlicht für den Architekten oft ein unverzichtbares Werkzeug dar.

Das Seminar soll anhand zu planender Beispiele Grundlagen im Umgang mit einem Programm zur Lichtberechnung im Innen- und Außenraum vermitteln.

Vorab werden die in der Planung von Licht verwendeten Begriffe und die einzelnen Tätigkeitsfelder erläutert, Darstellungsformen aufgezeigt sowie Möglichkeiten und Werkzeuge der Bewertung von Lichtplanungen diskutiert. Es wird ein Überblick über die geltenden Normen und Richtlinien sowie den Umgang mit ihnen gegeben.

1. Tätigkeitsfelder der Lichtplanung
2. Darstellung von Lichtplanungen
3. Bewertung von Lichtplanungen, Messtechnik und -technologien
3. Normen und Richtlinien
5. Lichtplanungen für den Innenraum
6. Lichtplanungen für den Außenraum

Bestandteil des Seminars ist eine eigenständig zu bearbeitende Aufgabe.

Bemerkungen: Das Seminar Licht und Planung kann mit dem Seminar Licht im Raum kombiniert werden. Beide Veranstaltungen ergänzen sich gegenseitig.

Die Einschreibung findet am 11. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

4 S wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Pool 3 11.10.2010-28.01.2011

A.Kästner

Kommentar: Modellier-, Texturier- und Beleuchtungswerkzeuge und -techniken, besondere Problematik komplexer und organischer Formen (Menschen, Bäume)

Das Modul besteht aus zwei Teilmodulen

1. Grundlagenmodul

Anhand unterschiedlich komplexer selbst erzeugter und teilweise gegebener 3D-Geometrien werden typische Arbeitsweisen zur Erzeugung, Texturierung und Ausleuchtung dreidimensionaler Objekte erlernt. Die Vorgehensweise wird bei jedem Problemkreis protokolliert und gemeinsam mit den visualisierten Themenergebnissen in Form eines zu bewertenden Beleges abgegeben (pdf+c4D-Dateien).

2. Präsentationsmodul

Die entstandenen Einzelleistungen der Teilnehmer werden am Ende zu Szenen arrangiert, deren Visualisierungen als Abschlußleistung den Beleg komplettiert. Diese Visualisierung ist in der Regel eine Cubic VR-Szene, in der ein interaktiver virtueller Rundgang durch das komplexe Gesamtergebnis präsentiert wird.

Teilmodul 1 kann ohne Teilmodul 2 belegt werden. Teilmodul 2 ohne Teilmodul 1 nur, wenn als Arbeitsgegenstand ein eigener Entwurf vorliegt und ausreichend C4D-Kenntnisse vorliegen.

Bemerkungen: Die Einschreibung findet am 11.10.2010 um 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Voraussetzungen: Vordiplom

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

RaumLichtSchrift

WS Einzel	Fr	09:30 - 12:00	G8A, LG Seminarraum	05.11.2010-05.11.2010	J.Weber;A.Wolter
BlockSaSo		09:00 - 20:00	109	12.11.2010-14.11.2010	
			G8A, LG Seminarraum		
			109		

Kommentar: Drei große Bereiche der 2.,3. und 4. Dimension sollen in dieser Kurseinheit im gestalterischen Experiment zusammengeführt werden. Nachrichten und Informationen die durch Licht entstehen finden sich im Raum wieder – Schrift selbst wird zum Raum.

Experimentell werden optische Phänome untersucht, unterschiedliche Materialien getestet und Raumsituationen beurteilt.

Das Endprodukt ist eine 1:1 umgesetzte Installation die im „Experimentalbau.Stahl“ (Lehrstuhl Prof. Rudolf) verortet sein wird.

Bemerkungen: Nach einer halbtägigen Einführung am 5. November 2010 entwickelt jede Gruppe konzentriert in drei Tagen (12.-14.11.2010) ihre Idee bis zum Endprodukt.
Einführung am 5. November 2010

Workshop / Praktisches Arbeiten vom 12.-14.11.2010

Dieses Angebot öffnet sich an alle Masterprogramme.

Dieses Angebot ist auch für Studenten der Fakultäten Medien und Gestaltung geöffnet.

Leistungsnachweis: Projektpräsentation am Ende des Workshops (15. November 2010) und Dokumentation in Text und Bild am Ende des WS2010/11.

TRANSFORMATIONEN

4 S	wöch.	Mo	13:30 - 16:45	G8A, LG Seminarraum	11.10.2010-04.02.2011	B.Rudolf
				109		

Kommentar: Umdeutung – Umwidmung – Umbau sind ebenso Schlüsselbegriffe nachhaltigen Bauens im urbanen Kontext wie Stufen beim Redesign von Produkten.

