

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

MODULBÖRSE
Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 9:30 Uhr : Klangwerkstatt A/B, Prof. Minard
 10:00 Uhr : "acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts", Prof. Singer
 10:30 Uhr : Kanal Exp TV, Prof. Sassen
 11:00 Uhr : Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation, Prof. Kissel
 11:30 Uhr : Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt, Prof. Kissel
 12:00 Uhr : Festivallounge 2010, Prof. Kissel
 12:30 Uhr : Unicato VI, Prof. Kissel
 13:00 Uhr : ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle", Prof. Hill
 13:30 Uhr : Living in Oblivion II, Prof. Rosefeldt
 14:00 Uhr : Netze, Prof. Damm
 14:30 Uhr : Interface Design 2/Interaktion mit mobilen Medien, Prof. Geelhaar

MODULBÖRSE**Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal**

9:30 Uhr : Klangwerkstatt A/B, Prof. Minard

10:00 Uhr : "acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts", Prof. Singer

10:30 Uhr : Kanal Exp TV, Prof. Sassen

11:00 Uhr : Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation, Prof. Kissel

11:30 Uhr : Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt, Prof. Kissel

12:00 Uhr : Festivallounge 2010, Prof. Kissel

12:30 Uhr : Unicato VI, Prof. Kissel

13:00 Uhr : ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle", Prof. Hill

13:30 Uhr : Living in Oblivion II, Prof. Rosefeldt

14:00 Uhr : Netze, Prof. Damm

14:30 Uhr : Interface Design 2/Interaktion mit mobilen Medien, Prof. Geelhaar

Kolloquium

2 KO wöch. Di 13:30 - 15:00

13.04.2010

N.Singer;M.Maage

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

Projektmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**

4482460 Klangwerkstatt A / B

1PM

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 steht allen Studierenden offen, die die Kurse "Einführung in die Elektroakustische Musik I + II" 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.

Bemerkungen: 2. Lehrperson: Constantin Popp
Ort : SeaM, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a Raum 011

Zeit: Dienstag 18 Uhr

Voraussetzungen: Erster Termin: 13.4.2010
 "Elektroakustische Musik I & II"

Experimentelles Radio

4302410 "acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts"

1⊕M wöch. Mi 09:15 - 12:30 14.04.2010 N.Singer;M.Weise

Kommentar: Klingt ein zuklappendes Brillenetui männlich oder weiblich? Wie viel Krach muss ein Staubsauger von sich geben, um gekauft zu werden? So oder so ähnlich lauten die Fragen, die sich Akustikdesigner täglich stellen, um für ein bestimmtes Produkt markentypische Klangbilder zu entwickeln. Wird bei Porsche beispielsweise ein neues Modell entwickelt, basteln etwa zehn Ingenieure am perfekten Sound, längst bevölkern individuelle Handklingeltöne und lärmende Kinderspielzeuge unsere akustische Umwelt.

Nach der langen Vorherrschaft des Visuellen lässt sich heute ein zunehmend akustischer Gestaltungsbedarf in ganz unterschiedlichen Bereichen beobachten: Schlagworte wie *sonification* oder *acoustic turn* bestimmen den medienwissenschaftlichen Diskurs. Wir stehen kurz vor der Erfindung des pfeifenden Duschvorhangs und werden bald unseren Haushalt à la „mon oncle“ von Jacques Tati über ein tragbares Interface per Sprachkommando steuern.

In dem Projektmodul wollen wir uns spielerisch mit unserer akustischen Umwelt auseinander setzen, Klangangebote hinterfragen und selbst gestalten. Ganz in Bauhaus Tradition gründen wir unsere ganz eigene akustische Farbenlehre. Im Mittelpunkt des Projektes steht das „Hören“ - als wichtigstes Tool jedes Komponisten und Klangkünstlers.

Wir werden Oskar Fischingers „Klingenden Ornamenten“ aus den dreißiger Jahren, sowie Murray Schaeffers „akustischen Ökologie“ aus den 60ern auf die Spuren gehen, mit Prof. Westermann hinter die Kulissen des Sound Branding und der akustischen Konzeption schauen.

Ziel des Projektes ist es, in Form von absurden Klangobjekten und Radio(jingles) unsere eigene akustische Realität neu zu gestalten.

„Und wenn's nichts wird, machts auch nichts“.

Experimentelle Television

4302420 Interactive 3D AV

1⊕MP A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

- Kommentar:** Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.
- Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.
- Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.
- Bemerkungen:** Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

Gestaltung medialer Umgebungen

4302430**Netze**

1ⓅM wöch. Di 15:15 - 18:30

13.04.2010

U.Damm

Kommentar: Das Projekt befasst sich mit den Beziehungen von Dingen und Menschen in Verbänden, mit Netzwerken und ihren besonderen Fähigkeiten. Das Projekt ist ein Forum sowohl für individuelle Projekte, die die Möglichkeiten und Eigenschaften von Vernetzungen erkunden und nutzen wollen und bietet andererseits auch die Möglichkeit, in Kooperation mit dem Kurator einen Beitrag zu leisten für einen neu zu gestaltende Ausstellungsbereich "Netzwelten" des Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn.

Das komplexeste uns bekannte Netzwerk ist das menschliche Gehirn. Es besteht aus Nervenzellen, den Neuronen, die untereinander verbunden sind und über elektrische Spannungspotentiale miteinander kommunizieren. Während ein einzelnes Neuron mit seinen "Datenverarbeitungsfähigkeiten" nicht gerade beeindruckt, sind Neuronen im Verbund sehr leistungsfähig. Menschliche Intelligenz ist das Resultat dieser variablen Netzstruktur. Das Phänomen, dass das Ganze mehr als die Summe seiner Teile leistet, findet sich in natürlichen wie technischen Netzwerken immer wieder. Letztere haben den Zivilisationsprozess des Menschen seit Jahrtausenden maßgeblich und nachhaltig verändert: Von römischen Abwasserkanälen über dezentrale Handelswege, transkontinentale Telefonnetze bis zu unserer heutigen Internetwelt – ohne diese Netzstrukturen hätten sich entscheidende soziale und technische Errungenschaften der Menschheit wohl weder etablieren noch ausbreiten können. Die logistischen, strategischen sozialen und kulturellen Effekte dieser Netzwerke sind uns erst zum Teil bekannt und werden in großem Maße die Zukunft unserer Kultur bestimmen.

Wie funktionieren Netze auf technischer Ebene und welche Implikationen haben vernetzte Technologien für den Menschen gestern, heute und morgen?

Für die Gestaltung des neuen Ausstellungsbereich im Heinz Nixdorf MuseumForum Paderborn, der nun erstmalig als museale Inszenierung das Thema "Netzwelten" aufgreift, sollen Erscheinungsformen von Netzwerken den Besuchern auf spannende wie unterhaltsame Art und Weise nahe gebracht werden.

Ein Workshop zu Beginn des Semesters mit Jochen Viehoff (Kurator des Museums) zu Claude Shannon (labyrinth, mind reading machine) führt an praktischen Programmierbeispielen in das Thema ein.

Zum Projekt werden eine Reihe von Veranstaltungen angeboten, deren Teilnahme empfohlen ist:

Web-Technologien, Vorlesung der Professur Web Technology & Information Systems

begleitet von einem Tutorium für die Bearbeitung der Übungsaufgaben

Werkmodul "Neuronale Netze für Künstler"

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 sich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4302440 **Synthetic Biology**

1PM wöch. Do 09:15 - 16:45

15.04.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

- Kommentar:** Die Synthetische Biologie bietet ein spannendes neues Feld künstlerischer Auseinandersetzung.
- Sie beschäftigt sich mit der genetischen Manipulation und Programmierung von Zellen. Heute schon können so veränderte Bakterien Sprengstoff in Minen erkennen und den umliegenden Boden durch ihre Stoffwechselprodukte farbig markieren, die Funktionen der menschlichen Niere übernehmen oder Abfälle in Treibstoff umwandeln.
- In der Synthetischen Biologie liegt das Potential, Medizin und Technologie in den nächsten Jahren drastisch zu verändern. Das Projekt bietet die Möglichkeit, Perspektiven zu diesem Thema zu entwickeln und in den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Dies erfordert eine kritische aber kompetente und konstruktive Auseinandersetzung. Die grundlegende Manipulation oder sogar Neuerschaffung von Leben wirft zahlreiche gesellschaftliche, philosophische und künstlerische Fragen auf.
- Wie werden wir in Zukunft mit dieser "nassen Technologie" zusammenleben?
- Wie wird unser Verhältnis zu semi-lebendigen Produkten sein?
- Welche ästhetischen und sinnlichen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Welche Rollen können Kunst und Design bei der Gestaltung unserer technologischen und gesellschaftlichen Zukunft einnehmen?
- Bemerkungen:** Wesentlicher Bestandteil des Projektes ist es, in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit Studierenden der Universität Heidelberg, einen Wettbewerbsbeitrag für den iGEM Wettbewerb 2010 zu entwickeln. Im Rahmen des Projektes ist eine Zusammenarbeit mit der Universität Heidelberg geplant, mit dem Ziel gemeinsam Ideen und Konzepte für den kommenden iGEM Wettbewerb zu entwickeln.
- Die iGEM Competition (international Genetically Engineered Machine Competition) ist der internationale Studentenwettbewerb der Synthetischen Biologie an dem sich die Universität Heidelberg seit einigen Jahren sehr erfolgreich beteiligt.
- Leistungsnachweis:** Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. Aktive Mitarbeit bei der Entwicklung und Umsetzung eines Wettbewerbsbeitrages zur iGEM 2010 durch Ausarbeitung eines Konzepts und die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, Szenarien, Videos, digitalen Anwendungen; Das Ergebnis ist am Ende des Projektes zu präsentieren (70%).
 2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte eine kurze schriftliche Ausarbeitung eines Themenkomplexes aus dem Projektkontext hinzukommen. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (15%).

Interface Design

4302450 **Interface Design 2 / Interaktion mit mobilen Medien**

16PM	wöch.	Di	09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	13.04.2010	
	wöch.	Di	13:30 - 15:00	M7B Seminarraum 103	13.04.2010	J.Geelhaar

- Kommentar:** „PodPhonePad and me“
- Webtechnologien und mobile Medien rücken immer näher zusammen. Anhand von Praxisprojekten wollen wir uns mit aktuellen Anwendungen im Internet und im mobilen Bereich (z.B. Apples iPhone) beschäftigen. Gestalterische und künstlerische Methoden sollen zur Konzeption und zum Entwurf eigenständiger Werke oder Applikationen aber auch in der Arbeit an den Praxisprojekten eingesetzt werden.
- Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Bachelorarbeit besucht werden.
- Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 2 / Mobile Medien erwartet.
- Der begleitende Besuch der Vorlesung „Webtechnologien“ von Prof. Benno Stein wird ebenfalls empfohlen.
- Erwartet wird die aktive Teilnahme am Plenum und an Einzelkonsultationen sowie ein eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Kolloquium. Das Projekt wird mit der Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit am Ende des Semesters abgeschlossen.
- Bemerkungen:** Einzelkonsultationen Donnerstags nach Vereinbarung
- Voraussetzungen:** Voraussetzung zur Teilnahme ist der erfolgreiche Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 1 / Webtechnologien oder entsprechende Vorkenntnisse.

Medienereignisse

4302460 **Festivallounge 2010**

18PM wöch. Mi 19:00 - 22:00 B15 Kinoraum 004

14.04.2010

J.Fuchs;W.Kissel

Kommentar: In seinem 12. Jahr steht das backup_festival 2010 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 12. Jahr des Festivals erstmals ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Welcher Zeitpunkt wäre dazu besser geeignet als das 150 jährige Gründungsjubiläum der Kunstschule Weimar?

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

4302470 **Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation**

1Ⓜ wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 14.04.2010 W.Höhne
 wöch. Mi 17:00 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 14.04.2010

Kommentar: Studio Bauhaus arbeitet an Projekten zur Wissenschaftskommunikation. Wir produzieren Dokumentarfilme, erproben Fernsehformate und initiieren die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftlern und Medienschaffenden.

Im Rahmen des Projekts realisieren die Teilnehmer eine aktuelle Produktion von Studio Bauhaus. Für das Sommersemester sind die Arbeit an Studioformaten (Studio 1 und virtuelles Studio des MDR Thüringen) sowie Exkurse in die Kulturgeschichte der Chemie, die Spieltheorie und die Molekülküche geplant.

Das Projekt beinhaltet die Teilnahme an einer Exkursion nach München im April (Termin wird noch bekannt gegeben.)

Teilnehmer, die ein eigenes Vorhaben in den Bereichen Dokumentarfilm / Wissenschaftskommunikation im Rahmen des Projekts realisieren wollen, bitten wir um die Vereinbarung eines Vorgesprächs (Email: redaktion@studio-bauhaus.tv).

Weitere Lehrperson : Prof. Dr. Harald Lesch.

Prof. Lesch lehrt an der Ludwig-Maximilians-Universität München Astrophysik und erhielt für seine Arbeiten im Bereich der Wissenschaftskommunikation den Communicator-Preis der DFG.

4302480 **Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt**

1Ⓜ wöch. Do 09:15 - 15:15 B15 Kinoraum 004 15.04.2010 W.Kissel;F.Gießler;E.Kühn

Kommentar: Das Drehbuchschreiben wurde im Wintersemester 2009/10 im Werkmodul Vorproduktion inhaltlich betreut und dramaturgisch begleitet und soll nun in der filmischen Realisierung gipfeln: Feinschliff am Drehbuch, Planung der Produktion, Suche nach Schauspielern, Inszenierung, Schnitt, Vertonung, Präsentation sind die Punkte des kommenden Projektmodus.

Die Aufführung des Films am Ende des Semesters ist obligatorisch für den Scheinerwerb. Die Projekte werden in einem vorbestimmten Zeitfenster und mit adäquater Filmtechnik realisiert, und im letzten Plenum präsentiert und bewertet.

Ziel der Veranstaltung ist die Realisierung von individuellen Kurzspielfilmen. Projekt bezogene Übungen zur Schauspielführung sollen die Dreharbeiten zum Erfolg führen.

Bemerkungen: Bereiten Sie sich darauf vor, Ihr Projekt im ersten Plenum kurz vorzustellen bzw. zu pitchen.
 Wichtige Termine:

Dreharbeiten: 31.05. – 25.06.

Schnitt + Ton: 28.06.-09.07.

Voraussetzungen: Endpräsentation: Dienstag, 13.07.2010, 20:00 Uhr, Raum 004, Bauhausstr. 15
 Voraussetzung ist die abgeschlossene Teilnahme im Kurs „Vorproduktion“ im Wintersemester 2009/2010. Bitte bewerben Sie sich mit dem überarbeiteten Drehbuch aus dem vergangenen Semester und der Vorstellung des vorläufigen Drehteam.

Falls jemand am Kurs teilnehmen möchte, ohne vorher den Kurs „Vorproduktion“ besucht zu haben, muss bereits ein drehfertiges Drehbuch vorweisen. Bitte bei Fabian Gießler, Bauhausstr. 15, Raum K11 oder F.Giessler@gmx.de bis zum 15.03.2010 melden.

Abgabefrist (Drehbuch/Teamliste): 15.03.2010. Kontakt: fabian.giessler@uni-weimar.de

4302490 **Unicato VI**

1Ⓜ wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Kinoraum 004 13.04.2010 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.

Neben der TV-Sendung konnte sich ein monatliches Live-Programm, "Die Unicato Show" in der Weimarer Öffentlichkeit bewähren. Darüber 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.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4302510 **ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle"**

18PM wöch. Di 15:15 - 20:30 M5 Projektraum 202 13.04.2010

C.Hill

Kommentar: Uns geht es ums Geschäft! Aber was für ein Geschäft meinen wir eigentlich? Im Wintersemester haben wir uns im Projekt Organizational Ventures I damit befasst, welche Art eines funktionierenden Ladengeschäfts tatsächlich in der M5 installiert und betrieben werden könnte. Wir haben nach eingehender Recherche und Diskussionen beschlossen, das zukünftige Kleingewerbe "Poststelle" zu nennen und es der analogen Tätigkeit des Schreibens (auf Papier!) zu widmen. Jetzt ist der Projektraum in eine betriebsfertige Poststelle umgewandelt worden – das Geschäft kann also bald eröffnen!

Im Sommersemester setzen wir dieses System in Betrieb. Die grundlegende Idee – analoges Briefeschreiben – bleibt der Ausgangspunkt. Die bestehende, elementare Ladenstruktur wird um verschiedene thematische Events und performative Interventionen erweitert; und wöchentlich für einen regulären Betrieb geöffnet. Die ProjektteilnehmerInnen sind zugleich Produzenten, Arbeitskräfte, Kuratoren und Vertreter – während sie hinter der Theke stehen und ihre Kunden bedienen führen sie sie gleichzeitig durch das Projekt.

Den Studierenden werden Aufgaben der Gestaltung, Implementation, Bekanntmachung und Aufführung einer Serie von öffentlichen Präsentationen übertragen, die aus der Poststelle heraus stattfinden. Was passiert im laufenden Betrieb? Was ist die Rolle der Person hinter der Theke? Welcher Beteiligung kann den Besuchern entlockt werden? Wie verwandeln und verschieben sich die Bestandteile die bestehende Raumsituation?

Kursinhalte

- * Erweiterung/Ausbau des bestehenden Ladeninventars und -archivs sowie der Materialien und Werkzeuge
- * Einrichtung und Aufrechterhaltung eines regelmäßigen Betriebs im Laden
- * Konzeption und Realisation von drei im Laden stattfindenden öffentlichen Veranstaltungen
- * Zusammenarbeit mit ortsansässigen Anbietern/Verkäufern, die "hinter der Theke" arbeiten, um Strategien, Verhaltens- und Konversationsformen zu diskutieren

Kursziele

- * Verständnis der organisatorischen Anforderungen für die Produktion von event-basierter Kunst
- * Kooperatives Arbeiten zwischen Projektteilnehmern/-Innen
- * Identifikation und Recherche vergleichbarer künstlerischer Arbeiten
- * Verständnis der Methoden installativer und performativer Arbeit
- * Verknüpfung von künstlerischen Fähigkeiten mit solchen der Dienstleistung
- * Erarbeitung von PR-Kompetenzen für die Bewerbung/Kommunikation von Projekten

ProjektteilnehmerInnen, die nicht am vorhergehenden Projekt (OV I) teilgenommen haben, sind ausdrücklich willkommen! Wir brauchen Eure guten Ideen.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

Literatur: wird im Kurs bereitgestellt

Multimediales Erzählen

4302520 **Living in Oblivion II**

1Ⓜ	wöch.	Di	11:00 - 18:30	B15 Projektraum 005	13.04.2010	J.Rosefeldt
	wöch.	Di	11:00 - 18:30	S6aHD Kinoraum 112	13.04.2010	
	Einzel	Di	17:30 - 20:00	M13C Hörsaal D	15.06.2010-15.06.2010	

Kommentar: Während des Wintersemesters 2009/10 haben sich in den beiden Projektmodulen „Living in Oblivion“ (BA) und „Geschichten vom Verschwinden“ (MA) ca. 40 Weimarer Studentinnen und Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu erschlossen. In beiden Projekten führte ein methodisches Experiment, die zufällige Begegnung mit einem im Losverfahren willkürlich zugeteilten Planquadrat, zur Suche nach verdrängten, verborgenen und vergessenen Orten und Geschichten Weimars. So entstand im Verlauf des Semesters eine Art „Anti-Geschichte“ Weimars, die als Korrektiv zum hinlänglich bemühten und touristisch allerorts ausgeschlachten Weimarer Dichter- und Denker-Idyll fungiert. Ausgewählte Arbeiten aus dem Projekt sollen nun im kommenden Herbst anlässlich der 150-Jahr-Feier der Kunstschule Weimar in der geplanten Ausstellung Living in Oblivion – Weimars vergessene, verborgene und verdrängte Orte und Geschichten gezeigt werden. Auf den Anspruch der Vollständigkeit wird dabei verzichtet. So findet z.B. das ehemalige Konzentrationslager Buchenwald, an dem ja heute bewusst dem Vergessen entgegengewirkt wird, nur indirekt Einzug in die Ausstellung. Ein paar andere Themenbeispiele: Ein Student beschäftigt sich intensiv mit einem Bunker, den die Staatssicherheit der DDR vermeintlich als Abhörzentrum nutzte. Zwei weitere Projekte widmen sich den sich dem riesigen ehemaligen Kasernengelände der Sowjetarmee in Nohra, das augenblicklich abgerissen wird und somit im wahrsten Sinne des Wortes endgültig aus dem Blickfeld der Stadtbewohner verschwindet. Auch werden nicht nur historisch aufgeladene Orte gezeigt, sondern auch Orte individueller Geschichten. In einer Arbeit begibt sich der (fiktive) letzte Henker Weimars auf seinen Weg auf den so genannten Galgenberg. Das leerstehende Privathaus, in dem angeblich der berühmteste Spion der DDR Günter Guillaume nach seiner Enttarnung kurzzeitig lebte, erinnert sich im Projekt einer Studentin an seinen prominenten Bewohner. Der verwaiste Tanzsaal in Mellingen und das verlassene Ausflugslokal in der ehemaligen Fasanerie im Webicht werden in zwei anderen Projekten neu belebt. Eine Studentin widmet sich den verschollenen Kunstschatzen aus dem Rittergut Holzdorf, die erst vor wenigen Jahren in der weltberühmten Sammlung der Eremitage in St. Petersburg wiederauftauchten. Und das Gauforum bahnt sich als fliegendes „Supergauforum“ in einer chinesischen Nachrichtensendung seinen zerstörerischen Weg durch die Stadt.

Im Bachelor-Projektmodul „Living in Oblivion II“ wird nun im Sommersemester ein Projektmodul für max. 8 Teilnehmer angeboten, die die Ausstellung vorbereiten, kuratieren, gestalten und organisieren sollen. Zudem ist ein Katalog geplant, der gestalterisch, redaktionell und produktionstechnisch betreut werden soll: eine Art „Atlas des Verschwindens“, in dem sich die einzelnen Projektideen mit Querverweisen zu einem Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Bemerkungen: Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de

Das Projekt ist offen für Student(inn)en der Fakultät Medienkunst/Mediengestaltung und der Fakultät Gestaltung sowohl im Bachelor- als auch im Masterstudium.

Werkmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4304410 **Tonstudioteknik/Akustik II**

2 WM R.Minard

Kommentar: Lehrperson: Tonmeister Joachim Müller

Diese Veranstaltung ist eine Fortsetzung des Einführungskurses "Tonstudioteknik/Akustik I". Der Schwerpunkt dieser Veranstaltung ist die praktische Umsetzung des Erlernten, in Form von Übungen im Tonstudio. Darüber hinaus soll auch das theoretische Wissen im praktischen Anwendungsfall vertieft werden. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs ist die erfolgreiche Teilnahme am Einführungskurs.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)
- Digitale Schnittsystem (SADIE)
- Dynamik und Effekt Prozessoren (auch Analoge Technik)
- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)
- Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
- Instrumentenakustik
- Raumakustik

Begrenzte Teilnehmerzahl (maximal 8)

Bemerkungen: **Ort:** Tonstudio, Raum 2.14, Hauptgebäude der Hochschule für Musik

Voraussetzungen: **Zeit:** wird vor Raum 3.15 in der HfM ausgehangen
Tonstudioteknik/Akustik I

4394040 **Elektroakustische Musik II**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 14.04.2010 R.Minard
 Kommentar: Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.
 Bemerkungen: Coudraystraße 13a, Raum 011
 Voraussetzungen: Elektroakustische Musik I

4394100 **Multimediaprogrammierung mit Flash**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 S6aHD Pool 5 13.04.2010 D.Kemter
 Kommentar: Der Kurs vermittelt Grundlagen und Technologien der Entwicklung interaktiver Multimedia-Anwendungen am Beispiel des weitverbreiteten und beliebten Autorensystems Flash von Adobe.
 Im Unterricht werden gemeinsam Beispielapplikationen zu den Themen Animation, Präsentation und Spiele unter Verwendung von Flash einschließlich der integrierten Programmiersprache Actionscript erarbeitet.
 Zum Abschluss stellen die Teilnehmer für den Erwerb eines Scheines ihre erworbenen Kenntnisse mit der Erstellung kleiner Multimedia-Anwendungen als Belegaufgaben unter Beweis.
 Bemerkungen: Einschreibung per Email an dieter.kemter@uni-weimar.de.
 Achtung: Der Kurs umfasst 4 SWS und enthält daher beide Termine!

Dialog mit Auge und Ohr

2 WM wöch. Mo 10:15 - 11:15 12.04.2010 R.Minard
 wöch. Mo 11:30 - 13:00 12.04.2010
 Kommentar: Lehrperson: Constantin Popp
 Neue Medien, interaktive Installationen und zeitgenössische Tanzperformances bieten dem Komponisten ein neues, außerhalb des Konzertsaal liegendes Spielfeld. Es eignet sich hervorragend, neue musikalische Diskurse mit dem Hörer zu führen, die die Linearität im Erleben von Kompositionen auflösen können. Je nach Konzept kann der Hörer dabei seinen Standpunkt räumlich und zeitlich frei wählen, wodurch er sich seine eigene Variante des zu erlebenden Kunstwerks erschafft.
 Im Kurs wird der theoretische Hintergrund der multimedialen Performance mit Hinblick auf den Audibereich erkundet, der durch praktische Arbeiten ergänzt werden wird. Vorerfahrungen im Umgang mit Computern und Grafik-/Audio-Software, sowie fundierte Kenntnisse im Komponieren oder visuellen Gestalten sind notwendig.
 Bemerkungen:
 Voraussetzungen: „Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)“ und Kompositionskenntnisse.

Experimentelles Radio

4304420 **Alltagsblitze**

4 WM wöch. Di 11:00 - 12:30 M5 Radiostudio 13.04.2010 A.Feddersen;M.Weise
 wöch. Fr 11:00 - 12:30 M5 Radiostudio
 Kommentar: Die brennenden Fragen unserer Gegenwart kommen mitten aus dem Alltag, doch oft halten wir die alltäglichen Geschehnisse für zu trivial, für dramaturgisch nicht tauglich.
 Besondere Momentaufnahmen des Alltags wollen wir gemeinsam aufspüren und anschließend in die knappste Form bringen, vom Skript zur Produktion eines Kurzhörspiels.
 Verschiedene Kurzhörspiele sollen produziert und am Ende des Semesters gesendet werden. Ziel ist die Vermittlung der konzeptionellen und gestalterischen Rahmenbedingungen für das Schreiben von Kurzhörspielen sowie der sichere Umgang mit der Studioteknik und den digitalen Audioworkstations des Radiostudios der Bauhaus-Universität. Voraussetzung ist die Neugierde darauf, wie sich eine Geschichte selbst erzählt – wenn man sie lässt.
 Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 29.03.-05.04.2010 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4304421 **Audiobaukasten II**

2 WM wöch. Di 13:30 - 15:00 M5 Radiostudio 13.04.2010 M.Weise

Kommentar: Wie klingen die Dinge? Wie könnten sie klingen? Vor allem - wie möchte ich, dass sie klingen? In dem Werkmodul werden grundlegende Kenntnisse der Audiobearbeitung, Aufnahmetechnik, Schnitt und Weiterverarbeitung vermittelt.

Das Modul findet im Zusammenhang mit dem Projekt „**acoustic turn**“ von Prof. Nathalie Singer statt. An im Projekt entstandenen Ideen für Klangobjekte, Radiojingles oder Soundarbeiten aller Art sollen die Möglichkeiten digitaler Klangbearbeitung erfahren und ausgereizt werden.

Bemerkungen: Die Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.04. und dem 08.04.10 an mario.weise@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen: Der Besuch des Kurses „Einführung in die Tonstudietechnik und Akustik Teil 1“ von Joachim Müller an der Hochschule für Musik wird vorausgesetzt oder der Kurs ist parallel zu absolvieren.

Leistungsnachweis: Wird am Anfang des Semesters bekannt gegeben.

4304422 **Fragen und Zuhören**

2 WM wöch. Mo 15:15 - 16:45 12.04.2010 M.Maage

Kommentar: Das Werkmodul widmet sich den Grundlagen der Interviewformen und der Interviewführung. Unterschiede zwischen Rechercheinterview, dem Interview als journalistische Darstellungsform, Interview als künstlerisches Material, verschiedene Fragearten und vieles andere werden besprochen. Im Rahmen des Werkmoduls wird die Moderatorin, Autorin und Redakteurin Susanne Burkhardt (Deutschlandradio) einen zweiteiligen Workshop gestalten. Während des Workshops werden Interviewtechniken anhand von Übungen nachvollzogen und mögliche Schwierigkeiten besprochen.

Ergebnisse der wöchentlichen Übungen werden als vorproduzierte Beiträge oder als Live- Interview in das Programm des Campusradios bauhaus.fm einfließen. Anmeldung bis zum 02.04. 2010 mit einer Titelidee, unter der die Sammlung der Interviews am Ende des Semesters präsentiert werden könnte, an: mareike.maage@uni-weimar.de

Experimentelle Television

4304430 **Crossmedia - Querfeldein**

4 WM unger. Do 13:30 - 20:00 B15 Projektraum 002 15.04.2010 B.Sassen;A.Lembke;M.Maage;M.Weise;A.Feddersen
Wo

Kommentar: Worauf muss man achten, wenn man ein und denselben Inhalt für verschiedene Medien bestmöglich aufarbeiten und verbreiten möchte? Wie z. B. geht man vor, wenn man eine Band, ein Model, einen Wissenschaftler, einen Künstler, u.s.w. für eine Stunde zum Interview gewinnen konnte und hinterher einen Text, ein Foto, eine Radiosendung und ein Video braucht? Im Verlauf der Lehrveranstaltung wird dies anhand von Übungen im jeweiligen Medium nachvollzogen. Ziel ist es, die Darstellung einer Person oder Gruppe in den genannten Medien zu erarbeiten. Die Veranstaltung findet geblockt an sechs Terminen statt.

Wir weisen darauf hin, dass das Werkmodul keine fundierte Einführung in die verschiedenen Arbeitsbereiche gibt. Dafür wird auf die anderen Werkmodule im Lehrangebot verwiesen. „Crossmedia“ ist darauf ausgelegt einen Überblick über die Arbeitsabläufe zu geben, grundlegende Anforderungen zu vermitteln und die Koordination von gemeinsamen Projekten dadurch zu erleichtern, dass die eine Hand versteht, was die andere tut.

4304431 **Organising multi-media events: Mani.Fest III**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 002 13.04.2010 B.Sassen

Kommentar: Das Mani.Fest bot während des Medienganges 2009 zahlreichen Künstlern aus Weimar eine Plattform für audio/visuelle Live Performances. Auch in diesem Jahr soll das Mani.Fest wieder stattfinden und sich weiterentwickeln.

Dieses Projekt befasst sich mit den grundlegenden Anwendungen und Prozessen, die bei dem Organisieren und der Produktion von Live Performances und Medien Events notwendig sind. Das umfasst sämtliche Schritte von der Programmentwicklung über die Akquise von Künstlern und Sponsoren, die technische Vorbereitung und der Aufbau, die Ablaufplanung, das Marketing und bis hin zur Aufführung selbst.

Gestaltung medialer Umgebungen

4304440 **Neuronale Netze - eine Einführung für Künstler**

2 WM Einzel	Mo	11:00 - 15:00	M7B Projektraum 204	03.05.2010-03.05.2010	U.Damm
Einzel	Mo	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	03.05.2010-03.05.2010	
Einzel	Mo	09:15 - 14:30	M7B Projektraum 204	10.05.2010-10.05.2010	
Einzel	Mo	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	10.05.2010-10.05.2010	
Einzel	Di	13:30 - 15:00	M7B Projektraum 204	04.05.2010-04.05.2010	
Einzel	Di	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	04.05.2010-04.05.2010	
Einzel	Di	13:30 - 15:00	M7B Projektraum 204	11.05.2010-11.05.2010	
Einzel	Di	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	11.05.2010-11.05.2010	
Einzel	Mi	09:15 - 14:30	M7B Seminarraum 103	05.05.2010-05.05.2010	
Einzel	Mi	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	05.05.2010-05.05.2010	
Einzel	Mi	09:15 - 14:30	M7B Seminarraum 103	12.05.2010-12.05.2010	
Einzel	Mi	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	12.05.2010-12.05.2010	

Kommentar: Neuronale Netze sind der Versuch, das menschliche Gehirn programmierend nachzubilden. Es wurden verschiedene Methoden des maschinellen Lernens entwickelt, wovon einige ermöglichen, Dinge zu erkennen, die bereits vorab bekannt sind, während andere in einer Art Selbstorganisation hochdimensionales Datenmaterial neu ordnen. Es werden in diesem Umfeld u.a. folgende Arten vorgestellt: Multilagenperzeptrons, Self-organizing feature maps, rekurrente Netze und entsprechende Weiterentwicklungen.

In der Vorlesung werden die notwendigen Grundlagen vermittelt, um im Übungsteil diese in praktischen Beispielen umzusetzen. Hierzu wird eine Programmierumgebung wie Processing oder PD eingesetzt, eventuell auch eine spezielle Software zur Simulation von neuronalen Netzen oder zur automatischen Klassifikation. Der Block setzt sich zusammen aus zweimal drei Tagen mit jeweils 3 Stunden Vorlesung und 2 Stunden Übung.

Bemerkungen: Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projekt Netze empfohlen.
Das Werkmodul wird von Herrn Dipl.-Informatiker Matthias Weber betreut.

Anmeldung mit folgenden Angaben per E-Mail an: kristina.hellmann@uni-weimar.de

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

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

4304442 **Sustain Ability**

4 WM wöch.	Mi	17:00 - 20:30	M7B Projektraum 204	14.04.2010	B.Hopfengärtner
------------	----	---------------	---------------------	------------	-----------------

Kommentar: Nachhaltigkeit ist dieser Tage ein viel strapaziertes Wort. Das Streben danach ist vielerorts zur Maxime ökologischer, ökonomischer oder sozialer Konzepte geworden. Soweit ist man sich einig – wie dieser Zustand zu erreichen sei, wird dagegen vieldiskutiert. Manche hoffen auf den technologischen Fortschritt, der ressourcenschonend und energieeffizient ein nachhaltiges System instandsetzt und so die Fortführung des Status quo garantiert. Andere fordern ein tiefgreifendes Umdenken jener Wertvorstellungen und Ideale, die erst zu ökologischen Desastern und wirtschaftlichen Zusammenbrüchen führten.

Affirmatives Design bezeichnet eine Gestaltung die sich bestehenden Wertsystemen unkritisch unterordnet und diese so neu instandsetzt und verstärkt. Gestalten Sie Narrationen, Objekte, Interaktionen für ein neues Denken; Trainingsgeräte die helfen uns zu verändern oder "Transitional Objects" die uns bei der Veränderung begleiten und sie erleichtern. Gestalten Sie für praktische oder psychologische Bedürfnisse oder für die Kunst. Gestalten Sie Medien der Veränderung.

Leistungsnachweis: Der Kurs wird ein verstärktes Augenmerk auf Ideenfindung und Arbeitsprozess legen.
Engagement und aktive, regelmäßige Teilnahme, künstlerische Prüfung, Dokumentation

Interface Design

4304450 **Das Netz: kybernetischer Raum**

2 WM wöch.	Mi	11:00 - 12:30	M7B Projektraum 104	14.04.2010	M.Markert
------------	----	---------------	---------------------	------------	-----------

Kommentar:

Das Werkmodul richtet sich an Studierende aller Fachrichtungen mit Vorkenntnissen im Bereich Webdesign (HTML, CSS), die an experimenteller Netzkunst oder der Entwicklung von User-Interfaces interessiert sind.

Der Fokus liegt auf fortgeschrittenen Webtechnologien wie z.B. PHP und JavaScript, Processing Applets bzw. der Kombination verschiedener Techniken. Auch auf die Einbindung von Hardware wie z.B. Sensoren und Aktuatoren von Mobiltelefonen oder Mikrocontrollern (z.B. Arduinos mit LAN-Schnittstelle) kann eingegangen werden.

Die endgültigen Themen des Kurses orientieren sich an den Erfordernissen der einzelnen Projekte. Das Werkmodul ist nicht als Frontalunterricht konzipiert, sondern versteht sich als Arbeitsgruppe, in der Ideen, Technologien und Techniken vorgestellt und diskutiert werden.

Dieser Kurs kann auch in Kombination mit (oder alternativ zu) dem Werkmodul iPhone Development belegt werden, um Webapplikationen für mobile Endgeräte zu erstellen. Eine Kombination mit Projektaufgaben (wie z.B. dem Bachelor Projekt der Professur Interface-Design oder dem Netzwelten-Ausstellungsprojekt der Professur Gestaltung medialer Umgebungen) ist ausdrücklich erwünscht.

Themen

- * AuffrischungHTMLundCSS
- * PHP
- * JavaScript
- * ProcessingundJAVA
- * ArduinoundMobile Processing
- * Einführung inkybernetische Systemtheorie
- * ...

Bemerkungen: **Anmeldung**

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

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

Voraussetzungen:

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs
Vorkenntnisse in einer Programmiersprache oder sehr gute Kenntnisse in HTML/CSS

Leistungsnachweis:

Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee mit begleitender und abschließender Dokumentation.

4304451 **Interaktionselektronik: Baukastenexperimente**

4 WM gerade Fr 13:30 - 16:45
Wo

23.04.2010

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

Voraussetzungen:

Anmeldung: jan.sieber@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

Regelmäßige, aktive Teilnahme; erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben; Entwicklung eines eigenen elektronischen Projektes inkl. Dokumentation (ggf. in Verbindung mit einem Projektmodul).

4304452 **iPhone Development**

4 WM wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Seminarraum 103 13.04.2010

M.Markert

Kommentar:

Gerade als die Schlagworte "ubiquitäres Computing" und "Augmented Reality" trotz immer leistungsfähigeren mobilen Endgeräten ihren Glanz zu verlieren scheinen, kommt mit dem iPhone ein Gerät, das diese Begriffe mit neuem Leben füllt: Nicht nur in Bedienung und User Interface werden plötzlich neue Maßstäbe gesetzt, vor allem die auf den Absatz von Applikationen ausgerichtete Konzeption der Gerätefamilie und eine gut durchdachte Entwicklungsumgebung befördert Rekordzahlen an Software-Neuerscheinungen für die iPhone Plattform.

Dieses Werkmodul zollt dieser Entwicklung Anerkennung und gibt Einblick in die Programmierung für das iPhone OS. Die Einführung des Kurses in Objective-C 2.0, die Vorstellung der wichtigsten Frameworks sowie der Entwicklungsumgebung Xcode / Interface Builder sind übrigens in weiten Teilen auch für native OS X Anwendungen gültig.

Am Ende des Werkmoduls soll eine kleine Applikation umgesetzt werden (Medienkunst, Experiment, Game, Utility...). Verknüpfungen mit Semesterprojekten sind ausdrücklich erwünscht. Ein spezieller Developer Account mit Zertifikat für teilnehmende Studenten ist vorhanden; damit können Anwendungen auch ohne weitere Kosten auf den eigenen Geräten getestet werden.

Das Werkmodul richtet sich an Studierende aller Fachrichtungen, die sich mit mobilen Anwendungen für iPhones bzw. iPod Touch Geräten beschäftigen wollen. Der Kurs stellt die beiden grundsätzlichen Möglichkeiten (Web-Apps und ObjC-Apps) vor. Dabei liegt der Schwerpunkt eindeutig auf nativen Applikationen, die mit Objective-C programmiert werden.

Themen des Kurses sind:

- * Einführung in Objective-C 2.0 (Smalltalk-ähnliche, auf C aufbauende Sprache)
- * Übersicht iPhone OS 3.0 Frameworks (UIKit, Foundation...)
- * Einführung in die Entwicklungsumgebungen Xcode und Interface Builder
- * Generelle Programmierkonzepte der objektorientierten Objective-C Sprache
- * Künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium und Fragen der Interaktion

Als Voraussetzung für dieses Werkmodul ist aufgrund der erhöhten Komplexität (Umgang mit einer höheren objektorientierten Programmiersprache) die Vorkenntnis einer (beliebigen) Programmiersprache erforderlich. Es sollten die Konzepte von Variablen, Funktionen, Arrays etc. bereits bekannt sein.

Themen

- * iPhone(Allgemeines, App Showcase)
 - * iPhone Web Applications
- * iPhone Development(Übersicht, SDK-Download, Links, Literatur)
 - * XCode
 - * Interface Builder
 - * iPhoneOS_Frameworks
 - * Debugging
- * Objective-C2.0
 - * ObjC-Memory Management
 - * MVC(Model / View / Controller Modell)
 - * Foundation Objects(NSNumber, NSString, NSArray...)
 - * Delegates
 - * Notifications
 - * ViewControllers
 - * TableViews
 - * ...
- * Einführung inkybernetische Systemtheorieals Interaktionsmodell
- * ...

Bemerkungen:

Termin: Dienstags, 15.15 - 18.30 Uhr bzw. als Ausweichtermin 17.00 bis 20.30 Uhr

Bei genügend Interesse Verlegung auch auf Mo Nachmittag möglich!

Ort: Marienstrasse 7b, Seminarraum 103 (bzw. Projektraum 104)

Erster Termin: 13.04.2010, 15.15 Uhr

Der genaue Termin/Ort wird mit der Bestätigung der Anmeldung per E-Mail mitgeteilt!

Anmeldung

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

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

Voraussetzungen:

~~Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs~~
Zugriff auf einen Intel-Mac mit 10.5. oder 10.6. Seite: 16

- * Im Notfall können ein oder zwei Geräte durch die Universität während des Semesters bereitgestellt werden. Bitte unbedingt vorher mit dem Kursleiter abklären!

4304453 **Schau | Spiel | Kunst**

4 WM wöch. Do 13:30 - 15:00 M7B Seminarraum 103 15.04.2010
 wöch. Do 15:15 - 16:45 15.04.2010

S.Hartmann

Kommentar: Im Leben spielt jeder seine Rolle. Die Rolle des Studenten, der Tochter, der Mutter, der Liebhaberin, der ZuhörerIn etc. Die gesellschaftliche Floskel „Mach kein Theater“ unterstellt auf naive Weise, dass Sein die Wahrheit ist und Schauspielern die Lüge. Ein zentraler Konflikt steht also zwischen der Wahrheit und der Lüge, zwischen dem Sein und dem Machen, und genau in diesem Dazwischen.

Was sind die Maßstäbe, was die Methoden?

Ein Medium sei es die Sprache, der Körper, das Wort, die Mimik, die Gestik, steht als Sprachrohr immer dazwischen.

Das Werkmodul vermittelt Wissen der schauspielerischen Schaffungsmethoden von Konstantin Sergejewitsch Stanislawski, Lee Strassberg, Stella Adler, Michael Tschechow, Berthold Brecht u.a.

Wir erhalten Einblicke in die Biomechanik Meyerholds, welche Einflüsse auf die Theaterästhetik Berthold Brecht hatte.

Im Hintergrund stehen die Technikfaszination der Zeit des Futurismus und des Stummfilms auf der einen und die Form und Sprache des Symbolismus auf der anderen Seite. Wo schwärmen die zeitgenössischen Strömungen hin?

Die Methoden und Maßstäbe werden in den historischen Kontext gestellt und erläutert. Eine systematische Einführung schafft den Überblick zu zentralen Kategorien der Schauspielkunst.

Bemerkungen: Bitte Anmeldungen bis zum 1. April 2010 unter sonja.hartmann@uni-weimar.de

Medienereignisse

4304460 **Essayfilm**

4 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 Be11 Seminarraum 005 12.04.2010

W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar: Essays versuchen einen Gedanken im Moment seiner Entwicklung zu erfassen. Sie lassen das Publikum teilhaben am Denken des Autors. Dem Wissenschaftler dienen sie als Skizzenform. Im Essay kann er ohne die Grenzen der Systematik und befreit von Fußnoten, Zitaten und Randbemerkungen zum Gegenstand seines Interesses vorstoßen.

Essayfilme brechen mit den Konventionen des filmischen Erzählens. Erprobte Prinzipien wie Kontinuität und Folgerichtigkeit werden aufgegeben, um der subjektiven Betrachtung des Autors freien Lauf zu lassen.

Die Kursteilnehmer produzieren einen Essayfilm. Neben der gemeinsamen Entwicklung der filmischen und wissenschaftlichen Aspekte werden den Teilnehmern Grundkenntnisse des filmischen Erzählens, der Kameraarbeit und der Montage vermittelt. Wie können Themen der Medienkultur mit den Mitteln des Films erzählt, veranschaulicht und reflektiert werden?

Bemerkungen: Aufgrund der begrenzten Teilnehmerzahl bitten wir, uns eine Kurzdarstellung des Arbeitsvorhabens für den Kurs (max. 3000 Zeichen) bis zum 25.3.2010 an die Emailadresse redaktion@studio-bauhaus.tv zu senden.

4304461 **The Unicato Show - Season Six**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 14.04.2010

O.Nenninger

Kommentar: Ziel und Aufgabe des Werkmoduls ist die Produktion der monatlichen Unicato Show. Dieses Unterhaltungsformat soll gleichermaßen Präsentationsplattform für Künstler und Performer sein, produktionsseitig aber auch mit tradierten Formen brechen. Sämtliche Schritte von der Entwicklung eines innovativen Showkonzeptes, über die Akquise von Künstlern und Sponsoren, die technische Vorbereitung, die Ablaufplanung, das Marketing, die Auf-führung bis hin zur Nachbereitung werden im Kurs gemeinsam gegangen.

Die Unicato Show, als intermediales Spin-off des studentischen Filmmagazins Unicato, ist nicht zuletzt dank des unermüdlichen Einsatzes der Studierenden mittlerweile eine feste Institution des Weimarer Kulturlebens. Eine Gemeinschaftsproduktion von Bauhaus-Universität Weimar, ACC Galerie Weimar und Jugend- und Kulturzentrum mon ami Weimar.

4304462 **Vom Handy zur Weltkamera**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Kinoraum 112 12.04.2010

Kommentar: In diesem Werkmodul werden Sendeformate entwickelt und erprobt, die die technischen und medienkünstlerischen Möglichkeiten des Internet-Fernsehens ausloten. Ausgangspunkt ist die Frage, wie mit einfachsten Mitteln größtmögliche künstlerische Wirkung erzielt werden kann. Bestandteile des Werkmoduls sind Medienexperimente mit selbstständiger Video-Produktion und Aufbereitung für den Sendebetrieb, die Entwicklung künstlerischer Konzepte, sowie die theoretische Reflexion der eigenen Tätigkeit.

Der Wandel der Medienlandschaft in Form und Inhalt ist unübersehbar. Alte Modelle funktionieren nicht länger, neue Ideen suchen ihren Ausdruck und ihr Publikum.

Beispielsweise stehen mit Smartphones und SKYPE weltweit populäre Kommunikationsmittel zur Verfügung, die sich über den privaten Rahmen hinaus für schnellen Informationsaustausch, aber auch für öffentliche Gruppenaktionen, Dialoge, Performances und grenzüberschreitende Spiele im globalen virtuellen Raum eignen. Das Projekt legt deshalb großen Wert auf internationale und interkulturelle Partnerschaften und deren Einbeziehung in praktikable Sendeformate.

Die Vorschau auf Möglichkeiten eines Fernsehens der Zukunft positioniert sich zwischen Flimmersammlungen wie YouTube einerseits und den Beschränkungen bzw. Selbstbeschränkungen der Mainstream-Medien andererseits. Als Orientierungspunkte dienen fünf „Is“:

Internet

Innovation

Interaktion

Improvisation

Internationalität

Bemerkungen: Das Projekt findet in enger Kooperation mit einer Partner-Veranstaltung an der Universität Erfurt (Kunstfernsehen, Dozent Stefan Wilke) sowie dem Regional - und Internetsender Salve.tv statt.

4304463 **Vorgedacht**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 B15 Kinoraum 004 12.04.2010 F.Gießler

Kommentar: Animation ist vor allem eine Frage von handwerklichem Geschick, Geduld und Beharrlichkeit. Von der ersten Idee bis zur ersten, kolorierten, bewegten Sequenz ist es ein weiter Weg.

Die bewährte Methode die Produktion eines kurzen Animationsfilms in ein vorbereitendes Werkmodul und ein im nächsten Semester folgendes Projektmodul aufzuteilen, soll hier fortgeführt werden. Das in diesem Kurs erarbeitete Animationsfilmkonzept wird in eben jenem Projekt seine Umsetzung finden. D.h. Studierende, die sich in dieses Modul einschreiben, sind auch für das kommende Animationsfilmprojekt 2010/2011 eingeschrieben.

In diesem Kurs geht es zunächst um die Erarbeitung von einer kurzen, raffinierten, traurigen, witzigen oder anrührenden Idee und deren Ausarbeitung zum Storyboard.

Folgende Inhalte werden vermittelt:

Ideenfindung / Konzeption / Analyse / Recherche / Urheberrechte / Dramaturgie / Aufbau / Dialoge / Drehbuch / Characterdesign / Characterentwicklung / Designkonzepte Animation / Storyboarding und Erzählstrategien.

Voraussetzungen: Anmeldung mit einer kurzen ersten Ideenskizze bis zum 26. März 2010 an fabian.giessler@uni-weimar.de

4304464 **backup_festival 2010**

4 WM wöch. Mi 17:00 - 19:00 B15 Kinoraum 004 J.Fuchs

Kommentar: In seinem 12. Jahr steht das backup_festival 2010 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 12. Jahr des Festivals erstmals ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Welcher Zeitpunkt wäre dazu besser geeignet als das 150 jährige Gründungsjubiläum der Kunstschule Weimar?

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 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.

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

4394190 **Virtuelles Studio**

4 WM wöch. Fr 13:30 - 16:45 S6aHD Grafikpool 015 16.04.2010

Kommentar: Im virtuellen Fernsehstudio werden die Bewegungen einer Kamera im Studio (Bluebox) mit den Bewegungen einer virtuellen Kamera in einem digitalen 3D Modell synchronisiert. Diese Technologie erlaubt das Zusammenspiel von Studiohandlung und virtuellen 3D-Welten in Echtzeit. In Zusammenarbeit mit dem Projekt Studio Bauhaus entsteht bis zum Sommer eine Pilotsendung für eine Magazinsendung im MDR, die sich geisteswissenschaftlichen Themen widmen soll. Im Rahmen des Werkmoduls wird das digitale Setdesign der Sendung entwickelt und der Einsatz von 3D Animationen erprobt. Das Thema der ersten Sendung ist Spieltheorie.

Winfried Bellmann ist Mediengestalter und hat sich auf die Realisierung virtueller Studioproduktionen spezialisiert. Die Teilnehmer erhalten einen Einblick in die Produktionsabläufe (Entwurf, 3D-Modelling und Studioarbeit). Ziel ist die Realisierung des Pilotfilms im virtuellen Studio des MDR.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4304471 **DINGFESTE FELDFORSCHUNG**

4 WM Einzel	Mo	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	12.07.2010-12.07.2010	C.Hill
Einzel	Di	08:00 - 11:00	M7B Seminarraum 202	13.07.2010-13.07.2010	
Einzel	Di	12:30 - 20:00	M7B Seminarraum 202	13.07.2010-13.07.2010	
Einzel	Mi	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	14.07.2010-14.07.2010	
Einzel	Do	08:00 - 11:00	M7B Seminarraum 202	15.07.2010-15.07.2010	
Einzel	Do	12:30 - 20:00	M7B Seminarraum 202	15.07.2010-15.07.2010	
Block	-	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	16.07.2010-20.07.2010	

Kommentar: **Lehrende** : Dipl.-Mediengestalterin Anke Heelemann

Potenziell steckt hinter jedem Gegenstand eine Geschichte. Doch die Dinge bleiben stumm, sie zeigen nur. Die Dinge von Welt, die Dinge in der Welt, die eigenen und die fremden. Dinge suchen und finden, horten, aufheben und ordnen, sich in ihnen spiegeln und verlieren.

In der dreiteiligen Workshopreihe "Dingfeste Feldforschung" soll es um das „Lesen“ von Dingen gehen. Am Beispiel von Objekten aus verschiedenen Zusammenhängen soll der Blick für Objekte des täglichen Bedarfs bis hin zu kleinen Heiligtümern geschärft werden. Wir beobachten, nehmen ernst, lassen uns leiten, stoßen an, untersuchen, ordnen neu und vergleichen die Beziehung zwischen Mensch und Ding. Der Mensch definiert sich (auch/gerade) über die Dinge, die er besitzt, vorzeigen und benutzen kann. Kleine und große Dinge in Einrichtung, Kleidung, Haushalt, Büro usw.: die Art und Weise der Zusammenstellung der Dinge schaffen Bedeutungsbeziehungen mit der Umwelt und dem Individuum selbst. Auf wenigen Quadratmetern öffnet sich nicht weniger als eine Welt. Der Raum, die Dinge im Raum. Jedes Ding hat das Potential noch für etwas Anderes als das Er-sichtliche zu stehen. Wie formt sich in diesem Zusammenhang Identität? Was erzählen uns die Dinge über den Besitzer?

Neben zahlreichen Ding-Übungen und kleineren Exkursionen wird der zentrale Untersuchungsschwerpunkt während der "Dingfesten Feldforschung" eine Wohnung sein. Wir machen die Probe aufs Exempel: einen Hausbesuch. Ein experimenteller und improvisierter Umgang mit den Dingen ist gefordert, eine individuelle Ver-/Behandlung gefragt. Strategien der Bestandsaufnahme werden diskutiert und am Fallbeispiel erprobt. Ordnungsstrukturen und -muster erarbeitet. Inwieweit entsteht ein Bild des Abwesenden? Inwieweit führt ein Ding-Portrait zu einem individuellen Portrait eines Menschen? Erkenntnisgewinn garantiert!

Ziel ist es am Ende der Workshopreihe eine kleine Präsentation der individuellen Ermittlungsarbeit zu erarbeiten.

Blockveranstaltung (3x freitags/samstags), Termine voraussichtlich 23./24. April, 7./8. Mai und 4./5. Juni

Bemerkungen: Anmeldung per E-Mail bei christine.hill@uni-weimar.de UND info@vergessene-fotos.de
Blockveranstaltung (3x freitags/samstags), Termine voraussichtlich 23./24. April, 7./8. Mai und 4./5. Juni

Anmeldung per E-Mail bei christine.hill@uni-weimar.de UND info@vergessene-fotos.de

4304472 **USER MANUALS: Handlungsanweisungen zwischen Conceptual Art und IKEA**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 203 14.04.2010 F.Sattler

Kommentar: Die Benutzeranleitung ist ein unterschätztes Medium. Text, Piktogramme und andere Bilder gehen eine spezifische Verbindung ein, die komplexe technische Sachverhalte einfach und allgemeinverständlich vermitteln soll – nicht selten mit gegenteiligem Effekt. Die Bedienungsanleitung ist ein dramatisches Vorspiel, in dem das Verhältnis von Mensch und Maschine von vornherein zum Scheitern verurteilt wird, noch bevor eine Begegnung von Angesicht zu Interface überhaupt stattgefunden hat.

Zwischen der Absicht der Verfasser, textuell-visuellen Ausdrucksformen und der Interpretation durch die Benutzer öffnet sich ein Spielraum, den Künstler und Designer immer wieder und mit vielfältigen Ansätzen besetzt haben. Die Einbeziehung der Aus- und Aufführenden von sogenannten „instruction pieces“ ermöglicht einen Dialog von Produzenten und Rezipienten und bricht zugleich mit der Idee des einmaligen, d.h. auch einmalig verwertbaren Kunstwerks. Das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit hat zugleich dazu geführt, dass das Interesse an identischer Wiederaufführung von performativen Werken zugunsten von differentieller Reproduktion geschwunden ist, die anstelle exakter Notation auf Regelwerke zurückgreifen.

Schließlich hat IKEA eine Unternehmensphilosophie entworfen, die nicht nur Produktions- und Transportkosten entscheidend reduziert hat, sondern den Käufer als Benutzer und Macher gänzlich neu erfunden hat: Der Nimbus des Users steht und fällt mit dem Imbus!

Kursinhalte / -ziele:

Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Bedienungsanleitungen/Handlungsanweisungen pro Studierendem + einer Abschlussaufgabe und der Kursdokumentation. Die dazu notwendigen handwerklichen Fähigkeiten werden im Rahmen von Workshops (Adobe Illustrator und InDesign) vermittelt bzw. im Selbststudium weiter vertieft. Im Vordergrund stehen Entwurf und Layout von grafisch/typografischen Arbeiten, die am Ende als Printmedien (Buch, Poster, Postkarte, etc.) realisiert werden.

Das theoretische Fundament besteht in der Auseinandersetzung mit aktuellen und historischen Beispielen von Handlungsweisungen und Bedienungsanleitungen im Grafikdesign und in der jüngeren Kunstgeschichte bzw. Gegenwartskunst, z.B. Yoko Ono, John Cage, Lawrence Weiner. Ferner behandelt der Kurs die Herkunft und Merkmale piktogrammatrischer Bildsprachen und grafische Statistik (z.B. Otto Neuraths Isotypen).

Kursziel ist die Befähigung zu einer zeitgemäßen Gestaltung entsprechender Dokumente je nach individueller Neigung für das angewandte Grafikdesign oder als Teil einer konzeptkünstlerischen Strategie.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= drei Bedienungsanleitungen als Hausaufgabe + eine Abschlussaufgabe) inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

Literatur: 1.) Hier öffnen : die Kunst der Gebrauchsanweisung / Paul Mijksenaar; Piet Westendorp; Limona, Steubenstr. 8, Signatur: Kf 5800/25

2.) Open Here : the art of instructional design / Paul Mijksenaar; Piet Westendorp; Limona, Steubenstr. 8

Signatur: Kf 5800/19

3.) Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften / R. Buckminster Fuller. Hrsg. von Joachim Krause; Magazin, Steubenstr. 6

Signatur: 152 866/3

4.) Erst lesen - dann einschalten! : zur Geschichte der Gebrauchsanleitung ; eine Publikation des Museums für Post und Kommunikation Berlin, [30.1. - 25.5.1997] anlässlich der gleichnamigen Ausstellung / hrsg. von Joachim Kallinich; Limona, Steubenstr. 8; Signatur: Kf 5800/1

5.) "Früher haben wir die Anleitungen nebenbei gemacht ..." : Ansätze zu einer oral history der technischen Dokumentation / Clemens Schwender; Limona, Steubenstr. 8; Signatur: Kf 5800/22

6.) Bedienungs- und Instandhaltungsanleitungen : Inhalt, Form, Gestaltung / Georg-Wilhelm Werner; Wolfgang Heyne; Magazin, Steubenstr. 6

Signatur: 87 319

7. Do it: Hans Ulrich Obrist / Bruce Altshuler, Independent Curators Inc, New York, 1997, Limona, Signatur Iq 2100/7

8.) Perec, Georges: Das Leben: Gebrauchsanweisung; Zweitausendeins, Frankfurt/Main, 2002; Limona, Signatur: Cf PereGeo/2

9.) Ono, Yoko: Grapefruit: A Book of Instructions and Drawings by Yoko Ono; Simon&Schuster, 2000

4604470 **DIAL 8-2-6 for MULTIPLE**

4 WM wöch. Mo 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 203 12.04.2010

F.Sattler

Kommentar: "At the same time, the volunteers at 826 Valencia began making their own products. Using toilet plungers and handkerchiefs, they made beautiful custom-fitted peg-legs. They packaged beard extensions, created special-occasion eye patches, and created a line of planks for all weights and eventualities. Soon the store had its own aesthetic and even a certain mythology. The work was fun." (aus: Essentially Odd, Katalog der 826 National stores)

"Dial 8-2-6 for Multiple" ist ein phantasievoller und intelligenter Ausflug in die Welt des alternativen Corporate Design. Dem Vorbild der 826 National stores folgend, entwerfen wir Produkte und Marken für den alltäglichen Bedarf von Superhelden, Meerjungfrauen, Riesenschildkröten und ähnlich bedürftige Zielgruppen.

Kursinhalte & -ziele

Kursinhalte sind Entwurf und Umsetzung eines kleinen Produktsortiments in Einzel- oder Gruppenarbeit (ca. 3 Produktentwürfe als Übungen + ein in vollem Umfang realisierter Abschlussentwurf). Eine zentrale Rolle wird darin das Verpackungsdesign mit Logos, Typographie und anderen grafischen Elementen einnehmen. Begleitend finden Workshops in Adobe Illustrator und InDesign statt. Kursziel ist die Erlangung künstlerisch-gestalterischer Kompetenzen im Entwurf von (alternativen) Marken- und Produktidentitäten in Verbindung mit der Befähigung zur kritischen Reflexion über deren ökonomisch-ästhetische Funktions- und Wirkweisen.

Im Kurs werden neben dem Produktsortiment der 826 National Stores wichtige Markenidentitäten aber auch künstlerische „Corporate Identities“ besprochen.

Bestanteil des Kurses ist eine Exkursion in die Dauerausstellung des Museum der Dinge (Berlin).

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

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%).

Literatur: wird im Kurs als Kopien bereitgestellt

Multimediales Erzählen

4304480 **Analog/Digital/Egal/Fotografie**

2 WM wöch. Mo 13:30 - 15:00 B7bHD Fotostudio 005 19.04.2010

A.Lembke

wöch. Mo 15:15 - 16:45 B7bHD Fotostudio 005 19.04.2010

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.

Das Werkmodul ist Voraussetzung für die Teilnahme an späteren Aufbaukursen und somit der Umsetzung von fortgeschrittenen Fotografieprojekten.

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 Auswahl erfolgt nach dem Losverfahren. Die Losbox steht vom 12.4. - 15.4. 2010 in der KEW (Fotowerkstatt).

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

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

The Catwalk-Confidence-Workout!

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 22.04.2010

A.Lembke

Kommentar: Nachdem wir während des „The Catwalk Instinct“ Kurses erste Erfahrungen mit Licht und Schatten in einer kontrollierten Studioumgebung und Routine im Umgang mit dem Equipment sammeln konnten, wollen wir mehr! Wir sind Fashion Victims! Wir sind elegant und tragen schöne Kleider.

Der Catwalk-Confidence-Workout richtet sich an alle, die sich (weiter) intensiv mit der Fashionfotografie auseinandersetzen wollen und mit den Grundlagen der Studioarbeit bereits vertraut sind. Neben komplexeren und anwendungsorientierten Lichtsetups im Studio konzentrieren wir uns auf „On-Location shootings“ und „Outdoor Shootings“ mit Blitzlicht oder vorhandenem Licht. Darüber hinaus diskutieren wir das Modelposing sowie rechtliche Fragen und arbeiten an der Verfeinerung unserer Bildsprache durch die Postproduktion mit Photoshop.

Das Ziel des Werkmoduls ist es, die zweiwöchigen Aufgabenstellungen zu bearbeiten und zu dokumentieren. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazins „The Catwalk Instinct“ veröffentlicht.

Bemerkungen: 3 Portfoliophotos per Email bis zum 19.4.2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de schicken

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

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Grundkenntnisse im Umgang mit Studientechnik und Kameraequipment

M.F.A. Mediengestaltung

INFORMATIONSV ERANSTALTUNG
 Mittwoch, 7. April 2010, um 11.00 Uhr im Kinosaal in der Bauhausstraße 15
MODULBÖRSE
 Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 15:00 Uhr : Interface Design 4/Interaction und Experimental Interfaces, Prof. Geelhaar
 15:30 Uhr : Sound is Art?! Teil II + offenes Radio Atelier, Prof. Singer
 16:00 Uhr : Community.Media.Identity, Prof. Sassen
 16:30 Uhr : Synthetic Biology, Prof. Damm
 17:00 Uhr : Limits of Control, Prof. Rosefeldt
 17:30 Uhr : Studio Bauhaus 2010 – Dokumentarfilm, Prof. Kissel

INFORMATIONSV ERANSTALTUNG**Mittwoch, 7. April 2010, um 11.00 Uhr im Kinosaal in der Bauhausstraße 15****MODULBÖRSE****Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal**

15:00 Uhr : Interface Design 4/Interaction und Experimental Interfaces, Prof. Geelhaar

15:30 Uhr : Sound is Art?! Teil II + offenes Radio Atelier, Prof. Singer

16:00 Uhr : Community.Media.Identity, Prof. Sassen

16:30 Uhr : Synthetic Biology, Prof. Damm

17:00 Uhr : Limits of Control, Prof. Rosefeldt

17:30 Uhr : Studio Bauhaus 2010 – Dokumentarfilm, Prof. Kissel

Kolloquium

2 KO wöch. Di 13:30 - 15:00 13.04.2010

N.Singer;M.Maage

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

Projektmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**

4482460Klangwerkstatt A / B

16PM

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 steht allen Studierenden offen, die die Kurse "Einführung in die Elektroakustische Musik I + II" 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.

Bemerkungen: 2. Lehrperson: Constantin Popp
Ort : SeaM, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a Raum 011

Zeit: Dienstag 18 Uhr

Voraussetzungen: Erster Termin: 13.4.2010
 "Elektroakustische Musik I & II"

Experimentelles Radio

4302530 **Sound is Art ?! Teil II + offenes Radio Atelier**

1ØPM wöch. Mo 09:15 - 12:30 12.04.2010 A.Fedderson;N.Singer

Kommentar: Dieses Projekt versteht sich als Fortsetzung des im WS 2009/2010 begonnenen Moduls *Radiokunst – Sound is Art ?!*

Im Sommersemester geht es an die Umsetzung der Klanginstallationen und der Radiokunstwerke, die die Studenten für das Musée Réattu in Arles entwickelt haben und die im Mai im Rahmen der „Nacht der Museen“ zu hören sein werden. Weiterhin soll aus den Stücken eine Radiosendung für die Redaktion „Klangkunst“ (dradio) entstehen.

Weiterhin können sich Masterstudenten, die gerne eine eigene radiokünstlerische Soundarbeit umsetzen wollen, spätestens bis zur Projektbörse mit einem Konzept bei nathalie.singer@uni-weimar.de melden. Sie werden dann im Rahmen des Kolloquiums betreut.

Experimentelle Television

4302420 **Interactive 3D AV**

1ØPMP A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

Kommentar: Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen: Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT).
 Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4302540 **Community.Media.Identity**

1ØPM wöch. Do 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 002 15.04.2010 B.Sassen

Kommentar: Wie ist die Identität einer Stadt definiert? Wer formt und kontrolliert diese? Und wie reflektieren und beeinflussen Medien diese Identität?

Das Projekt 'community.media.identity' stellt die Verbindungen zwischen Medien, Identität, Orten und Praktiken sozialer Arbeit in den Fokus.

Zu Semesterbeginn werden die Studenten verschiedene Theorien betrachten, wie man Medien als kritisches Werkzeug in sozialen und urbanen Projekten nutzen kann.

Studenten werden eng mit der von Dr. Lorenzo Tripodi gegründeten urban/medial art Gruppe Ogino Knauss (www.oginoknauss.org) zusammenarbeiten. Im Juni 2010 haben die Studenten die Möglichkeit, gemeinsam mit Dr. Tripodi nach Belgrad zu reisen, um ihn bei der Produktion seiner neuen experimentellen Videoarbeit zu unterstützen und dabei die Beziehungen zwischen urbanen Räumen und der Identität der Bewohner zu untersuchen.

Studenten werden auch innerhalb der Weimarer community arbeiten und mit einer Kombination aus Medien, Open Source Software und sozialer Arbeit kreative Konzepte entwickeln und umsetzen.

Achtung

Die Studierenden müssen, zusätzlich zu den wöchentlichen Veranstaltungen, zu folgenden Terminen anwesend sein:

15. Mai 2010 bis 23. Mai 2010

14. Juni 2010 bis 20. Juni 2010

- Studenten müssen einen gültigen Reisepass haben
- Studenten müssen für ihre eigene Reise- und Übernachtungskosten für Belgrad zahlen (ca. 300 euro)
- Studenten die sich für dieses Projekt interessieren, sollen sich nach der Projektbörse per Email an Prof. Sassen wenden, um einen Termin zu einem persönlichen Gespräch zu vereinbaren.
- Das Projekt findet zweisprachig in Deutsch und Englisch statt - teilnehmende Studenten sollten in der Lage sein in beiden Sprachen zu kommunizieren.

Email: ben.sassen@uni-weimar.de

Bemerkungen:

Gestaltung medialer Umgebungen

4302550**Netze**

1Ⓜ wöch. Di 15:15 - 18:30 13.04.2010 U.Damm

Kommentar: Das Projekt bietet die Möglichkeit, einzelne Ausstellungsobjekte zu entwickeln für einen neu zu gestaltenden Ausstellungsbereich "Netzwelten" des Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn.

In Anlehnung und Kooperation mit dem gleichnamigen Bachelor-Projekt besteht hier die Gelegenheit, die thematischen Angebote wahrzunehmen und in eigener Regie ein Ausstellungsbereich/-objekt zu realisieren.