Bauen im Bestand sucht beispielsweise nach Fortschreibung durch anschlussfähige Architekturen einer Nach- oder Weiternutzung. Kontextuales Design fragt nach aktuellen Parametern des Gebrauchs, der Genese, der Einbettung in Stoff- und Energiekreisläufe. Klimawandel und demographischer Wandel sind Anlass und Ausdrück langfristiger Transformationen in der aktuellen Nachhaltigkeitsdebatte.

In der Architektur und im Design sind Transformationen in weitestgehend ausdifferenzierten Zeitbezügen immer anwesend, dabei werden permanent Nutzungs- und Reproduktionszyklen synchronisiert. Langfristige Wandlungsprozesse überlagern sich mit kurzfristigen Intervallen und oszillieren zwischen Ewigkeit und Flüchtigkeit in ihrer Wahrnehmung – scheinbar unveränderliche Modelle konkurrieren beispielsweise mit der saisonalen Mode. Zeitwahrnehmungen und deren physiologische Grundlage sind wesentliche Parameter bei der Bewertung von Transformationsprozessen.

die Zeit forschende Wissenschaft spricht in diesem Zusammenhang

1.-circhorale Rhythmen Vorgänge, deren Frequenz nicht mit den solaren Zeitgebern synchronisiert ist

(an- und Abschalten von Genen in der Entwicklungsphase von Lebewesen)

2.-circadiane Rhythmen entsprechen der Tagesperiodik (Schlaf-Wach-Zyklus, Körpertemperaturphasen)

3.-ultradiane Rhythmen beinhalten mehrere Zyklen innerhalb eines Tages (Uhr des Alterns)

4.-infradiane Rhythmen Periodizitäten länger als ein Tag (saisonale, annuale Rhythmen, z.B. Mondphasen)

An beispielhaften Transformationen aus allen Kulturbereichen werden zunächst die in den Formwandlungen eingeschriebenen Zeitmodelle hinterfragt um dann anschließend Raummodelle unter einem konkreten Zeitdiktat zu entwickeln: Transformationsräume, die vom erinnerten Zeitmodell inspiriert sind. Synchronisierte Zyklen und Intervalle werden dann in die gegenständlichen Raumparameter überführt. Es entstehen Bewegungsarchitekturen, Architekturen in Bewegung, Architekturen, die durch Bewegung wahrgenommen und Manipuliert werden können...

Eine Projektidee soll gemeinsam im Maßstab 1:1 im Forschungsbau.Stahl auf dem Campus bis zur nächsten Sommerausstellung installiert werden.

Exkursionen zum „titv“ – Textilforschungsinstitut Greiz und div. Messen sind geplant

Bemerkungen: Siehe auch Semesterapparat in der Bibliothek: „From Expo to Expo“ Prof. Rudolf
Die Einschreibung findet am 11. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Video is more... Mies would have used it.

2 B

A.Kästner

Kommentar: Video is more... Mies would have used it.

Creating films solely about architecture will bring many benefits to the architectural profession and the public's awareness + understanding of the value of the designed built environment.

This intense hands-on practical workshop will improve students' ability to work effectively with digital video to aid in their design process and understanding of architectural space.

The workshop will be split into two parts:

Weimar in 60 seconds: investigates strategies to interpret and express existing architectural space through the medium of digital video. The key is the narration of a story, allowing various forms of media to be utilized by those whom are looking for and appropriate effective context to organize and narrate information about the built environment to an intended audience.

Preis: Students will each create 1 minute film starring a finished space in Weimar. Films will be screened to special guest jury of architects and film makers.

Design Better: explores the possibility of using digital video as a methodology in aiding the architect and client throughout the design process, and as a hybrid design tool able to align traditional forms of architectural documentation created for the construction of a particular design solution.

Preis: students will take into the office new techniques, new information, new issues and new possibilities that the professional may not have time to investigate. (Get the skills to pay the bills...Increase your market value)

Bemerkungen: Diese Veranstaltung wird von Herrn M.A. Michael Marianek (Lehrauftrag) betreut.

Die Einschreibung findet am 18. Oktober 2010 um 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Sonderveranstaltungen

Forschungsprojekt: Medien | Information | Organisation

Die Veranstaltung befasst sich mit der Untersuchung der Bedeutung und der Effekte von Medien auf Organisationen. Unter Bezugnahme auf generische Organisationsformen der Ökonomie geht es darum zu analysieren wie Medien der Information, Medien der Speicherung und Medien der Beobachtung dazu beitragen, arbeitsteilige Leistungen in Organisationen zu koordinieren. Das Forschungsprojekt setzt sich zusammen aus der Vorlesung #Organisationstheorie#, dem Seminar #Unternehmensethik und Grundfragen der Corporate Governance# und dem Praxisseminar #Organisation und Medien#. Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur in der Vorlesung, ein Referat und eine Seminararbeit in dem Seminar #Unternehmensethik und Grundfragen der Corporate Governance# sowie durch die aktive Mitarbeit und Gestaltung im Praxisseminar #Organisation und Medien# erworben werden.

IKKM Lectures 2008/09

Media Talks: "Medien und Macht"