Die Teilnahme am Workshop zu Beginn des Semesters mit Jochen Viehoff (Kurator des Museums) zu Claude Shannon (labyrinth, mind reading machine) mit praktischen Programmierbeispielen sowie das Werkmodul "Neuronale Netze" für Künstler ist verbindlich.

Die Teilnahme an "Web-Technologien", Vorlesung der Professur Web Technology & Information Systems wird empfohlen, begleitet von einem Tutorium für die Bearbeitung der Übungsaufgaben.

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 sich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4302560**Synthetic Biology**

1Ⓜ wöch. Do 09:15 - 16:45 15.04.2010 U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

- Kommentar:** Die Synthetische Biologie bietet ein spannendes neues Feld künstlerischer Auseinandersetzung.
- Sie beschäftigt sich mit der genetischen Manipulation und Programmierung von Zellen. Heuteschon können so veränderte Bakterien Sprengstoff in Minen erkennen und den umliegenden Boden durch ihre Stoffwechselprodukte farbig markieren, die Funktionen der menschlichen Niere übernehmen oder Abfälle in Treibstoff umwandeln.
- In der Synthetischen Biologie liegt das Potential, Medizin und Technologie in den nächsten Jahren drastisch zu verändern. Das Projekt bietet die Möglichkeit, Perspektiven zu diesem Thema zu entwickeln und in den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Dies erfordert eine kritische aber kompetente und konstruktive Auseinandersetzung. Die grundlegende Manipulation oder sogar Neuerschaffung von Leben wirft zahlreiche gesellschaftliche, philosophische und künstlerische Fragen auf.
- Wie werden wir in Zukunft mit dieser "nassen Technologie" zusammenleben?
- Wie wird unser Verhältnis zu semi-lebendigen Produkten sein?
- Welche ästhetischen und sinnlichen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Welche Rollen können Kunst und Design bei der Gestaltung unserer technologischen und gesellschaftlichen Zukunft einnehmen?
- Bemerkungen:** Im Rahmen des Projektes ist eine Zusammenarbeit mit der Universität Heidelberg geplant, mit dem Ziel gemeinsam Ideen und Konzepte für den kommenden iGEM Wettbewerb zu entwickeln.
- Die iGEM Competition (international Genetically Engineered Machine Competition) ist der internationale Studentenwettbewerb der Synthetischen Biologie an dem sich die Universität Heidelberg seit einigen Jahren sehr erfolgreich beteiligt.
- Leistungsnachweis:** Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, Szenarien, Videos, digitalen Anwendungen; das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).
 2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte die Vorstellung und kurze schriftliche Ausarbeitung eines Werkes oder eines Themengebiets hinzukommen, das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (15%).

Interface Design

4302570 **Interface Design 4 / Interaktion und Experimentelle Interfaces**

1 P M J. Geelhaar

- Kommentar:** „Touch the machine“
- Wo begegnen sich Kunst, Naturwissenschaft, Medizin und Technik? In der Suche nach eigenen Ansätzen und Ausdrucksformen wollen wir uns experimentell und forschend der Medien- und Maschinenkunst nähern. Die künstlerische und gestalterische Methode, die suchende und forschende Arbeit im „Atelier“ und die kritische Auseinandersetzung mit der eigenen künstlerisch-gestalterischen Identität und Position soll das Zentrum dieses Projekts sein.
- Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Masterarbeit besucht werden.
- Erwartet wird die aktive Teilnahme in mindestens 3 Einzelkonsultationen sowie ein eigenständiger 20-minütiger Vortrag im Kolloquium.
- Abgeschlossen wird das Projekt mit einer Präsentation und Dokumentation der individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien.
- Bemerkungen:** Zeiten für Konsultationen und Kolloquium nach Absprache
- Erster Termin: Dienstag 13.04. 9:15 Uhr in Raum 104, Marienstraße 7b**

Medienereignisse

4302580 **Studio Bauhaus 2010 - Dokumentarfilm**

1 P M wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Grafikpool 015 14.04.2010 M. Schlaffke; W. Kissel
 wöch. Mi 17:00 - 18:30 S6aHD Grafikpool 015 14.04.2010

- Kommentar:** Studio Bauhaus arbeitet an Projekten zur Wissenschaftskommunikation. Wir produzieren Dokumentarfilme, erproben Fernsehformate und initiieren die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftlern und Medienschaffenden.
- Im Rahmen des Projekts realisieren die Teilnehmer ein individuelles Arbeitsvorhaben in den Bereichen Dokumentarfilm / Wissenschaftskommunikation.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**Multimediales Erzählen****4302590 Limits of Control**

1Ⓜ wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 14.04.2010

J.Rosefeldt

Kommentar:

Die augenblicklich allgegenwärtige Diskussion über den Begriff des „gläsernen Menschen“ und über die zunehmende Kontrolle und Überwachung unserer Lebenswelt und Privatsphäre – sei es ungewollt (Stichworte: Google Cars und Google Earth, Überwachungskameras, digitaler Fingerabdruck, Rasterfahndung, Körperscanner, etc.) oder freiwillig (Stichworte: Facebook, Blogs und Webseiten, Big Brother, Casting- und Talkshows, etc.) – und die damit einhergehende wachsende kommerzielle Auswertung der dadurch neu verfügbaren Datenmengen verlangen von uns heute einen bewussteren, kritischeren Umgang mit Kontrollsystemen aller Art. Ausgehend von der Bildmetapher des "Panoptikums" in Michel Foucaults "Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses" als Modell der perfekten Kontrolle des Individuums durch eine höhere Instanz und als Sinnbild für Machtmechanismen in unserer modernen „Disziplinargesellschaft“ untersuchen die Teilnehmer(innen) Strategien und Techniken der Kontrolle bzw. ersinnen im Umkehrschluss Auswege aus ebendiesen Kontrollmechanismen und kreative Gegenentwürfe. Wie kann man sich der Kontrolle entziehen? Wie verweigert man sich der zunehmenden Besitznahme durch politische, administrative und kommerzielle Strukturen? Welches Potenzial haben anarchistische, dadaistische, subversive Positionen in der Kunst? Während des Semesters werden künstlerische Positionen, die sich im gleichen Themenbereich bewegen, vorgestellt und diskutiert. Von den Teilnehmern wird erwartet, ein eigenständiges künstlerisches Projekt in einem frei wählbaren Medium (Video, Film, Fotografie, Installation, Performance, Multimedia, etc.) zu entwickeln.

Bemerkungen:

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de**4302591 Living in Oblivion II**1Ⓜ wöch. Di 11:00 - 18:30 13.04.2010
wöch. Di 11:00 - 18:30 13.04.2010

J.Rosefeldt

Kommentar:

Während des Wintersemesters 2009/10 haben sich in den beiden Projektmodulen „Living in Oblivion“ (BA) und „Geschichten vom Verschwinden“ (MA) ca. 40 Weimarer Studentinnen und Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu erschlossen. In beiden Projekten führte ein methodisches Experiment, die zufällige Begegnung mit einem im Losverfahren willkürlich zugeteilten Planquadrat, zur Suche nach verdrängten, verborgenen und vergessenen Orten und Geschichten Weimars. So entstand im Verlauf des Semesters eine Art „Anti-Geschichte“ Weimars, die als Korrektiv zum hinlänglich bemühten und touristisch allerorts ausgeschlachten Weimarer Dichter- und Denker-Idyll fungiert. Ausgewählte Arbeiten aus dem Projekt sollen nun im kommenden Herbst anlässlich der 150-Jahr-Feier der Kunstschule Weimar in der geplanten Ausstellung Living in Oblivion – Weimars vergessene, verborgene und verdrängte Orte und Geschichten gezeigt werden. Auf den Anspruch der Vollständigkeit wird dabei verzichtet. So findet z.B. das ehemalige Konzentrationslager Buchenwald, an dem ja heute bewusst dem Vergessen entgegengewirkt wird, nur indirekt Einzug in die Ausstellung. Ein paar andere Themenbeispiele: Ein Student beschäftigt sich intensiv mit einem Bunker, den die Staatssicherheit der DDR vermeintlich als Abhörzentrum nutzte. Zwei weitere Projekte widmen sich den sich dem riesigen ehemaligen Kasernengelände der Sowjetarmee in Nohra, das augenblicklich abgerissen wird und somit im wahrsten Sinne des Wortes endgültig aus dem Blickfeld der Stadtbewohner verschwindet. Auch werden nicht nur historisch aufgeladene Orte gezeigt, sondern auch Orte individueller Geschichten. In einer Arbeit begibt sich der (fiktive) letzte Henker Weimars auf seinen Weg auf den so genannten Galgenberg. Das leerstehende Privathaus, in dem angeblich der berühmteste Spion der DDR Günter Guillaume nach seiner Enttarnung kurzzeitig lebte, erinnert sich im Projekt einer Studentin an seinen prominenten Bewohner. Der verwaiste Tanzsaal in Mellingen und das verlassene Ausflugslokal in der ehemaligen Fasanerie im Webicht werden in zwei anderen Projekten neu belebt. Eine Studentin widmet sich den verschollenen Kunstschatzen aus dem Rittergut Holzdorf, die erst vor wenigen Jahren in der weltberühmten Sammlung der Eremitage in St. Petersburg wiederauftauchten. Und das Gauforum bahnt sich als fliegendes „Supergauforum“ in einer chinesischen Nachrichtensendung seinen zerstörerischen Weg durch die Stadt.

Bemerkungen:

Im Projektmodul „Living in Oblivion II“ wird nun im Sommersemester ein Modul für max. 8 Teilnehmer angeboten, die die Ausstellung vorbereiten, kuratieren, gestalten und organisieren sollen. Zudem ist ein Katalog geplant, der gestalterisch, redaktionell und produktionstechnisch betreut werden soll: eine Art „Atlas des Verschwindens“, in dem sich die einzelnen Projektideen mit Querverweisen zu einem Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de

Das Projekt ist offen für Student(inn)en der Fakultät Medienkunst/Mediengestaltung und der Fakultät Gestaltung sowohl im Bachelor- als auch im Masterstudium.

Fachmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung****4304510 Tonstudiotchnik/Akustik II**

2 FM

R.Minard

Kommentar: Dozent: Tonmeister Joachim Müller

Diese Veranstaltung ist eine 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. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs ist die erfolgreiche Teilnahme am Einführungskurs.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)
- Digitale Schnittsystem (SADIE)
- Dynamik und Effekt Prozessoren (auch Analoge Technik)
- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)
- Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
- Instrumentenakustik
- Raumakustik

Bemerkungen: Begrenzte Teilnehmerzahl (maximal 8)
Ort: Tonstudio, Raum 2.14, Hauptgebäude der Hochschule für Musik

Voraussetzungen: **Zeit:** wird vor Raum 3.15 in der HfM ausgegangen
 Tonstudioteknik/Akustik I

Dialog mit Auge und Ohr

2 FM	wöch.	Mo	10:15 - 11:15	12.04.2010	R.Minard
	wöch.	Mo	11:30 - 13:00	12.04.2010	

Kommentar: Lehrperson: Constantin Popp

Neue Medien, interaktive Installationen und zeitgenössische Tanzperformances bieten dem Komponisten ein neues, außerhalb des Konzertsaal liegendes Spielfeld. Es eignet sich hervorragend, neue musikalische Diskurse mit dem Hörer zu führen, die die Linearität im Erleben von Kompositionen auflösen können. Je nach Konzept kann der Hörer dabei seinen Standpunkt räumlich und zeitlich frei wählen, wodurch er sich seine eigene Variante des zu erlebenden Kunstwerks erschafft.

Im Kurs wird der theoretische Hintergrund der multimedialen Performance mit Hinblick auf den Audiobereich erkundet, der durch praktische Arbeiten ergänzt werden wird. Vorerfahrungen im Umgang mit Computern und Grafik-/Audio-Software, sowie fundierte Kenntnisse im Komponieren oder visuellen Gestalten sind notwendig.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: „Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)“ und Kompositionskenntnisse.

Experimentelles Radio

4304520 **Skriptentwicklung für den Hörfunk**

4 FM	wöch.	Di	09:15 - 12:30	13.04.2010	M.Maage
------	-------	----	---------------	------------	---------

Kommentar: Ideen für Manuskripte werden im Rahmen dieses Fachmoduls diskutiert und über das Semester als Text entwickelt. Es werden verschiedene Arten besprochen, einen Spannungsbogen aufzubauen und die Stücke dramaturgisch zu gestalten.

Die Erfahrung der letzten Semester zeigt, dass ein Semester nicht ausreicht, einen Text zu entwickeln und als Hörstück umzusetzen. Deswegen hat sich die Professur Experimentelles Radio entschieden, die Skriptentwicklung getrennt anzubieten.

Alle Studierenden, die im Wintersemester planen, ein Hörspiel oder Feature im Rahmen des Moduls „Regie“ umzusetzen, werden gebeten, diesen Kurs zu besuchen, damit das Manuskript zu Beginn des Wintersemesters 2010/ 2011 fertig vorliegt.

Gleiches gilt auch für Studierende, die vorhandene Texte für das Radio überarbeiten möchten, Features oder O-Ton basierte Stücke planen. Studierende, die an Skripten für andere Medien oder künstlerische Darstellungsformen schreiben möchten, sind herzlich willkommen.

Bemerkungen: Anmeldung mit einem Exposé von einer Seite bis zum 02.04.2010 an

mareike.maage@uni-weimar.de

Experimentelle Television

Experimental TV in Theory and Practice

4 FM wöch. Mo 09:15 - 13:30 B15 Projektraum 002 19.04.2010

B.Sassen

Kommentar: Dieser Master-Fachmodul erkunden Praktiken und Theorien hinter der Arbeit mit experimentellen Fernsehen und Video im öffentlichen Raum. Die Studenten werden über eine Vielzahl von Themen und Methoden lernen und ihre eigene Arbeit während des Semesters zu entwickeln.

Achtung

- Studenten die sich für dieses Projekt interessieren, sollen sich eine Email an Prof. Sassen senden.

- Das Projekt findet zweisprachig in Deutsch und Englisch statt - teilnehmende Studenten sollten in der

Lage sein in beiden Sprachen zu kommunizieren.

Email: ben.sassen@uni-weimar.de

Gestaltung medialer Umgebungen4304530**3DIY**

4 FM

S.Hundertmark

Kommentar: 3DIY (3D - Do It Yourself) – 3D Drucker / Fabbern / Digital Fabricator Marke Eigenbau

In den letzten Jahren haben Verfahren des Rapid Prototyping/ Manufacturing in der Open Source Community vermehrt Beachtung erfahren. Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von Open Source Rezepten zum Bau von Maschinen, die kostengünstig dreidimensionale, computergenerierte Formen in physische Artefakte verwandeln.

Das Modul geht der Frage nach, welche Möglichkeiten sich im Kontext künstlerischen Arbeitens durch diese neuen, erschwinglichen und faszinierenden Produktionsmittel eröffnen.

Eine Auseinandersetzung mit bestehenden technischen und künstlerischen Ansätzen mündet in der Formulierung eines Standpunktes in Form einer eigenen Arbeit.

Es steht den Teilnehmern offen, sich mit den künstlerischen oder technologischen Möglichkeiten der behandelten Technologien auseinanderzusetzen.

Der Kurs wird als Folge von Workshops abgehalten, die verschiedene Themenkomplexe behandeln und über das Semester verteilt stattfinden. Die Workshops werden teilweise inputorientieren, zum großen Teil aber interaktiven Charakter haben.

Die Termine für die Workshops werden in der ersten Veranstaltung bekanntgegeben.

Themenkomplexe werden sein:

- 3D Formgebungsverfahren als Künstlerische Strategie

- Bestehende Fabricator / Fabber / 3D Druck Systeme

- Bauen und verwenden von 3D Druckern (Hands On!)

- Erstellen von digitalen Modellen für den 3D Druck mittels algorithmischer autogenerativer Formgebungsverfahren und der Methoden des klassischen 3D Modeling.

Bemerkungen: Prozess und Ergebnisse werden von den Teilnehmern auf dem Medienwiki dokumentiert und präsentiert. Einschreibung per Email vom 5.4.10 bis 13.4.10 an: Sebastian.hundertmark@medien.uni-weimar.de

Folge von Workshops, Termine werden in der ersten Veranstaltung bekannt gegeben.

Erster Termin: 16.04. 11:00 Uhr

Leistungsnachweis: Aktive und regelmäßige Teilnahme, Entwickeln eines eigenen Projektes, Dokumentation auf dem Medienwiki, Präsentation.

4304531 Breaking the Timeline

4 FM wöch. Do 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 204 15.04.2010

M.Neupert

Kommentar: Prozess als Paradigma der Medienkunst und Kultur

Die Veranstaltung stellt den Begriff des Prozessualen in den Mittelpunkt und diskutiert „Prozess“ als Paradigma der Medienkunst und darüber hinaus als Perspektive auf die Gegenwart. Im Seminar werden im Rückgriff auf die Medientheorie „Prozess“ in Abgrenzung zur Interaktivität und Performativität bestimmt (Baudrillard, Kittler, Deleuze etc.) und auch die Naturwissenschaften im Hinblick auf Systemtheorie und ihrem Verständnis von „Prozess“ herangezogen. Historische und zeitgenössische Beispiele der Medienkunst und ihre Genres (z.B. Bioart, Generative Kunst, kollaborative netzbasierte Kunst) werden auf ihre Prozessualität hin untersucht und Möglichkeiten der Präsentation, Dokumentation und Archivierung erörtert und entworfen. Das Seminar knüpft an die Ausstellung „Process is Paradigm“ im Laboral, Gijón, Spanien an. Seminarergebnisse sollen im Weblog des Ausstellungsprojektes veröffentlicht werden.

Bemerkungen: The class will be held by Dr. Susanne Jaschko, a Berlin based independent curator and researcher in contemporary visual and electronic art.

In order to become a participant of this class, please register by sending an e-mail to Kristina.Hellmann@uni-weimar.de, stating your name and course of studies.

Registrations will only be accepted until 16 April.

Leistungsnachweis: The findings of the seminar are to be published as papers (course assessments) in the project's weblog.

Leistungsnachweise sind als Hausarbeiten zu erbringen.

Literatur: A bibliography will be provided to the participants in April.

Die Literaturliste geht den Teilnehmern vor Seminarstart zu.

Interface Design

4304540 **Physical Computing II: Long-Tongued Prototypes: Sensing & Acting - Generating & Processing**

4 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 16.04.2010 J.Sieber
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.

Voraussetzungen: Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards. Advanced experimental laboratory course! Previous visit of electronics classes is highly recommended, basic knowledge of electronics and programming techniques obligatory.

Leistungsnachweis: Regelmäßige, aktive Teilnahme; erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben; Entwicklung eines eigenen elektronischen Projektes inkl. Dokumentation (ggf. in Verbindung mit einem Projektmodul).

Medienereignisse

4304550 **Preproduktion II**

4 FM wöch. Mo 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 12.04.2010 F.Gießler
Einzel Di 13:30 - 15:30 M7B Seminarraum 102 29.06.2010-29.06.2010
Einzel Do 09:30 - 14:00 M7B Seminarraum 102 01.07.2010-01.07.2010

Kommentar: Über Ideenfindung, Recherche und Designstudien soll ein für die Produktion fertiges Konzept eines kurzen Animationsfilms erstellt werden.

Stoffentwicklung und Dramaturgie gehören ebenso zu den Inhalten des Kurses, wie die Characterentwicklung, -Design und Storyboarding. Ausgehend von diesen Arbeitsschritten soll aus dem fertigen Storyboard am Ende des Semesters ein präsentationsfähiges (Pitching-taugliches) Animatic stehen, was in Folgesemestern als Animation umgesetzt werden kann.

In den ersten 3 Sitzungen wird es darum gehen jeweils eine neue Idee zu finden und diese im Kurs zu präsentieren. Die Ansätze werden im Plenum kritisch analysiert und diskutiert. Eine der Ideen soll dann bis zum Ende des Semesters zu einem Animatic ausgearbeitet werden.

Voraussetzungen: Anmeldung mit einer kurzen ersten Ideenskizze bis zum 26. März 2010 an fabian.giessler@uni-weimar.de

4304551 **Raum in Bewegung - Medien auf der Bühne**

4 FM gerade Mi 17:00 - 20:00 21.04.2010
Wo

- Kommentar: Auf „den Brettern, welche die Welt bedeuten“ bleiben die Dinge immer dynamisch.
- Keine Aufzeichnung kann die Faszinationen einer Live-Darstellung wirklich transportieren,
- Show entsteht in dem Moment, in dem sie betrachtet wird.
- Medien archivieren Ereignisse, aber was, wenn sie daran teilnehmen wollen?
- Wie lassen sich zeitgebundene Medien aufbrechen, um als gleichberechtigte, dynamische Partner an diesem offenen Spiel teilzunehmen?
- Medienarbeiter bedienen Geräte. Tanz dagegen nutzt den Körper als Medium des Ausdrucks. Keine Schnittstelle, keine Software, keine Knöpfe. Keine Maus weit und breit (ein Nerd Alptraum). Diese Welten miteinander zu verknüpfen, und dabei neue technische Möglichkeiten als Agenten einer neuen Freiheit zu nutzen, stellt eine der spannendsten Herausforderungen für die Zukunft der Darstellenden Künste dar.
- Die TanzMedienAkademie, gegründet 2007 als Forum interdisziplinärer Recherche und Produktion des Kunstfestes Weimar, erprobt neue Formen der künstlerischen Zusammenarbeit zwischen Tänzern und Medienkünstlern. In dem vorbereitenden Fachmodul lernen die Studierenden die Werkzeuge der Echtzeitmedienproduktion für Bühne und Event kennen und werden in praktischen Übungen auf die TanzMedienAkademie im Sommer 2010 vorbereitet.
- Dies beinhaltet eine Einführung in die AV-Mediensteuerung und deren Dynamisierung durch den Einsatz von Sensoren und Tracking. Die Teilnehmer/Innen werden im Rahmen der TanzMedienAkademie zusammen mit TänzerInnen, Tanz-Medien Performances zur Aufführung bringen und dokumentieren.
- Neben der Teilnahme am Fachmodul ist die Mitarbeit an der Akademie obligatorisch.
- Bemerkungen: Dozent: Dipl.-Ing. Stefan Kraus

4304552 **Staging Knowledge & #8211; Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung**

4 FM

H.Lachmayer;C.Schmälzle

Kommentar:

Das Fachmodul besteht aus der Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung" à 3 LP und dem Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie" ebenfalls à 3 LP. **Um einen Fachmodulschein/Wissenschaftliches Modul à 6 LP zu erhalten, ist der Besuch und die Vorlage der entsprechenden Leistungsnachweise beider Lehrveranstaltungen verpflichtend.**

1. Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung":

Zur Vergegenwärtigung kulturgeschichtlicher Inhalte heute bedarf es einer Vermittlungsstrategie, die zugleich Forschungsstrategie ist – und umgekehrt. Unter „Staging Knowledge“ ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Kulturtechnik zu verstehen, welche als Ausstellungs-Format einem Bildungsbedürfnis entgegenkommt, das die kunst- und kulturwissenschaftlichen Diskurse auch als ästhetische Erfahrung erleben will und gestalten möchte. Erst intuitive Geschmacksintelligenz und ein leidenschaftsfähiger Verstand sichern der Theorieproduktion die erwünschte libidinöse Besetzbarkeit: Soll doch die performative Kulturvermittlung als ‚Rhetorik in Bewegung‘ der Modulation unserer Affekte folgen, wie auch der Produktivität des Unbewussten geneigt sein – getragen von der Verve subversiver Freiheitsobsession. Das Modell der WEIMARER WISSENSRÄUME verdankt sich den beiden Ausstellungen „Wozu braucht Carl August einen Goethe“ (2008) und „Das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus“ (2009) im Stadtschloss Weimar. Dieses ist Grundlage der Studienrichtung „Staging Knowledge“, die als Abteilung an der Kunstuniversität Linz eingerichtet wurde und als PhD-Studium an der Bauhaus-Universität geplant ist.

2. Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie":

Zu den verdrängten Themen klassizistischer Theoriebildung, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit in der Forschung erfahren haben, gehören Sex und Gewalt. Kein anderes Kunstwerk belegt den komplexen Zusammenhang von Schrecken und Schönheit, aber auch die Wechselwirkung von literarischer und bildlicher Überlieferung des Mythos so gut wie die 1506 in Rom wiederentdeckte Laokoon-Gruppe. Die berühmte „Laokoon-Debatte“ des 18. Jahrhunderts kreist um zwei systematischen Pole: Welchen Darstellungsgrenzen unterliegen die einzelnen Kunstgattungen? Welche Rolle spielt das grausame Sujet des troianischen Priesters, der mit seinen Söhnen zu Tode kommt, in einer Kunst, die auf Anmut und Würde zielt? Seit der Renaissance oszilliert das Paradigma des Klassischen zwischen Idealisierung und Verlebendigung. Der Laokoon-Gruppe kommt in diesem Prozeß eine zentrale Rolle zu. Ihr bereits von Plinius d.Ä. bezeugter Ruhm macht sie zum exemplarischen Werk, anhand dessen sich die produktive Wechselwirkung von ästhetischer Erfahrung und philosophischer Theoriebildung über die Epochen hinweg verfolgen läßt. Das Seminar behandelt die Rezeption des Kunstwerks über einen Zeitraum von fünf Jahrhunderten anhand intensiver Lektüren ausgewählter Bild- und Textquellen. Die Veranstaltung ist als Blockseminar konzipiert und findet teilweise vor Originalgraphik und alten Drucken aus dem Bestand der Klassik Stiftung Weimar statt. Als Teil des Lehrprogramms zu „staging knowledge“ sind neben Referaten und Hausarbeiten auch Formen denkbar, die eine Kontextualisierung der kulturhistorischen Inhalte in alternativen Diskurssystemen erproben.

Univ. Prof. Dr. Herbert Lachmayer und Christoph Schmälzle, M.A., bieten im Sommersemester 2010 eine Vorlesung und ein Seminar zum Thema an - in Kooperation mit der Kulturvermittlung der Klassik Stiftung Weimar (Leitung: Folker Metzger) und dem Nietzsche-Kolleg (Leitung: Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany).

Bemerkungen:

Termine und Räume stehen jeweils in der Einzelveranstaltung.

4304553 **summaery 2010**

4 FM wöch. Mi 11:00 - 13:00

14.04.2010

F.Grobe;W.Kissel

Kommentar: Im Sommer 2010 präsentiert die Summaery, die Jahresausstellung der Bauhaus-Universität, wieder aktuelle Semesterprojekte der Fakultäten Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung und Medien. Unter dem Dach der Summaery werden die Schauen der vier Fakultäten (werkschau, bautour, rundgang und mediengang) gebündelt und erhalten so einen Rahmen, der durch eine einheitliche und wieder erkennbare Außenwirkung die Bauhaus-Universität Weimar als Ganzes repräsentiert.

Diesmal entwickelt ein Team von Studierenden und Alumni, betreut durch die Professur Medien-Ereignisse und koordiniert durch das

Bauhaus.TransferzentrumDESIGN die Gesamtgestaltung der Summaery. Zum 150. Jubiläum der künstlerischen Ausbildung in Weimar entwickeln wir ein

gemeinsames Erscheinungsbild als Rahmen für die Vielfalt der universitären Disziplinen. Im Jubiläumsjahr zur Bauhaus-Universität (1860-2010) wird in Zusammenarbeit mit der Universitätskommunikation für die Summaery in Print, Web und Bewegtbild produziert.

Grundlegendes Ziel ist es, die Marke Bauhaus-Universität Weimar weiter zu etablieren, in der Öffentlichkeit zu platzieren und weit über die Grenzen Weimars präsent zu machen. Dazu sollte die Gestaltung der Summaery 2010 werbewirksame Aufmerksamkeit schaffen, das universitäre Profil nach außen tragen und Besucher unterschiedlicher Zielgruppen an

und in die Universität ziehen. Hier können sie selbst erleben, wofür unsere Universität steht: Interdisziplinarität, Experimentierfreudigkeit, Offenheit, Kreativität, Nähe zur industriellen Praxis und Internationalität.

Leistungsnachweis: M, G

4304554 **Television Art**

4 FM wöch. Mo 17:00 - 20:30 S6aHD Kinoraum 112 12.04.2010

Kommentar: In diesem Fachmodul werden Sendeformate entwickelt und erprobt, die die technischen und medienkünstlerischen Möglichkeiten des Internet-Fernsehens ausloten. Ausgangspunkt ist die Frage, wie mit einfachsten Mitteln größtmögliche künstlerische Wirkung erzielt werden kann. Bestandteile des Fachmoduls sind Medienexperimente mit selbstständiger Video-Produktion und Aufbereitung für den Sendebetrieb, die Entwicklung künstlerischer Konzepte, sowie die theoretische Reflexion der eigenen Tätigkeit.

Der Wandel der Medienlandschaft in Form und Inhalt ist unübersehbar. Alte Modelle funktionieren nicht länger, neue Ideen suchen ihren Ausdruck und ihr Publikum.

Beispielsweise stehen mit Smartphones und SKYPE weltweit populäre Kommunikationsmittel zur Verfügung, die sich über den privaten Rahmen hinaus für schnellen Informationsaustausch, aber auch für öffentliche Gruppenaktionen, Dialoge, Performances und grenzüberschreitende Spiele im globalen virtuellen Raum eignen. Das Projekt legt deshalb großen Wert auf internationale und interkulturelle Partnerschaften und deren Einbeziehung in praktikable Sendeformate.

Die Vorschau auf Möglichkeiten eines Fernsehens der Zukunft positioniert sich zwischen Flimmersammlungen wie YouTube einerseits und den Beschränkungen bzw. Selbstbeschränkungen der Mainstream-Medien andererseits. Als Orientierungspunkte dienen fünf „Is“:

Internet

Innovation

Interaktion

Improvisation

Internationalität

Bemerkungen: Das Projekt findet in enger Kooperation mit einer Partner-Veranstaltung an der Universität Erfurt (Kunstfernsehen, Dozent Stefan Wilke) sowie dem Regional - und Internetsender Salve.tv statt.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4304560 **INVENTORY & DISPLAY: MNEMOSYNE**

4 FM wöch. Di 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 203 13.04.2010

F.Sattler

Kommentar: **Mnemosyne**, f. (griech.), das Gedächtnis, personif. als Mutter der Musen (Damen Conversationslexikon, 19. Jh.)

Ein wesentlicher Teil unseres kulturellen Gedächtnisses wird durch Bilder geprägt. Ob es sich dabei um die großen Themen kollektiven Gedenkens handelt, oder um individuelle, persönliche Erinnerungen, stets greifen wir auf einen großen Fundus überlieferter Bilder zurück. Gegenüber Texten bewahren sie sich eine größere interpretatorische Offenheit und unterlaufen die Beschränkungen bzw. Präfigurationen sprachlich-wissenschaftlicher Einordnungen. Aby Warburg hat ab 1924 mit dem Bilderatlas „Mnemosyne“ einen herausragenden Versuch unternommen, Kulturgeschichte nicht einfach als Bildergeschichte zu beschreiben, sondern durch Arrangements von Bildern bestimmte Zusammenhänge „ersichtlich“ zu machen. Denn (Re-)Konstruktion von bildlichen Erinnerungen ist selbst ein bildnerischer Prozess: nicht nur die Auswahl, sondern auch die Anordnung von Bildern schafft Bedeutung. Künstler haben immer wieder auf unterschiedlichste Bildarchive zurückgegriffen und alternative Interpretationen der Geschichte geschaffen. In der Vergangenheit stand die kritische Auseinandersetzung mit der Systematik der Wissenschaften im Vordergrund. Heute bieten die Algorithmen digitaler Bildarchive wie die Google Bildersuche oder Apples iPhoto neuen Anlass für eine Beschäftigung mit automatisierten Identifikations- und Klassifikationsprozessen, z.B. Gesichtserkennung und Geotagging.

Kursinhalte & -ziele

Im Kurs werden wir uns intensiv mit der Entstehung und Bedeutung von Aby Warburgs Bilderatlas „Mnemosyne“ auseinandersetzen.

Weiterhin werden wir mit Strategien und der Ästhetik der Erinnerungs- und Gedächtniskultur im Werk verschiedener Künstlerinnen und Künstler beschäftigen (Kurzreferate!), z.B. bei Emily Jacir, Christian Boltanski, Annette Messager, Walid Raad / The Atlas Group, Anselm Kiefer, Ilya und Emilia Kabakov, Gerhard Richter, Sarkis. Begleitend und vertiefend werden wir kurze(!) Ausschnitte aus maßgeblichen Texten zur Mnemosyne/Mnemo-technik diskutieren; diese Diskussionen finden als sog. „Meditationen“ als performative, nicht-wissenschaftliche Dialoge statt. Eine Exkursion ins Bildarchiv des Bundesarchivs in Koblenz ist ebenfalls Bestandteil des Kursangebots.

Im Zentrum steht die Befähigung zur kritischen künstlerischen Auseinandersetzung mit der Herkunft und dem „Nachleben“ von Bildern, der Erzeugung bzw. Veränderung von Authentizität und Aussagen durch die unterschiedliche Zusammenstellungen von Bildern und der Gestaltung verschiedener Repräsentationsformen.

Kursziel ist die Zusammenstellung eines eigenen Bilderatlas! Erwartet wird die engagierte Recherche nach Bildern aller Art -- dazu zählen auch und gerade Motive aus privaten, alltäglichen oder scheinbar trivialen Sammlungen. Die Produktion von fiktionalen Dokumenten („Fakes“) kann ebenfalls Teil dieser Strategie sein. Ein Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung einer individuellen Systematik, die sich nicht zwingend durch Wissenschaftlichkeit aber durch intellektuellen Scharfsinn auszeichnen soll (Humor inbegriffen). Die Wahl des Mediums ist frei, der Atlas kann sowohl als Tafelwerk/Buch wie auch als Wand- oder Vitrineninstallation realisiert werden, elektronische Formate sind ebenfalls möglich. Format und Umfang werden individuell abgesprochen, der Atlas sollte jedoch mehrere Zusammenstellungen enthalten. Der Kurs mündet in eine öffentliche Präsentation zum mediengang, deren Planung und Realisation ebenfalls Bestandteil des Leistungsnachweis ist.

Für wen ist dieser Kurs gedacht :

Der Kurs richtet sich an Studierende, in deren Werk das Thema bildliche Erinnerung eine zentrale Rolle spielt.
 Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und an individuellen Konsultationen (20%), Kurzreferat (10%), Entwurf, Realisation und Präsentation (Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation zum mediengang) des Bilderatlas (70%)
 Literatur: Flach, Sabine: Der Bilderatlas im Wechsel der Künste und Medien; Fink, München, 2005

UB-Signatur: Lc 3300/18

Zumbusch, Cornelia: Wissenschaft in Bildern : Symbol und dialektisches Bild in Aby Warburgs Mnemosyne-Atlas und Walter Benjamins Passagen-Werk; Akademie-Verlag, Berlin, 2004

UB-Signatur: Ik 1082/30

Warburg, Aby: Gesammelte Schriften : Studienausgabe, Hrsg. von Horst Bredekamp,; Abt. 2 = Bd. 2: Der Bilderatlas Mnemosyne / Hrsg. von Martin Warnke unter Mitarb. von Claudia Brink; Akademie-Verlag, Berlin, 2000

UB-Signatur: Ik 1073/5:II.1

Fleckner, Uwe (Hrsg.): Die Schatzkammern der Mnemosyne : ein Lesebuch mit Texten zur Gedächtnistheorie von Platon bis Derrida. Mit einem Bildessay von Sarkis; Verl. der Kunst, Dresden, 1995

UB-Signatur: De 1300/3

4304561 **MFA COLLOQUIUM: ICE CREAM SOCIAL**

4 FM

C.Hill;F.Sattler

Kommentar: Das unter der Bezeichnung "Soziale Praxis" zunehmend einflussreiche akademische und künstlerische Format stammt aus der Begriffsprägung der "Relational Art", wie sie 1993 zuerst von Nicolas Bourriaud formuliert wurde. Deren Grundannahme ist es, dass künstlerische Praxis stärker in einer sozialen Intervention und/oder einem sozialen Kontext verankert ist, als in einem geschlossenen oder privaten System. Wir alle kennen das Klischee, dass bedeutende Abmachungen in der Geschäftswelt außerhalb offizieller Büroumgebungen getroffen werden (auf dem Golfplatz, in schicken privaten Clubs, etc.). In der Kunstwelt wird ein Großteil der Geschäfte an einigen der exklusivsten gesellschaftlichen Orte betrieben (Messen in Venedig, Miami, etc.) und wir alle wissen ein gelungenes Brainstorming zu schätzen, das bei einigen Bieren in der Stammkneipe stattfindet. Wo findet also Soziale Praxis statt und wie verändert sich der Diskurs wenn sich die Umgebung vom Offiziellen (Atelier, Universität) ins Informelle verlagert (Bar, Draußen)? Wo bzw. worin besteht die Arbeitsumgebung für eine/n arbeitende/n KünstlerIn? Dieses Kolloquium verweigert sich der Annahme, dass an exklusiven Orten der einträglichste Austausch stattfindet, und konzentriert sich stärker auf die gewöhnlichen Ereignisse und den alltäglichen Austausch. Welches sind die produktiven Räume und Orte der Inspiration außerhalb der privaten Gefilde? Wir werden sie identifizieren, besuchen, dort diskutieren und sie benutzen.

Bemerkungen: Plenums-Termine nach Absprache

Erstes Plenum: Mittwoch 14. April 2010

Voraussetzungen: keine.

Literatur: wird im Kurs bereitgestellt

Multimediales Erzählen4304570 **The Show Must Go On: The Catwalk**

4 FM wöch. Fr 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 23.04.2010

A.Lembke

Kommentar: Nachdem wir während des „The Catwalk Instinct“ Kurses erste Erfahrungen mit Licht und Schatten in einer kontrollierten Studioumgebung und Routine im Umgang mit dem Equipment sammeln konnten, wollen wir mehr! Wir sind Fashion Victims! Wir sind elegant und tragen schöne Kleider.

Der Catwalk-Confidence-Workout richtet sich an alle, die sich (weiter) intensiv mit der Fashionfotografie auseinandersetzen wollen und mit den Grundlagen der Studioarbeit bereits vertraut sind. Neben komplexeren und anwendungsorientierten Lichtsetups im Studio konzentrieren wir uns auf „On-Location shootings“ und „Outdoor Shootings“ mit Blitzlicht oder vorhandenem Licht. Darüber hinaus diskutieren wir das Modelposing sowie rechtliche Fragen und arbeiten an der Verfeinerung unserer Bildsprache durch die Postproduktion mit Photoshop.

Das Ziel des Fachmoduls ist, es die zweiwöchigen Aufgabenstellungen zu bearbeiten und zu dokumentieren und als Abschlussarbeit ein eigenes Shooting konzeptionell zu planen und umzusetzen. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazines „The Catwalk Instinct“ veröffentlicht. Darüber hinaus wird die inhaltliche Vorbereitung und das Erstellen von Content für die nächste Ausgabe des Loom Magazines „The Catwalk Instinct“ Teil des Kurses sein.

Bemerkungen: 3 Portfoliophotos per Email bis zum 19.4. 2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de schicken

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

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Routinierter Umgang mit Studioteknik und Kameraequipment

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

MODULBÖRSE
Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 9:30 Uhr : Klangwerkstatt A/B, Prof. Minard
 10:00 Uhr : "acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts", Prof. Singer
 10:30 Uhr : Kanal Exp TV, Prof. Sassen
 11:00 Uhr : Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation, Prof. Kissel
 11:30 Uhr : Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt, Prof. Kissel
 12:00 Uhr : Festivallounge 2010, Prof. Kissel
 12:30 Uhr : Unicato VI, Prof. Kissel
 13:00 Uhr : ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle", Prof. Hill
 13:30 Uhr : Living in Oblivion II, Prof. Rosefeldt
 14:00 Uhr : Netze, Prof. Damm
 14:30 Uhr : Interface Design 2/Interaktion mit mobilen Medien, Prof. Geelhaar

MODULBÖRSE**Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal**

9:30 Uhr : Klangwerkstatt A/B, Prof. Minard

10:00 Uhr : "acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts", Prof. Singer

10:30 Uhr : Kanal Exp TV, Prof. Sassen

11:00 Uhr : Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation, Prof. Kissel

11:30 Uhr : Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt, Prof. Kissel

12:00 Uhr : Festivallounge 2010, Prof. Kissel

12:30 Uhr : Unicato VI, Prof. Kissel

13:00 Uhr : ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle", Prof. Hill

13:30 Uhr : Living in Oblivion II, Prof. Rosefeldt

14:00 Uhr : Netze, Prof. Damm

14:30 Uhr : Interface Design 2/Interaktion mit mobilen Medien, Prof. Geelhaar

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4482460 **Klangwerkstatt A / B**

1ⓅM 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 steht allen Studierenden offen, die die Kurse "Einführung in die Elektroakustische Musik I + II" 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.

Bemerkungen: 2. Lehrperson: Constantin Popp
Ort : SeaM, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a Raum 011

Zeit: Dienstag 18 Uhr

Voraussetzungen: Erster Termin: 13.4.2010
 "Elektroakustische Musik I & II"

Experimentelles Radio

4302410 **"acoustic turn" oder "wenn's nichts wird, macht's auch nichts"**

1ⓅM wöch. Mi 09:15 - 12:30 14.04.2010

N.Singer;M.Weise

Kommentar: Klingt ein zuklappendes Brillenetui männlich oder weiblich? Wie viel Krach muss ein Staubsauger von sich geben, um gekauft zu werden? So oder so ähnlich lauten die Fragen, die sich Akustikdesigner täglich stellen, um für ein bestimmtes Produkt markentypische Klangbilder zu entwickeln. Wird bei Porsche beispielsweise ein neues Modell entwickelt, basteln etwa zehn Ingenieure am perfekten Sound, längst bevölkern individuelle Handyklingeltöne und lärmende Kinderspielzeuge unsere akustische Umwelt.

Nach der langen Vorherrschaft des Visuellen lässt sich heute ein zunehmend akustischer Gestaltungsbedarf in ganz unterschiedlichen Bereichen beobachten: Schlagworte wie *sonification* oder *acoustic turn* bestimmen den medienwissenschaftlichen Diskurs. Wir stehen kurz vor der Erfindung des pfeifenden Duschvorhangs und werden bald unseren Haushalt à la „mon oncle“ von Jacques Tati über ein tragbares Interface per Sprachkommando steuern.

In dem Projektmodul wollen wir uns spielerisch mit unserer akustischen Umwelt auseinander setzen, Klangangebote hinterfragen und selbst gestalten. Ganz in Bauhaus Tradition gründen wir unsere ganz eigene akustische Farbenlehre. Im Mittelpunkt des Projektes steht das „**Hören**“ - als wichtigstes Tool jedes Komponisten und Klangkünstlers.

Wir werden Oskar Fischingers „Klingenden Ornamenten“ aus den dreißiger Jahren, sowie Murray Schaeffers „akustischen Ökologie“ aus den 60ern auf die Spuren gehen, mit Prof. Westermann hinter die Kulissen des Sound Branding und der akustischen Konzeption schauen.

Ziel des Projektes ist es, in Form von absurden Klangobjekten und Radio(jingles) unsere eigene akustische Realität neu zu gestalten.

„Und wenn's nichts wird, machts auch nichts“.

Experimentelle Television

4302420 **Interactive 3D AV**

1ØPMP

A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

Kommentar: Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden,

das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesesystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesesytems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen: Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

Gestaltung medialer Umgebungen

4302430 **Netze**

1ØPMP wöch. Di 15:15 - 18:30

13.04.2010

U.Damm

Kommentar: Das Projekt befasst sich mit den Beziehungen von Dingen und Menschen in Verbänden, mit Netzwerken und ihren besonderen Fähigkeiten. Das Projekt ist ein Forum sowohl für individuelle Projekte, die die Möglichkeiten und Eigenschaften von Vernetzungen erkunden und nutzen wollen und bietet andererseits auch die Möglichkeit, in Kooperation mit dem Kurator einen Beitrag zu leisten für einen neu zu gestaltende Ausstellungsbereich "Netzwelten" des Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn.

Das komplexeste uns bekannte Netzwerk ist das menschliche Gehirn. Es besteht aus Nervenzellen, den Neuronen, die untereinander verbunden sind und über elektrische Spannungspotentiale miteinander kommunizieren. Während ein einzelnes Neuron mit seinen "Datenverarbeitungsfähigkeiten" nicht gerade beeindruckt, sind Neuronen im Verbund sehr leistungsfähig. Menschliche Intelligenz ist das Resultat dieser variablen Netzstruktur. Das Phänomen, dass das Ganze mehr als die Summe seiner Teile leistet, findet sich in natürlichen wie technischen Netzwerken immer wieder. Letztere haben den Zivilisationsprozess des Menschen seit Jahrtausenden maßgeblich und nachhaltig verändert: Von römischen Abwasserkanälen über dezentrale Handelswege, transkontinentale Telefonnetze bis zu unserer heutigen Internetwelt – ohne diese Netzstrukturen hätten sich entscheidende soziale und technische Errungenschaften der Menschheit wohl weder etablieren noch ausbreiten können. Die logistischen, strategischen sozialen und kulturellen Effekte dieser Netzwerke sind uns erst zum Teil bekannt und werden in großem Maße die Zukunft unserer Kultur bestimmen.

Wie funktionieren Netze auf technischer Ebene und welche Implikationen haben vernetzte Technologien für den Menschen gestern, heute und morgen?

Für die Gestaltung des neuen Ausstellungsbereich im Heinz Nixdorf MuseumForum Paderborn, der nun erstmalig als museale Inszenierung das Thema "Netzwelten" aufgreift, sollen Erscheinungsformen von Netzwerken den Besuchern auf spannende wie unterhaltsame Art und Weise nahe gebracht werden.

Ein Workshop zu Beginn des Semesters mit Jochen Viehoff (Kurator des Museums) zu Claude Shannon (labyrinth, mind reading machine) führt an praktischen Programmierbeispielen in das Thema ein.

Zum Projekt werden eine Reihe von Veranstaltungen angeboten, deren Teilnahme empfohlen ist:

Web-Technologien, Vorlesung der Professur Web Technology & Information Systems

begleitet von einem Tutorium für die Bearbeitung der Übungsaufgaben

Werkmodul "Neuronale Netze für Künstler"

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 sich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4302440 **Synthetic Biology**

1PM wöch. Do 09:15 - 16:45

15.04.2010

U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

- Kommentar:** Die Synthetische Biologie bietet ein spannendes neues Feld künstlerischer Auseinandersetzung.
- Sie beschäftigt sich mit der genetischen Manipulation und Programmierung von Zellen. Heute schon können so veränderte Bakterien Sprengstoff in Minen erkennen und den umliegenden Boden durch ihre Stoffwechselprodukte farbig markieren, die Funktionen der menschlichen Niere übernehmen oder Abfälle in Treibstoff umwandeln.
- In der Synthetischen Biologie liegt das Potential, Medizin und Technologie in den nächsten Jahren drastisch zu verändern. Das Projekt bietet die Möglichkeit, Perspektiven zu diesem Thema zu entwickeln und in den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Dies erfordert eine kritische aber kompetente und konstruktive Auseinandersetzung. Die grundlegende Manipulation oder sogar Neuerschaffung von Leben wirft zahlreiche gesellschaftliche, philosophische und künstlerische Fragen auf.
- Wie werden wir in Zukunft mit dieser "nassen Technologie" zusammenleben?
- Wie wird unser Verhältnis zu semi-lebendigen Produkten sein?
- Welche ästhetischen und sinnlichen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Welche Rollen können Kunst und Design bei der Gestaltung unserer technologischen und gesellschaftlichen Zukunft einnehmen?
- Bemerkungen:** Wesentlicher Bestandteil des Projektes ist es, in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit Studierenden der Universität Heidelberg, einen Wettbewerbsbeitrag für den iGEM Wettbewerb 2010 zu entwickeln. Im Rahmen des Projektes ist eine Zusammenarbeit mit der Universität Heidelberg geplant, mit dem Ziel gemeinsam Ideen und Konzepte für den kommenden iGEM Wettbewerb zu entwickeln.
- Die iGEM Competition (international Genetically Engineered Machine Competition) ist der internationale Studentenwettbewerb der Synthetischen Biologie an dem sich die Universität Heidelberg seit einigen Jahren sehr erfolgreich beteiligt.
- Leistungsnachweis:** Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. Aktive Mitarbeit bei der Entwicklung und Umsetzung eines Wettbewerbsbeitrages zur iGEM 2010 durch Ausarbeitung eines Konzepts und die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, Szenarien, Videos, digitalen Anwendungen; Das Ergebnis ist am Ende des Projektes zu präsentieren (70%).
 2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte eine kurze schriftliche Ausarbeitung eines Themenkomplexes aus dem Projektkontext hinzukommen. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (15%).

Interface Design

4302450 **Interface Design 2 / Interaktion mit mobilen Medien**

16PM	wöch.	Di	09:15 - 12:30	M7B Projektraum 104	13.04.2010	J.Geelhaar
	wöch.	Di	13:30 - 15:00	M7B Seminarraum 103	13.04.2010	

- Kommentar:** „PodPhonePad and me“
- Webtechnologien und mobile Medien rücken immer näher zusammen. Anhand von Praxisprojekten wollen wir uns mit aktuellen Anwendungen im Internet und im mobilen Bereich (z.B. Apples iPhone) beschäftigen. Gestalterische und künstlerische Methoden sollen zur Konzeption und zum Entwurf eigenständiger Werke oder Applikationen aber auch in der Arbeit an den Praxisprojekten eingesetzt werden.
- Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Bachelorarbeit besucht werden.
- Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 2 / Mobile Medien erwartet.
- Der begleitende Besuch der Vorlesung „Webtechnologien“ von Prof. Benno Stein wird ebenfalls empfohlen.
- Erwartet wird die aktive Teilnahme am Plenum und an Einzelkonsultationen sowie ein eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Kolloquium. Das Projekt wird mit der Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit am Ende des Semesters abgeschlossen.
- Bemerkungen:** Einzelkonsultationen Donnerstags nach Vereinbarung
- Voraussetzungen:** Voraussetzung zur Teilnahme ist der erfolgreiche Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 1 / Webtechnologien oder entsprechende Vorkenntnisse.

Medienereignisse

4302460 **Festivallounge 2010**

18PM wöch. Mi 19:00 - 22:00 B15 Kinoraum 004

14.04.2010

J.Fuchs;W.Kissel

Kommentar: In seinem 12. Jahr steht das backup_festival 2010 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 12. Jahr des Festivals erstmals ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Welcher Zeitpunkt wäre dazu besser geeignet als das 150 jährige Gründungsjubiläum der Kunstschule Weimar?

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

4302470 **Studio Bauhaus 2010 - Wissenschaftskommunikation**

1ⓅM wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 14.04.2010 W.Höhne
 wöch. Mi 17:00 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 14.04.2010

Kommentar: Studio Bauhaus arbeitet an Projekten zur Wissenschaftskommunikation. Wir produzieren Dokumentarfilme, erproben Fernsehformate und initiieren die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftlern und Medienschaffenden.

Im Rahmen des Projekts realisieren die Teilnehmer eine aktuelle Produktion von Studio Bauhaus. Für das Sommersemester sind die Arbeit an Studioformaten (Studio 1 und virtuelles Studio des MDR Thüringen) sowie Exkurse in die Kulturgeschichte der Chemie, die Spieltheorie und die Molekülküche geplant.

Das Projekt beinhaltet die Teilnahme an einer Exkursion nach München im April (Termin wird noch bekannt gegeben.)

Teilnehmer, die ein eigenes Vorhaben in den Bereichen Dokumentarfilm / Wissenschaftskommunikation im Rahmen des Projekts realisieren wollen, bitten wir um die Vereinbarung eines Vorgesprächs (Email: redaktion@studio-bauhaus.tv).

Weitere Lehrperson : Prof. Dr. Harald Lesch.

Prof. Lesch lehrt an der Ludwig-Maximilians-Universität München Astrophysik und erhielt für seine Arbeiten im Bereich der Wissenschaftskommunikation den Communicator-Preis der DFG.

4302480 **Summer Shorts 2010 - Kurzspielfilmprojekt**

1ⓅM wöch. Do 09:15 - 15:15 B15 Kinoraum 004 15.04.2010 W.Kissel;F.Gießler;E.Kühn

Kommentar: Das Drehbuchschreiben wurde im Wintersemester 2009/10 im Werkmodul Vorproduktion inhaltlich betreut und dramaturgisch begleitet und soll nun in der filmischen Realisierung gipfeln: Feinschliff am Drehbuch, Planung der Produktion, Suche nach Schauspielern, Inszenierung, Schnitt, Vertonung, Präsentation sind die Punkte des kommenden Projektmodus.

Die Aufführung des Films am Ende des Semesters ist obligatorisch für den Scheinerwerb. Die Projekte werden in einem vorbestimmten Zeitfenster und mit adäquater Filmtechnik realisiert, und im letzten Plenum präsentiert und bewertet.

Ziel der Veranstaltung ist die Realisierung von individuellen Kurzspielfilmen. Projekt bezogene Übungen zur Schauspielführung sollen die Dreharbeiten zum Erfolg führen.

Bemerkungen: Bereiten Sie sich darauf vor, Ihr Projekt im ersten Plenum kurz vorzustellen bzw. zu pitchen.
 Wichtige Termine:

Dreharbeiten: 31.05. – 25.06.

Schnitt + Ton: 28.06.-09.07.

Voraussetzungen: Endpräsentation: Dienstag, 13.07.2010, 20:00 Uhr, Raum 004, Bauhausstr. 15
 Voraussetzung ist die abgeschlossene Teilnahme im Kurs „Vorproduktion“ im Wintersemester 2009/2010. Bitte bewerben Sie sich mit dem überarbeiteten Drehbuch aus dem vergangenen Semester und der Vorstellung des vorläufigen Drehteam.

Falls jemand am Kurs teilnehmen möchte, ohne vorher den Kurs „Vorproduktion“ besucht zu haben, muss bereits ein drehfertiges Drehbuch vorweisen. Bitte bei Fabian Gießler, Bauhausstr. 15, Raum K11 oder F.Giessler@gmx.de bis zum 15.03.2010 melden.

Abgabefrist (Drehbuch/Teamliste): 15.03.2010. Kontakt: fabian.giessler@uni-weimar.de

4302490 **Unicato VI**

1ⓅM wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Kinoraum 004 13.04.2010 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.

Neben der TV-Sendung konnte sich ein monatliches Live-Programm, "Die Unicato Show" in der Weimarer Öffentlichkeit bewähren. Darüber 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.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4302510 **ORGANIZATIONAL VENTURES II – Setting Up Shop: Producing the "Poststelle"**

18PM wöch. Di 15:15 - 20:30 M5 Projektraum 202 13.04.2010

C.Hill

Kommentar: Uns geht es ums Geschäft! Aber was für ein Geschäft meinen wir eigentlich? Im Wintersemester haben wir uns im Projekt Organizational Ventures I damit befasst, welche Art eines funktionierenden Ladengeschäfts tatsächlich in der M5 installiert und betrieben werden könnte. Wir haben nach eingehender Recherche und Diskussionen beschlossen, das zukünftige Kleingewerbe "Poststelle" zu nennen und es der analogen Tätigkeit des Schreibens (auf Papier!) zu widmen. Jetzt ist der Projektraum in eine betriebsfertige Poststelle umgewandelt worden – das Geschäft kann also bald eröffnen!

Im Sommersemester setzen wir dieses System in Betrieb. Die grundlegende Idee – analoges Briefeschreiben – bleibt der Ausgangspunkt. Die bestehende, elementare Ladenstruktur wird um verschiedene thematische Events und performative Interventionen erweitert; und wöchentlich für einen regulären Betrieb geöffnet. Die ProjektteilnehmerInnen sind zugleich Produzenten, Arbeitskräfte, Kuratoren und Vertreter – während sie hinter der Theke stehen und ihre Kunden bedienen führen sie sie gleichzeitig durch das Projekt.

Den Studierenden werden Aufgaben der Gestaltung, Implementation, Bekanntmachung und Aufführung einer Serie von öffentlichen Präsentationen übertragen, die aus der Poststelle heraus stattfinden. Was passiert im laufenden Betrieb? Was ist die Rolle der Person hinter der Theke? Welcher Beteiligung kann den Besuchern entlockt werden? Wie verwandeln und verschieben sich die Bestandteile die bestehende Raumsituation?

Kursinhalte

- * Erweiterung/Ausbau des bestehenden Ladeninventars und -archivs sowie der Materialien und Werkzeuge
- * Einrichtung und Aufrechterhaltung eines regelmäßigen Betriebs im Laden
- * Konzeption und Realisation von drei im Laden stattfindenden öffentlichen Veranstaltungen
- * Zusammenarbeit mit ortsansässigen Anbietern/Verkäufern, die "hinter der Theke" arbeiten, um Strategien, Verhaltens- und Konversationsformen zu diskutieren

Kursziele

- * Verständnis der organisatorischen Anforderungen für die Produktion von event-basierter Kunst
- * Kooperatives Arbeiten zwischen Projektteilnehmern/-Innen
- * Identifikation und Recherche vergleichbarer künstlerischer Arbeiten
- * Verständnis der Methoden installativer und performativer Arbeit
- * Verknüpfung von künstlerischen Fähigkeiten mit solchen der Dienstleistung
- * Erarbeitung von PR-Kompetenzen für die Bewerbung/Kommunikation von Projekten

ProjektteilnehmerInnen, die nicht am vorhergehenden Projekt (OV I) teilgenommen haben, sind ausdrücklich willkommen! Wir brauchen Eure guten Ideen.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

Literatur: wird im Kurs bereitgestellt

Multimediales Erzählen

4302520 **Living in Oblivion II**

1Ⓜ	wöch.	Di	11:00 - 18:30	B15 Projektraum 005	13.04.2010	J.Rosefeldt
	wöch.	Di	11:00 - 18:30	S6aHD Kinoraum 112	13.04.2010	
	Einzel	Di	17:30 - 20:00	M13C Hörsaal D	15.06.2010-15.06.2010	

Kommentar: Während des Wintersemesters 2009/10 haben sich in den beiden Projektmodulen „Living in Oblivion“ (BA) und „Geschichten vom Verschwinden“ (MA) ca. 40 Weimarer Studentinnen und Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu erschlossen. In beiden Projekten führte ein methodisches Experiment, die zufällige Begegnung mit einem im Losverfahren willkürlich zugeteilten Planquadrat, zur Suche nach verdrängten, verborgenen und vergessenen Orten und Geschichten Weimars. So entstand im Verlauf des Semesters eine Art „Anti-Geschichte“ Weimars, die als Korrektiv zum hinlänglich bemühten und touristisch allerorts ausgeschlachten Weimarer Dichter- und Denker-Idyll fungiert. Ausgewählte Arbeiten aus dem Projekt sollen nun im kommenden Herbst anlässlich der 150-Jahr-Feier der Kunstschule Weimar in der geplanten Ausstellung Living in Oblivion – Weimars vergessene, verborgene und verdrängte Orte und Geschichten gezeigt werden. Auf den Anspruch der Vollständigkeit wird dabei verzichtet. So findet z.B. das ehemalige Konzentrationslager Buchenwald, an dem ja heute bewusst dem Vergessen entgegengewirkt wird, nur indirekt Einzug in die Ausstellung. Ein paar andere Themenbeispiele: Ein Student beschäftigt sich intensiv mit einem Bunker, den die Staatssicherheit der DDR vermeintlich als Abhörzentrum nutzte. Zwei weitere Projekte widmen sich den sich dem riesigen ehemaligen Kasernengelände der Sowjetarmee in Nohra, das augenblicklich abgerissen wird und somit im wahrsten Sinne des Wortes endgültig aus dem Blickfeld der Stadtbewohner verschwindet. Auch werden nicht nur historisch aufgeladene Orte gezeigt, sondern auch Orte individueller Geschichten. In einer Arbeit begibt sich der (fiktive) letzte Henker Weimars auf seinen Weg auf den so genannten Galgenberg. Das leerstehende Privathaus, in dem angeblich der berühmteste Spion der DDR Günter Guillaume nach seiner Enttarnung kurzzeitig lebte, erinnert sich im Projekt einer Studentin an seinen prominenten Bewohner. Der verwaiste Tanzsaal in Mellingen und das verlassene Ausflugslokal in der ehemaligen Fasanerie im Webicht werden in zwei anderen Projekten neu belebt. Eine Studentin widmet sich den verschollenen Kunstschatzen aus dem Rittergut Holzdorf, die erst vor wenigen Jahren in der weltberühmten Sammlung der Eremitage in St. Petersburg wiederauftauchten. Und das Gauforum bahnt sich als fliegendes „Supergauforum“ in einer chinesischen Nachrichtensendung seinen zerstörerischen Weg durch die Stadt.

Im Bachelor-Projektmodul „Living in Oblivion II“ wird nun im Sommersemester ein Projektmodul für max. 8 Teilnehmer angeboten, die die Ausstellung vorbereiten, kuratieren, gestalten und organisieren sollen. Zudem ist ein Katalog geplant, der gestalterisch, redaktionell und produktionstechnisch betreut werden soll: eine Art „Atlas des Verschwindens“, in dem sich die einzelnen Projektideen mit Querverweisen zu einem Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Bemerkungen: Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de

Das Projekt ist offen für Student(inn)en der Fakultät Medienkunst/Mediengestaltung und der Fakultät Gestaltung sowohl im Bachelor- als auch im Masterstudium.

Werkmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4304410 **Tonstudioteknik/Akustik II**

2 WM R.Minard

Kommentar: Lehrperson: Tonmeister Joachim Müller

Diese Veranstaltung ist eine Fortsetzung des Einführungskurses "Tonstudioteknik/Akustik I". Der Schwerpunkt dieser Veranstaltung ist die praktische Umsetzung des Erlernten, in Form von Übungen im Tonstudio. Darüber hinaus soll auch das theoretische Wissen im praktischen Anwendungsfall vertieft werden. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs ist die erfolgreiche Teilnahme am Einführungskurs.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)
- Digitale Schnittsystem (SADIE)
- Dynamik und Effekt Prozessoren (auch Analoge Technik)
- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)
- Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
- Instrumentenakustik
- Raumakustik

Begrenzte Teilnehmerzahl (maximal 8)

Bemerkungen: **Ort:** Tonstudio, Raum 2.14, Hauptgebäude der Hochschule für Musik

Voraussetzungen: **Zeit:** wird vor Raum 3.15 in der HfM ausgehangen
Tonstudioteknik/Akustik I

4394040 **Elektroakustische Musik II**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 14.04.2010 R.Minard
 Kommentar: Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.
 Bemerkungen: Coudraystraße 13a, Raum 011
 Voraussetzungen: Elektroakustische Musik I

4394100 **Multimediaprogrammierung mit Flash**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 S6aHD Pool 5 13.04.2010 D.Kemter
 Kommentar: Der Kurs vermittelt Grundlagen und Technologien der Entwicklung interaktiver Multimedia-Anwendungen am Beispiel des weitverbreiteten und beliebten Autorensystems Flash von Adobe.
 Im Unterricht werden gemeinsam Beispielapplikationen zu den Themen Animation, Präsentation und Spiele unter Verwendung von Flash einschließlich der integrierten Programmiersprache Actionscript erarbeitet.
 Zum Abschluss stellen die Teilnehmer für den Erwerb eines Scheines ihre erworbenen Kenntnisse mit der Erstellung kleiner Multimedia-Anwendungen als Belegaufgaben unter Beweis.
 Bemerkungen: Einschreibung per Email an dieter.kemter@uni-weimar.de.
 Achtung: Der Kurs umfasst 4 SWS und enthält daher beide Termine!

Dialog mit Auge und Ohr

2 WM wöch. Mo 10:15 - 11:15 12.04.2010 R.Minard
 wöch. Mo 11:30 - 13:00 12.04.2010
 Kommentar: Lehrperson: Constantin Popp
 Neue Medien, interaktive Installationen und zeitgenössische Tanzperformances bieten dem Komponisten ein neues, außerhalb des Konzertsaal liegendes Spielfeld. Es eignet sich hervorragend, neue musikalische Diskurse mit dem Hörer zu führen, die die Linearität im Erleben von Kompositionen auflösen können. Je nach Konzept kann der Hörer dabei seinen Standpunkt räumlich und zeitlich frei wählen, wodurch er sich seine eigene Variante des zu erlebenden Kunstwerks erschafft.
 Im Kurs wird der theoretische Hintergrund der multimedialen Performance mit Hinblick auf den Audibereich erkundet, der durch praktische Arbeiten ergänzt werden wird. Vorerfahrungen im Umgang mit Computern und Grafik-/Audio-Software, sowie fundierte Kenntnisse im Komponieren oder visuellen Gestalten sind notwendig.
 Bemerkungen:
 Voraussetzungen: „Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)“ und Kompositionskenntnisse.

Experimentelles Radio

4304420 **Alltagsblitze**

4 WM wöch. Di 11:00 - 12:30 M5 Radiostudio 13.04.2010 A.Feddersen;M.Weise
 wöch. Fr 11:00 - 12:30 M5 Radiostudio
 Kommentar: Die brennenden Fragen unserer Gegenwart kommen mitten aus dem Alltag, doch oft halten wir die alltäglichen Geschehnisse für zu trivial, für dramaturgisch nicht tauglich.
 Besondere Momentaufnahmen des Alltags wollen wir gemeinsam aufspüren und anschließend in die knappste Form bringen, vom Skript zur Produktion eines Kurzhörspiels.
 Verschiedene Kurzhörspiele sollen produziert und am Ende des Semesters gesendet werden. Ziel ist die Vermittlung der konzeptionellen und gestalterischen Rahmenbedingungen für das Schreiben von Kurzhörspielen sowie der sichere Umgang mit der Studioteknik und den digitalen Audioworkstations des Radiostudios der Bauhaus-Universität. Voraussetzung ist die Neugierde darauf, wie sich eine Geschichte selbst erzählt – wenn man sie lässt.
 Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 29.03.-05.04.2010 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4304421 **Audiobaukasten II**

2 WM wöch. Di 13:30 - 15:00 M5 Radiostudio 13.04.2010 M.Weise

Kommentar: Wie klingen die Dinge? Wie könnten sie klingen? Vor allem - wie möchte ich, dass sie klingen? In dem Werkmodul werden grundlegende Kenntnisse der Audiobearbeitung, Aufnahmetechnik, Schnitt und Weiterverarbeitung vermittelt.

Das Modul findet im Zusammenhang mit dem Projekt „**acoustic turn**“ von Prof. Nathalie Singer statt. An im Projekt entstandenen Ideen für Klangobjekte, Radiojingles oder Soundarbeiten aller Art sollen die Möglichkeiten digitaler Klangbearbeitung erfahren und ausgereizt werden.

Bemerkungen: Die Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 01.04. und dem 08.04.10 an mario.weise@uni-weimar.de (Außerhalb dieses Zeitraums werden keine Anmeldungen berücksichtigt). Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen: Der Besuch des Kurses „Einführung in die Tonstudioteknik und Akustik Teil 1“ von Joachim Müller an der Hochschule für Musik wird vorausgesetzt oder der Kurs ist parallel zu absolvieren.

Leistungsnachweis: Wird am Anfang des Semesters bekannt gegeben.

4304422 **Fragen und Zuhören**

2 WM wöch. Mo 15:15 - 16:45 12.04.2010 M.Maage

Kommentar: Das Werkmodul widmet sich den Grundlagen der Interviewformen und der Interviewführung. Unterschiede zwischen Rechercheinterview, dem Interview als journalistische Darstellungsform, Interview als künstlerisches Material, verschiedene Fragearten und vieles andere werden besprochen. Im Rahmen des Werkmoduls wird die Moderatorin, Autorin und Redakteurin Susanne Burkhardt (Deutschlandradio) einen zweiteiligen Workshop gestalten. Während des Workshops werden Interviewtechniken anhand von Übungen nachvollzogen und mögliche Schwierigkeiten besprochen.

Ergebnisse der wöchentlichen Übungen werden als vorproduzierte Beiträge oder als Live- Interview in das Programm des Campusradios bauhaus.fm einfließen. Anmeldung bis zum 02.04. 2010 mit einer Titelidee, unter der die Sammlung der Interviews am Ende des Semesters präsentiert werden könnte, an: mareike.maage@uni-weimar.de

Experimentelle Television

4304430 **Crossmedia - Querfeldein**

4 WM unger. Do 13:30 - 20:00 B15 Projektraum 002 15.04.2010 B.Sassen;A.Lembke;M.Maage;M.Weise;A.Feddersen
Wo

Kommentar: Worauf muss man achten, wenn man ein und denselben Inhalt für verschiedene Medien bestmöglich aufarbeiten und verbreiten möchte? Wie z. B. geht man vor, wenn man eine Band, ein Model, einen Wissenschaftler, einen Künstler, u.s.w. für eine Stunde zum Interview gewinnen konnte und hinterher einen Text, ein Foto, eine Radiosendung und ein Video braucht? Im Verlauf der Lehrveranstaltung wird dies anhand von Übungen im jeweiligen Medium nachvollzogen. Ziel ist es, die Darstellung einer Person oder Gruppe in den genannten Medien zu erarbeiten. Die Veranstaltung findet geblockt an sechs Terminen statt.

Wir weisen darauf hin, dass das Werkmodul keine fundierte Einführung in die verschiedenen Arbeitsbereiche gibt. Dafür wird auf die anderen Werkmodule im Lehrangebot verwiesen. „Crossmedia“ ist darauf ausgelegt einen Überblick über die Arbeitsabläufe zu geben, grundlegende Anforderungen zu vermitteln und die Koordination von gemeinsamen Projekten dadurch zu erleichtern, dass die eine Hand versteht, was die andere tut.

4304431 **Organising multi-media events: Mani.Fest III**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 002 13.04.2010 B.Sassen

Kommentar: Das Mani.Fest bot während des Medienganges 2009 zahlreichen Künstlern aus Weimar eine Plattform für audio/visuelle Live Performances. Auch in diesem Jahr soll das Mani.Fest wieder stattfinden und sich weiterentwickeln.

Dieses Projekt befasst sich mit den grundlegenden Anwendungen und Prozessen, die bei dem Organisieren und der Produktion von Live Performances und Medien Events notwendig sind. Das umfasst sämtliche Schritte von der Programmentwicklung über die Akquise von Künstlern und Sponsoren, die technische Vorbereitung und der Aufbau, die Ablaufplanung, das Marketing und bis hin zur Aufführung selbst.

Gestaltung medialer Umgebungen

4304440 **Neuronale Netze - eine Einführung für Künstler**

2 WM Einzel	Mo	11:00 - 15:00	M7B Projektraum 204	03.05.2010-03.05.2010	U.Damm
Einzel	Mo	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	03.05.2010-03.05.2010	
Einzel	Mo	09:15 - 14:30	M7B Projektraum 204	10.05.2010-10.05.2010	
Einzel	Mo	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	10.05.2010-10.05.2010	
Einzel	Di	13:30 - 15:00	M7B Projektraum 204	04.05.2010-04.05.2010	
Einzel	Di	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	04.05.2010-04.05.2010	
Einzel	Di	13:30 - 15:00	M7B Projektraum 204	11.05.2010-11.05.2010	
Einzel	Di	15:15 - 16:45	B15 PC-Pool 102	11.05.2010-11.05.2010	
Einzel	Mi	09:15 - 14:30	M7B Seminarraum 103	05.05.2010-05.05.2010	
Einzel	Mi	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	05.05.2010-05.05.2010	
Einzel	Mi	09:15 - 14:30	M7B Seminarraum 103	12.05.2010-12.05.2010	
Einzel	Mi	14:45 - 16:45	B15 PC-Pool 102	12.05.2010-12.05.2010	

Kommentar: Neuronale Netze sind der Versuch, das menschliche Gehirn programmierend nachzubilden. Es wurden verschiedene Methoden des maschinellen Lernens entwickelt, wovon einige ermöglichen, Dinge zu erkennen, die bereits vorab bekannt sind, während andere in einer Art Selbstorganisation hochdimensionales Datenmaterial neu ordnen. Es werden in diesem Umfeld u.a. folgende Arten vorgestellt: Multilagenperzeptrons, Self-organizing feature maps, rekurrente Netze und entsprechende Weiterentwicklungen.

In der Vorlesung werden die notwendigen Grundlagen vermittelt, um im Übungsteil diese in praktischen Beispielen umzusetzen. Hierzu wird eine Programmierumgebung wie Processing oder PD eingesetzt, eventuell auch eine spezielle Software zur Simulation von neuronalen Netzen oder zur automatischen Klassifikation. Der Block setzt sich zusammen aus zweimal drei Tagen mit jeweils 3 Stunden Vorlesung und 2 Stunden Übung.

Bemerkungen: Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projekt Netze empfohlen.
Das Werkmodul wird von Herrn Dipl.-Informatiker Matthias Weber betreut.

Anmeldung mit folgenden Angaben per E-Mail an: kristina.hellmann@uni-weimar.de

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

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

4304441 **Kinetische Netze**

2 WM BlockSa -	10:00 - 18:00	28.05.2010-29.05.2010	U.Damm
BlockSa -	10:00 - 18:00	11.06.2010-12.06.2010	

Kommentar: Nervensystem, Internet, Schaltkreise: Wir sind umgeben von Netzen deren Funktionsweise wir zwar verstehen und beschreiben - nicht aber fühlen können. Prozesse dieser Mikrokosmen entziehen sich unserer Wahrnehmung. Auf der Suche nach emotionalen Zugängen wollen wir in diesem elektromechanischen Workshop Schnittstellen zwischen abstraktem Mikro- und erlebbaren Mesokosmos verstehen und kreieren. Allzu bekannte Pforten ins Digitale wie Tastatur, Maus oder Monitor interessieren uns dabei kaum. Stattdessen wühlen wir in viel spannenderen Gefilden voller Sensoren, Motoren und Ventile. Ziel ist es, kleine lustige Apparate zu schaffen mit denen digitale Funktionsmechanismen haptisch erfahrbar werden und sich nebenbei ein paar Grundlagen der Elektrotechnik einprägen lassen.

Der Workshop wird in zwei Blöcken im Mai stattfinden. Jeweils Freitag/Samstag, 10-18Uhr. Insgesamt also 30h. Im ersten Block werden einige Grundlagen der Elektronik vermittelt und illustre Beispiele aus dem Bereich des "Physical Computing" gezeigt. Im zweiten Block sollen eigene kleine Konzepte praktisch umgesetzt werden. Vorkenntnisse sind nicht nötig - Teilnehmer sollten nur Lust daran haben, unsere hochtechnisierte Umgebung zu entschlüsseln.

Bemerkungen: Der Workshop wird von Herrn Tom Hanke betreut.

Anmeldung erbeten bei Tom Hanke (tom@surrealien.de)

4304442 **Sustain Ability**

4 WM wöch.	Mi	17:00 - 20:30	M7B Projektraum 204	14.04.2010	B.Hopfengärtner
------------	----	---------------	---------------------	------------	-----------------

Kommentar: Nachhaltigkeit ist dieser Tage ein viel strapaziertes Wort. Das Streben danach ist vielerorts zur Maxime ökologischer, ökonomischer oder sozialer Konzepte geworden. Soweit ist man sich einig – wie dieser Zustand zu erreichen sei, wird dagegen vieldiskutiert. Manche hoffen auf den technologischen Fortschritt, der ressourcenschonend und energieeffizient ein nachhaltiges System instandsetzt und so die Fortführung des Status quo garantiert. Andere fordern ein tiefergreifendes Umdenken jener Wertvorstellungen und Ideale, die erst zu ökologischen Desastern und wirtschaftlichen Zusammenbrüchen führten.

Affirmatives Design bezeichnet eine Gestaltung die sich bestehenden Wertsystemen unkritisch unterordnet und diese so neu instandsetzt und verstärkt. Gestalten Sie Narrationen, Objekte, Interaktionen für ein neues Denken; Trainingsgeräte die helfen uns zu verändern oder "Transitional Objects" die uns bei der Veränderung begleiten und sie erleichtern. Gestalten Sie für praktische oder psychologische Bedürfnisse oder für die Kunst. Gestalten Sie Medien der Veränderung.

Leistungsnachweis: Der Kurs wird ein verstärktes Augenmerk auf Ideenfindung und Arbeitsprozess legen. Engagement und aktive, regelmäßige Teilnahme, künstlerische Prüfung, Dokumentation

Interface Design

4304450 **Das Netz: kybernetischer Raum**

2 WM wöch. Mi 11:00 - 12:30 M7B Projektraum 104 14.04.2010

M. Markert

Kommentar:

Das Werkmodul richtet sich an Studierende aller Fachrichtungen mit Vorkenntnissen im Bereich Webdesign (HTML, CSS), die an experimenteller Netzkunst oder der Entwicklung von User-Interfaces interessiert sind.

Der Fokus liegt auf fortgeschrittenen Webtechnologien wie z.B. PHP und JavaScript, Processing Applets bzw. der Kombination verschiedener Techniken. Auch auf die Einbindung von Hardware wie z.B. Sensoren und Aktuatoren von Mobiltelefonen oder Mikrocontrollern (z.B. Arduinos mit LAN-Schnittstelle) kann eingegangen werden.

Die endgültigen Themen des Kurses orientieren sich an den Erfordernissen der einzelnen Projekte. Das Werkmodul ist nicht als Frontalunterricht konzipiert, sondern versteht sich als Arbeitsgruppe, in der Ideen, Technologien und Techniken vorgestellt und diskutiert werden.

Dieser Kurs kann auch in Kombination mit (oder alternativ zu) dem Werkmodul iPhone Development belegt werden, um Webapplikationen für mobile Endgeräte zu erstellen. Eine Kombination mit Projektaufgaben (wie z.B. dem Bachelor Projekt der Professur Interface-Design oder dem Netzwelten-Ausstellungsprojekt der Professur Gestaltung medialer Umgebungen) ist ausdrücklich erwünscht.

Themen

- * Auffrischung HTML und CSS
- * PHP
- * JavaScript
- * Processing und JAVA
- * Arduino und Mobile Processing
- * Einführung in kybernetische Systemtheorie
- * ...

Bemerkungen: **Anmeldung**

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

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

Voraussetzungen: Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs
Leistungsnachweis: Vorkenntnisse in einer Programmiersprache oder sehr gute Kenntnisse in HTML/CSS
 Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee mit begleitender und abschließender Dokumentation.

4304451 **Interaktionselektronik: Baukastenexperimente**

4 WM gerade Fr 13:30 - 16:45
Wo

23.04.2010

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

Voraussetzungen: Anmeldung: jan.sieber@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Regelmäßige, aktive Teilnahme; erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben; Entwicklung eines eigenen elektronischen Projektes inkl. Dokumentation (ggf. in Verbindung mit einem Projektmodul).

4304452 **iPhone Development**

4 WM wöch. Di 15:15 - 18:30 M7B Seminarraum 103 13.04.2010

M.Markert

Kommentar:

Gerade als die Schlagworte "ubiquitäres Computing" und "Augmented Reality" trotz immer leistungsfähigeren mobilen Endgeräten ihren Glanz zu verlieren scheinen, kommt mit dem iPhone ein Gerät, das diese Begriffe mit neuem Leben füllt: Nicht nur in Bedienung und User Interface werden plötzlich neue Maßstäbe gesetzt, vor allem die auf den Absatz von Applikationen ausgerichtete Konzeption der Gerätefamilie und eine gut durchdachte Entwicklungsumgebung befördert Rekordzahlen an Software-Neuerscheinungen für die iPhone Plattform.

Dieses Werkmodul zollt dieser Entwicklung Anerkennung und gibt Einblick in die Programmierung für das iPhone OS. Die Einführung des Kurses in Objective-C 2.0, die Vorstellung der wichtigsten Frameworks sowie der Entwicklungsumgebung Xcode / Interface Builder sind übrigens in weiten Teilen auch für native OS X Anwendungen gültig.

Am Ende des Werkmoduls soll eine kleine Applikation umgesetzt werden (Medienkunst, Experiment, Game, Utility...). Verknüpfungen mit Semesterprojekten sind ausdrücklich erwünscht. Ein spezieller Developer Account mit Zertifikat für teilnehmende Studenten ist vorhanden; damit können Anwendungen auch ohne weitere Kosten auf den eigenen Geräten getestet werden.

Das Werkmodul richtet sich an Studierende aller Fachrichtungen, die sich mit mobilen Anwendungen für iPhones bzw. iPod Touch Geräten beschäftigen wollen. Der Kurs stellt die beiden grundsätzlichen Möglichkeiten (Web-Apps und ObjC-Apps) vor. Dabei liegt der Schwerpunkt eindeutig auf nativen Applikationen, die mit Objective-C programmiert werden.

Themen des Kurses sind:

- * Einführung in Objective-C 2.0 (Smalltalk-ähnliche, auf C aufbauende Sprache)
- * Übersicht iPhone OS 3.0 Frameworks (UIKit, Foundation...)
- * Einführung in die Entwicklungsumgebungen Xcode und Interface Builder
- * Generelle Programmierkonzepte der objektorientierten Objective-C Sprache
- * Künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium und Fragen der Interaktion

Als Voraussetzung für dieses Werkmodul ist aufgrund der erhöhten Komplexität (Umgang mit einer höheren objektorientierten Programmiersprache) die Vorkenntnis einer (beliebigen) Programmiersprache erforderlich. Es sollten die Konzepte von Variablen, Funktionen, Arrays etc. bereits bekannt sein.

Themen

- * iPhone(Allgemeines, App Showcase)
 - * iPhone Web Applications
- * iPhone Development(Übersicht, SDK-Download, Links, Literatur)
 - * XCode
 - * Interface Builder
 - * iPhoneOS_Frameworks
 - * Debugging
- * Objective-C2.0
 - * ObjC-Memory Management
 - * MVC(Model / View / Controller Modell)
 - * Foundation Objects(NSNumber, NSString, NSArray...)
 - * Delegates
 - * Notifications
 - * ViewControllers
 - * TableViews
 - * ...
- * Einführung inkybernetische Systemtheorieals Interaktionsmodell
- * ...

Bemerkungen:

Termin: Dienstags, 15.15 - 18.30 Uhr bzw. als Ausweichtermin 17.00 bis 20.30 Uhr

Bei genügend Interesse Verlegung auch auf Mo Nachmittag möglich!

Ort: Marienstrasse 7b, Seminarraum 103 (bzw. Projektraum 104)

Erster Termin: 13.04.2010, 15.15 Uhr

Der genaue Termin/Ort wird mit der Bestätigung der Anmeldung per E-Mail mitgeteilt!

Anmeldung

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

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

Voraussetzungen:

~~Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet das Motivationsschreiben über die Aufnahme in den Kurs~~
Zugriff auf einen Intel-Mac mit 10.5. oder 10.6. Seite: 52

- * Im Notfall können ein oder zwei Geräte durch die Universität während des Semesters bereitgestellt werden. Bitte unbedingt vorher mit dem Kursleiter abklären!

4304453 **Schau | Spiel | Kunst**

4 WM wöch. Do 13:30 - 15:00 M7B Seminarraum 103 15.04.2010
 wöch. Do 15:15 - 16:45 15.04.2010

S.Hartmann

Kommentar: Im Leben spielt jeder seine Rolle. Die Rolle des Studenten, der Tochter, der Mutter, der Liebhaberin, der ZuhörerIn etc. Die gesellschaftliche Floskel „Mach kein Theater“ unterstellt auf naive Weise, dass Sein die Wahrheit ist und Schauspielern die Lüge. Ein zentraler Konflikt steht also zwischen der Wahrheit und der Lüge, zwischen dem Sein und dem Machen, und genau in diesem Dazwischen.

Was sind die Maßstäbe, was die Methoden?

Ein Medium sei es die Sprache, der Körper, das Wort, die Mimik, die Gestik, steht als Sprachrohr immer dazwischen.

Das Werkmodul vermittelt Wissen der schauspielerischen Schaffungsmethoden von Konstantin Sergejewitsch Stanislawski, Lee Strassberg, Stella Adler, Michael Tschechow, Berthold Brecht u.a.

Wir erhalten Einblicke in die Biomechanik Meyerholds, welche Einflüsse auf die Theaterästhetik Berthold Brecht hatte.

Im Hintergrund stehen die Technikfaszination der Zeit des Futurismus und des Stummfilms auf der einen und die Form und Sprache des Symbolismus auf der anderen Seite. Wo schwärmen die zeitgenössischen Strömungen hin?

Die Methoden und Maßstäbe werden in den historischen Kontext gestellt und erläutert. Eine systematische Einführung schafft den Überblick zu zentralen Kategorien der Schauspielkunst.

Bemerkungen: Bitte Anmeldungen bis zum 1. April 2010 unter sonja.hartmann@uni-weimar.de

Medienereignisse

4304460 **Essayfilm**

4 WM wöch. Mo 09:15 - 12:30 Be11 Seminarraum 005 12.04.2010

W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar: Essays versuchen einen Gedanken im Moment seiner Entwicklung zu erfassen. Sie lassen das Publikum teilhaben am Denken des Autors. Dem Wissenschaftler dienen sie als Skizzenform. Im Essay kann er ohne die Grenzen der Systematik und befreit von Fußnoten, Zitaten und Randbemerkungen zum Gegenstand seines Interesses vorstoßen.

Essayfilme brechen mit den Konventionen des filmischen Erzählens. Erprobte Prinzipien wie Kontinuität und Folgerichtigkeit werden aufgegeben, um der subjektiven Betrachtung des Autors freien Lauf zu lassen.

Die Kursteilnehmer produzieren einen Essayfilm. Neben der gemeinsamen Entwicklung der filmischen und wissenschaftlichen Aspekte werden den Teilnehmern Grundkenntnisse des filmischen Erzählens, der Kameraarbeit und der Montage vermittelt. Wie können Themen der Medienkultur mit den Mitteln des Films erzählt, veranschaulicht und reflektiert werden?

Bemerkungen: Aufgrund der begrenzten Teilnehmerzahl bitten wir, uns eine Kurzdarstellung des Arbeitsvorhabens für den Kurs (max. 3000 Zeichen) bis zum 25.3.2010 an die Emailadresse redaktion@studio-bauhaus.tv zu senden.

4304461 **The Unicato Show - Season Six**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 14.04.2010

O.Nenninger

Kommentar: Ziel und Aufgabe des Werkmoduls ist die Produktion der monatlichen Unicato Show. Dieses Unterhaltungsformat soll gleichermaßen Präsentationsplattform für Künstler und Performer sein, produktionsseitig aber auch mit tradierten Formen brechen. Sämtliche Schritte von der Entwicklung eines innovativen Showkonzeptes, über die Akquise von Künstlern und Sponsoren, die technische Vorbereitung, die Ablaufplanung, das Marketing, die Auf-führung bis hin zur Nachbereitung werden im Kurs gemeinsam gegangen.

Die Unicato Show, als intermediales Spin-off des studentischen Filmmagazins Unicato, ist nicht zuletzt dank des unermüdlichen Einsatzes der Studierenden mittlerweile eine feste Institution des Weimarer Kulturlebens. Eine Gemeinschaftsproduktion von Bauhaus-Universität Weimar, ACC Galerie Weimar und Jugend- und Kulturzentrum mon ami Weimar.

4304462 **Vom Handy zur Weltkamera**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Kinoraum 112 12.04.2010

Kommentar: In diesem Werkmodul werden Sendeformate entwickelt und erprobt, die die technischen und medienkünstlerischen Möglichkeiten des Internet-Fernsehens ausloten. Ausgangspunkt ist die Frage, wie mit einfachsten Mitteln größtmögliche künstlerische Wirkung erzielt werden kann. Bestandteile des Werkmoduls sind Medienexperimente mit selbstständiger Video-Produktion und Aufbereitung für den Sendebetrieb, die Entwicklung künstlerischer Konzepte, sowie die theoretische Reflexion der eigenen Tätigkeit.

Der Wandel der Medienlandschaft in Form und Inhalt ist unübersehbar. Alte Modelle funktionieren nicht länger, neue Ideen suchen ihren Ausdruck und ihr Publikum.

Beispielsweise stehen mit Smartphones und SKYPE weltweit populäre Kommunikationsmittel zur Verfügung, die sich über den privaten Rahmen hinaus für schnellen Informationsaustausch, aber auch für öffentliche Gruppenaktionen, Dialoge, Performances und grenzüberschreitende Spiele im globalen virtuellen Raum eignen. Das Projekt legt deshalb großen Wert auf internationale und interkulturelle Partnerschaften und deren Einbeziehung in praktikable Sendeformate.

Die Vorschau auf Möglichkeiten eines Fernsehens der Zukunft positioniert sich zwischen Flimmersammlungen wie YouTube einerseits und den Beschränkungen bzw. Selbstbeschränkungen der Mainstream-Medien andererseits. Als Orientierungspunkte dienen fünf „Is“:

Internet

Innovation

Interaktion

Improvisation

Internationalität

Bemerkungen: Das Projekt findet in enger Kooperation mit einer Partner-Veranstaltung an der Universität Erfurt (Kunstfernsehen, Dozent Stefan Wilke) sowie dem Regional - und Internetsender Salve.tv statt.

4304463 **Vorgedacht**

4 WM wöch. Mo 13:30 - 16:45 B15 Kinoraum 004 12.04.2010 F.Gießler

Kommentar: Animation ist vor allem eine Frage von handwerklichem Geschick, Geduld und Beharrlichkeit. Von der ersten Idee bis zur ersten, kolorierten, bewegten Sequenz ist es ein weiter Weg.

Die bewährte Methode die Produktion eines kurzen Animationsfilms in ein vorbereitendes Werkmodul und ein im nächsten Semester folgendes Projektmodul aufzuteilen, soll hier fortgeführt werden. Das in diesem Kurs erarbeitete Animationsfilmkonzept wird in eben jenem Projekt seine Umsetzung finden. D.h. Studierende, die sich in dieses Modul einschreiben, sind auch für das kommende Animationsfilmprojekt 2010/2011 eingeschrieben.

In diesem Kurs geht es zunächst um die Erarbeitung von einer kurzen, raffinierten, traurigen, witzigen oder anrührenden Idee und deren Ausarbeitung zum Storyboard.

Folgende Inhalte werden vermittelt:

Ideenfindung / Konzeption / Analyse / Recherche / Urheberrechte / Dramaturgie / Aufbau / Dialoge / Drehbuch / Characterdesign / Characterentwicklung / Designkonzepte Animation / Storyboarding und Erzählstrategien.

Voraussetzungen: Anmeldung mit einer kurzen ersten Ideenskizze bis zum 26. März 2010 an fabian.giessler@uni-weimar.de

4304464 **backup_festival 2010**

4 WM wöch. Mi 17:00 - 19:00 B15 Kinoraum 004 J.Fuchs

Kommentar: In seinem 12. Jahr steht das backup_festival 2010 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 12. Jahr des Festivals erstmals ausschließlich Studierende und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Welcher Zeitpunkt wäre dazu besser geeignet als das 150 jährige Gründungsjubiläum der Kunstschule Weimar?

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 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.

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

4394190 **Virtuelles Studio**

4 WM wöch. Fr 13:30 - 16:45 S6aHD Grafikpool 015 16.04.2010

Kommentar: Im virtuellen Fernsehstudio werden die Bewegungen einer Kamera im Studio (Bluebox) mit den Bewegungen einer virtuellen Kamera in einem digitalen 3D Modell synchronisiert. Diese Technologie erlaubt das Zusammenspiel von Studiohandlung und virtuellen 3D-Welten in Echtzeit. In Zusammenarbeit mit dem Projekt Studio Bauhaus entsteht bis zum Sommer eine Pilotsendung für eine Magazinsendung im MDR, die sich geisteswissenschaftlichen Themen widmen soll. Im Rahmen des Werkmoduls wird das digitale Setdesign der Sendung entwickelt und der Einsatz von 3D Animationen erprobt. Das Thema der ersten Sendung ist Spieltheorie.

Winfried Bellmann ist Mediengestalter und hat sich auf die Realisierung virtueller Studioproduktionen spezialisiert. Die Teilnehmer erhalten einen Einblick in die Produktionsabläufe (Entwurf, 3D-Modelling und Studioarbeit). Ziel ist die Realisierung des Pilotfilms im virtuellen Studio des MDR.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4304471 **DINGFESTE FELDFORSCHUNG**

4 WM Einzel	Mo	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	12.07.2010-12.07.2010	C.Hill
Einzel	Di	08:00 - 11:00	M7B Seminarraum 202	13.07.2010-13.07.2010	
Einzel	Di	12:30 - 20:00	M7B Seminarraum 202	13.07.2010-13.07.2010	
Einzel	Mi	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	14.07.2010-14.07.2010	
Einzel	Do	08:00 - 11:00	M7B Seminarraum 202	15.07.2010-15.07.2010	
Einzel	Do	12:30 - 20:00	M7B Seminarraum 202	15.07.2010-15.07.2010	
Block	-	08:00 - 20:00	M7B Seminarraum 202	16.07.2010-20.07.2010	

Kommentar: **Lehrende** : Dipl.-Mediengestalterin Anke Heelemann

Potenziell steckt hinter jedem Gegenstand eine Geschichte. Doch die Dinge bleiben stumm, sie zeigen nur. Die Dinge von Welt, die Dinge in der Welt, die eigenen und die fremden. Dinge suchen und finden, horten, aufheben und ordnen, sich in ihnen spiegeln und verlieren.

In der dreiteiligen Workshopreihe "Dingfeste Feldforschung" soll es um das „Lesen“ von Dingen gehen. Am Beispiel von Objekten aus verschiedenen Zusammenhängen soll der Blick für Objekte des täglichen Bedarfs bis hin zu kleinen Heiligtümern geschärft werden. Wir beobachten, nehmen ernst, lassen uns leiten, stoßen an, untersuchen, ordnen neu und vergleichen die Beziehung zwischen Mensch und Ding. Der Mensch definiert sich (auch/gerade) über die Dinge, die er besitzt, vorzeigen und benutzen kann. Kleine und große Dinge in Einrichtung, Kleidung, Haushalt, Büro usw.: die Art und Weise der Zusammenstellung der Dinge schaffen Bedeutungsbeziehungen mit der Umwelt und dem Individuum selbst. Auf wenigen Quadratmetern öffnet sich nicht weniger als eine Welt. Der Raum, die Dinge im Raum. Jedes Ding hat das Potential noch für etwas Anderes als das Er-sichtliche zu stehen. Wie formt sich in diesem Zusammenhang Identität? Was erzählen uns die Dinge über den Besitzer?

Neben zahlreichen Ding-Übungen und kleineren Exkursionen wird der zentrale Untersuchungsschwerpunkt während der "Dingfesten Feldforschung" eine Wohnung sein. Wir machen die Probe aufs Exempel: einen Hausbesuch. Ein experimenteller und improvisierter Umgang mit den Dingen ist gefordert, eine individuelle Ver-/Behandlung gefragt. Strategien der Bestandsaufnahme werden diskutiert und am Fallbeispiel erprobt. Ordnungsstrukturen und -muster erarbeitet. Inwieweit entsteht ein Bild des Abwesenden? Inwieweit führt ein Ding-Portrait zu einem individuellen Portrait eines Menschen? Erkenntnisgewinn garantiert!

Ziel ist es am Ende der Workshopreihe eine kleine Präsentation der individuellen Ermittlungsarbeit zu erarbeiten.

Blockveranstaltung (3x freitags/samstags), Termine voraussichtlich 23./24. April, 7./8. Mai und 4./5. Juni

Bemerkungen: Anmeldung per E-Mail bei christine.hill@uni-weimar.de UND info@vergessene-fotos.de
Blockveranstaltung (3x freitags/samstags), Termine voraussichtlich 23./24. April, 7./8. Mai und 4./5. Juni

Anmeldung per E-Mail bei christine.hill@uni-weimar.de UND info@vergessene-fotos.de

4304472 **USER MANUALS: Handlungsanweisungen zwischen Conceptual Art und IKEA**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 203 14.04.2010 F.Sattler

Kommentar: Die Benutzeranleitung ist ein unterschätztes Medium. Text, Piktogramme und andere Bilder gehen eine spezifische Verbindung ein, die komplexe technische Sachverhalte einfach und allgemeinverständlich vermitteln soll – nicht selten mit gegenteiligem Effekt. Die Bedienungsanleitung ist ein dramatisches Vorspiel, in dem das Verhältnis von Mensch und Maschine von vornherein zum Scheitern verurteilt wird, noch bevor eine Begegnung von Angesicht zu Interface überhaupt stattgefunden hat.

Zwischen der Absicht der Verfasser, textuell-visuellen Ausdrucksformen und der Interpretation durch die Benutzer öffnet sich ein Spielraum, den Künstler und Designer immer wieder und mit vielfältigen Ansätzen besetzt haben. Die Einbeziehung der Aus- und Aufführenden von sogenannten „instruction pieces“ ermöglicht einen Dialog von Produzenten und Rezipienten und bricht zugleich mit der Idee des einmaligen, d.h. auch einmalig verwertbaren Kunstwerks. Das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit hat zugleich dazu geführt, dass das Interesse an identischer Wiederaufführung von performativen Werken zugunsten von differentieller Reproduktion geschwunden ist, die anstelle exakter Notation auf Regelwerke zurückgreifen.

Schließlich hat IKEA eine Unternehmensphilosophie entworfen, die nicht nur Produktions- und Transportkosten entscheidend reduziert hat, sondern den Käufer als Benutzer und Macher gänzlich neu erfunden hat: Der Nimbus des Users steht und fällt mit dem Imbus!

Kursinhalte / -ziele:

Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Bedienungsanleitungen/Handlungsanweisungen pro Studierendem + einer Abschlussaufgabe und der Kursdokumentation. Die dazu notwendigen handwerklichen Fähigkeiten werden im Rahmen von Workshops (Adobe Illustrator und InDesign) vermittelt bzw. im Selbststudium weiter vertieft. Im Vordergrund stehen Entwurf und Layout von grafisch/typografischen Arbeiten, die am Ende als Printmedien (Buch, Poster, Postkarte, etc.) realisiert werden.

Das theoretische Fundament besteht in der Auseinandersetzung mit aktuellen und historischen Beispielen von Handlungsweisungen und Bedienungsanleitungen im Grafikdesign und in der jüngeren Kunstgeschichte bzw. Gegenwartskunst, z.B. Yoko Ono, John Cage, Lawrence Weiner. Ferner behandelt der Kurs die Herkunft und Merkmale piktogrammatrischer Bildsprachen und grafische Statistik (z.B. Otto Neuraths Isotypen).

Kursziel ist die Befähigung zu einer zeitgemäßen Gestaltung entsprechender Dokumente je nach individueller Neigung für das angewandte Grafikdesign oder als Teil einer konzeptkünstlerischen Strategie.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= drei Bedienungsanleitungen als Hausaufgabe + eine Abschlussaufgabe) inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

Literatur: 1.) Hier öffnen : die Kunst der Gebrauchsanweisung / Paul Mijksenaar; Piet Westendorp; Limona, Steubenstr. 8, Signatur: Kf 5800/25

2.) Open Here : the art of instructional design / Paul Mijksenaar; Piet Westendorp; Limona, Steubenstr. 8

Signatur: Kf 5800/19

3.) Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften / R. Buckminster Fuller. Hrsg. von Joachim Krause; Magazin, Steubenstr. 6

Signatur: 152 866/3

4.) Erst lesen - dann einschalten! : zur Geschichte der Gebrauchsanleitung ; eine Publikation des Museums für Post und Kommunikation Berlin, [30.1. - 25.5.1997] anlässlich der gleichnamigen Ausstellung / hrsg. von Joachim Kallinich; Limona, Steubenstr. 8; Signatur: Kf 5800/1

5.) "Früher haben wir die Anleitungen nebenbei gemacht ..." : Ansätze zu einer oral history der technischen Dokumentation / Clemens Schwender; Limona, Steubenstr. 8; Signatur: Kf 5800/22

6.) Bedienungs- und Instandhaltungsanleitungen : Inhalt, Form, Gestaltung / Georg-Wilhelm Werner; Wolfgang Heyne; Magazin, Steubenstr. 6

Signatur: 87 319

7. Do it: Hans Ulrich Obrist / Bruce Altshuler, Independent Curators Inc, New York, 1997, Limona, Signatur Iq 2100/7

8.) Perec, Georges: Das Leben: Gebrauchsanweisung; Zweitausendeins, Frankfurt/Main, 2002; Limona, Signatur: Cf PereGeo/2

9.) Ono, Yoko: Grapefruit: A Book of Instructions and Drawings by Yoko Ono; Simon&Schuster, 2000

4604470 **DIAL 8-2-6 for MULTIPLE**

4 WM wöch. Mo 17:00 - 20:30 M7B Projektraum 203 12.04.2010

F.Sattler

Kommentar: "At the same time, the volunteers at 826 Valencia began making their own products. Using toilet plungers and handkerchiefs, they made beautiful custom-fitted peg-legs. They packaged beard extensions, created special-occasion eye patches, and created a line of planks for all weights and eventualities. Soon the store had its own aesthetic and even a certain mythology. The work was fun." (aus: Essentially Odd, Katalog der 826 National stores)

"Dial 8-2-6 for Multiple" ist ein phantasievoller und intelligenter Ausflug in die Welt des alternativen Corporate Design. Dem Vorbild der 826 National stores folgend, entwerfen wir Produkte und Marken für den alltäglichen Bedarf von Superhelden, Meerjungfrauen, Riesenschildkröten und ähnlich bedürftige Zielgruppen.

Kursinhalte & -ziele

Kursinhalte sind Entwurf und Umsetzung eines kleinen Produktsortiments in Einzel- oder Gruppenarbeit (ca. 3 Produktentwürfe als Übungen + ein in vollem Umfang realisierter Abschlussentwurf). Eine zentrale Rolle wird darin das Verpackungsdesign mit Logos, Typographie und anderen grafischen Elementen einnehmen. Begleitend finden Workshops in Adobe Illustrator und InDesign statt. Kursziel ist die Erlangung künstlerisch-gestalterischer Kompetenzen im Entwurf von (alternativen) Marken- und Produktidentitäten in Verbindung mit der Befähigung zur kritischen Reflexion über deren ökonomisch-ästhetische Funktions- und Wirkweisen.

Im Kurs werden neben dem Produktsortiment der 826 National Stores wichtige Markenidentitäten aber auch künstlerische „Corporate Identities“ besprochen.

Bestanteil des Kurses ist eine Exkursion in die Dauerausstellung des Museum der Dinge (Berlin).

Bemerkungen:

Voraussetzungen: keine.

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%).

Literatur: wird im Kurs als Kopien bereitgestellt

Multimediales Erzählen

4304480 **Analog/Digital/Egal/Fotografie**

2 WM wöch. Mo 13:30 - 15:00 B7bHD Fotostudio 005 19.04.2010

A.Lembke

wöch. Mo 15:15 - 16:45 B7bHD Fotostudio 005 19.04.2010

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.

Das Werkmodul ist Voraussetzung für die Teilnahme an späteren Aufbaukursen und somit der Umsetzung von fortgeschrittenen Fotografieprojekten.

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 Auswahl erfolgt nach dem Losverfahren. Die Losbox steht vom 12.4. - 15.4. 2010 in der KEW (Fotowerkstatt).

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

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

The Catwalk-Confidence-Workout!

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 22.04.2010 A.Lembke

Kommentar: Nachdem wir während des „The Catwalk Instinct“ Kurses erste Erfahrungen mit Licht und Schatten in einer kontrollierten Studioumgebung und Routine im Umgang mit dem Equipment sammeln konnten, wollen wir mehr! Wir sind Fashion Victims! Wir sind elegant und tragen schöne Kleider.

Der Catwalk-Confidence-Workout richtet sich an alle, die sich (weiter) intensiv mit der Fashionfotografie auseinandersetzen wollen und mit den Grundlagen der Studioarbeit bereits vertraut sind. Neben komplexeren und anwendungsorientierten Lichtsetups im Studio konzentrieren wir uns auf „On-Location shootings“ und „Outdoor Shootings“ mit Blitzlicht oder vorhandenem Licht. Darüber hinaus diskutieren wir das Modelposing sowie rechtliche Fragen und arbeiten an der Verfeinerung unserer Bildsprache durch die Postproduktion mit Photoshop.

Das Ziel des Werkmoduls ist es, die zweiwöchigen Aufgabenstellungen zu bearbeiten und zu dokumentieren. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazins „The Catwalk Instinct“ veröffentlicht.

Bemerkungen: 3 Portfoliefotos per Email bis zum 19.4.2010 an alexander.lemcke@uni-weimar.de schicken

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

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Grundkenntnisse im Umgang mit Studientechnik und Kameraequipment

Wissenschaftliche Module

4307050ION

1PRO

B.Bittorf

Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausgerangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4555252**Web-Technologie I**

3 V	wöch.	Mo	11:00 - 13:00	B15 PC-Pool 102	19.04.2010	B.Stein;T.Gollub
	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Pool-Raum 128	21.06.2010-21.06.2010	
	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 015	14.04.2010	
	wöch.	Mi	11:00 - 13:00	B15 PC-Pool 102	14.04.2010	
	Einzel	Mi	11:00 - 13:00	B11 Pool-Raum 128	23.06.2010-23.06.2010	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	22.07.2010-22.07.2010	

Kommentar: Ziel ist die Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierzu ist es unter anderem notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Hinzu kommt die Vermittlung von Grundlagenwissen aus benachbarten Gebieten wie der Rechnerkommunikation, des Web-Engineering und der Software-Technik.

Bemerkungen:
Leistungsnachweis: Klausur

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

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

4 WIMwöch. Mo 09:15 - 12:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 12.04.2010 S.Martin

- Kommentar: Die Veranstaltung soll in die Grundlagen der Medienkultur einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Umberto Eco, Sigmund Freud, Roland Barthes, Jean-Louis Baudry, Friedrich Kittler), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, und zum anderen die Arbeit am Material selbst (Film, Fernsehen) im Mittelpunkt. Indem die Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offen gelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden. Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.
- Leistungsnachweis: Referat und schriftliche Hausarbeit
- Literatur: Textgrundlage: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. C. Pias, J. Vogl u.a.), Stuttgart 1999.

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

INFORMATIONSVORANSTALTUNG
Mittwoch, 7. April 2010, um 11.00 Uhr im Kinosaal in der Bauhausstraße 15
MODULBÖRSE
Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 15:00 Uhr : Interface Design 4/Interaction und Experimental Interfaces, Prof. Geelhaar
 15:30 Uhr : Sound is Art?! Teil II + offenes Radio Atelier, Prof. Singer
 16:00 Uhr : Community.Media.Identity, Prof. Sassen
 16:30 Uhr : Synthetic Biology, Prof. Damm
 17:00 Uhr : Limits of Control, Prof. Rosefeldt
 17:30 Uhr : Studio Bauhaus 2010 – Dokumentarfilm, Prof. Kissel

INFORMATIONSVORANSTALTUNG

Mittwoch, 7. April 2010, um 11.00 Uhr im Kinosaal in der Bauhausstraße 15

MODULBÖRSE

Donnerstag, 8. April 2010, Bauhausstraße 15, Kinosaal

15:00 Uhr : Interface Design 4/Interaction und Experimental Interfaces, Prof. Geelhaar

15:30 Uhr : Sound is Art?! Teil II + offenes Radio Atelier, Prof. Singer

16:00 Uhr : Community.Media.Identity, Prof. Sassen

16:30 Uhr : Synthetic Biology, Prof. Damm

17:00 Uhr : Limits of Control, Prof. Rosefeldt

17:30 Uhr : Studio Bauhaus 2010 – Dokumentarfilm, Prof. Kissel

Kolloquium

2 KO wöch. Di 13:30 - 15:00

13.04.2010

N.Singer;M.Maage

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

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4482460 Klangwerkstatt A / B

1ØM

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 steht allen Studierenden offen, die die Kurse "Einführung in die Elektroakustische Musik I + II" 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.

Bemerkungen: 2. Lehrperson: Constantin Popp
Ort : SeaM, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a Raum 011

Zeit: Dienstag 18 Uhr

Voraussetzungen: Erster Termin: 13.4.2010
 "Elektroakustische Musik I & II"

Experimentelles Radio

4302530 **Sound is Art ?! Teil II + offenes Radio Atelier**

1⊕M wöch. Mo 09:15 - 12:30 12.04.2010 A.Fedderson;N.Singer

Kommentar: Dieses Projekt versteht sich als Fortsetzung des im WS 2009/2010 begonnenen Moduls *Radiokunst – Sound is Art ?!*

Im Sommersemester geht es an die Umsetzung der Klanginstallationen und der Radiokunstwerke, die die Studenten für das Musée Réattu in Arles entwickelt haben und die im Mai im Rahmen der „Nacht der Museen“ zu hören sein werden. Weiterhin soll aus den Stücken eine Radiosendung für die Redaktion „Klangkunst“ (dradio) entstehen.

Weiterhin können sich Masterstudenten, die gerne eine eigene radiokünstlerische Soundarbeit umsetzen wollen, spätestens bis zur Projektbörse mit einem Konzept bei nathalie.singer@uni-weimar.de melden. Sie werden dann im Rahmen des Kolloquiums betreut.

Experimentelle Television

4302420 **Interactive 3D AV**

1⊕MP A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

Kommentar: Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen: Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT).
 Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4302540 **Community.Media.Identity**

1⊕M wöch. Do 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 002 15.04.2010 B.Sassen

Kommentar: Wie ist die Identität einer Stadt definiert? Wer formt und kontrolliert diese? Und wie reflektieren und beeinflussen Medien diese Identität?

Das Projekt 'community.media.identity' stellt die Verbindungen zwischen Medien, Identität, Orten und Praktiken sozialer Arbeit in den Fokus.

Zu Semesterbeginn werden die Studenten verschiedene Theorien betrachten, wie man Medien als kritisches Werkzeug in sozialen und urbanen Projekten nutzen kann.

Studenten werden eng mit der von Dr. Lorenzo Tripodi gegründeten urban/medial art Gruppe Ogino Knauss (www.oginoknauss.org) zusammenarbeiten. Im Juni 2010 haben die Studenten die Möglichkeit, gemeinsam mit Dr. Tripodi nach Belgrad zu reisen, um ihn bei der Produktion seiner neuen experimentellen Videoarbeit zu unterstützen und dabei die Beziehungen zwischen urbanen Räumen und der Identität der Bewohner zu untersuchen.

Studenten werden auch innerhalb der Weimarer community arbeiten und mit einer Kombination aus Medien, Open Source Software und sozialer Arbeit kreative Konzepte entwickeln und umsetzen.

Achtung

Die Studierenden müssen, zusätzlich zu den wöchentlichen Veranstaltungen, zu folgenden Terminen anwesend sein:

15. Mai 2010 bis 23. Mai 2010

14. Juni 2010 bis 20. Juni 2010

- Studenten müssen einen gültigen Reisepass haben
- Studenten müssen für ihre eigene Reise- und Übernachtungskosten für Belgrad zahlen (ca. 300 euro)
- Studenten die sich für dieses Projekt interessieren, sollen sich nach der Projektbörse per Email an Prof. Sassen wenden, um einen Termin zu einem persönlichen Gespräch zu vereinbaren.
- Das Projekt findet zweisprachig in Deutsch und Englisch statt - teilnehmende Studenten sollten in der Lage sein in beiden Sprachen zu kommunizieren.

Email: ben.sassen@uni-weimar.de

Bemerkungen:

Gestaltung medialer Umgebungen

4302550**Netze**

1Ⓜ wöch. Di 15:15 - 18:30 13.04.2010 U.Damm

Kommentar: Das Projekt bietet die Möglichkeit, einzelne Ausstellungsobjekte zu entwickeln für einen neu zu gestaltenden Ausstellungsbereich "Netzwelten" des Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn.

In Anlehnung und Kooperation mit dem gleichnamigen Bachelor-Projekt besteht hier die Gelegenheit, die thematischen Angebote wahrzunehmen und in eigener Regie ein Ausstellungsbereich/-objekt zu realisieren.

Die Teilnahme am Workshop zu Beginn des Semesters mit Jochen Viehoff (Kurator des Museums) zu Claude Shannon (labyrinth, mind reading machine) mit praktischen Programmierbeispielen sowie das Werkmodul "Neuronale Netze" für Künstler ist verbindlich.

Die Teilnahme an "Web-Technologien", Vorlesung der Professur Web Technology & Information Systems wird empfohlen, begleitet von einem Tutorium für die Bearbeitung der Übungsaufgaben.

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 sich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).

3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4302560**Synthetic Biology**

1Ⓜ wöch. Do 09:15 - 16:45 15.04.2010 U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

- Kommentar:** Die Synthetische Biologie bietet ein spannendes neues Feld künstlerischer Auseinandersetzung.
- Sie beschäftigt sich mit der genetischen Manipulation und Programmierung von Zellen. Heuteschon können so veränderte Bakterien Sprengstoff in Minen erkennen und den umliegenden Boden durch ihre Stoffwechselprodukte farbig markieren, die Funktionen der menschlichen Niere übernehmen oder Abfälle in Treibstoff umwandeln.
- In der Synthetischen Biologie liegt das Potential, Medizin und Technologie in den nächsten Jahren drastisch zu verändern. Das Projekt bietet die Möglichkeit, Perspektiven zu diesem Thema zu entwickeln und in den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Dies erfordert eine kritische aber kompetente und konstruktive Auseinandersetzung. Die grundlegende Manipulation oder sogar Neuerschaffung von Leben wirft zahlreiche gesellschaftliche, philosophische und künstlerische Fragen auf.
- Wie werden wir in Zukunft mit dieser "nassen Technologie" zusammenleben?
- Wie wird unser Verhältnis zu semi-lebendigen Produkten sein?
- Welche ästhetischen und sinnlichen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Welche Rollen können Kunst und Design bei der Gestaltung unserer technologischen und gesellschaftlichen Zukunft einnehmen?
- Bemerkungen:** Im Rahmen des Projektes ist eine Zusammenarbeit mit der Universität Heidelberg geplant, mit dem Ziel gemeinsam Ideen und Konzepte für den kommenden iGEM Wettbewerb zu entwickeln.
- Die iGEM Competition (international Genetically Engineered Machine Competition) ist der internationale Studentenwettbewerb der Synthetischen Biologie an dem sich die Universität Heidelberg seit einigen Jahren sehr erfolgreich beteiligt.
- Leistungsnachweis:** Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, Szenarien, Videos, digitalen Anwendungen; das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).
 2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte die Vorstellung und kurze schriftliche Ausarbeitung eines Werkes oder eines Themengebiets hinzukommen, das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (15%).

Interface Design

4302570 **Interface Design 4 / Interaktion und Experimentelle Interfaces**

1 P M J. Geelhaar

- Kommentar:** „Touch the machine“
- Wo begegnen sich Kunst, Naturwissenschaft, Medizin und Technik? In der Suche nach eigenen Ansätzen und Ausdrucksformen wollen wir uns experimentell und forschend der Medien- und Maschinenkunst nähern. Die künstlerische und gestalterische Methode, die suchende und forschende Arbeit im „Atelier“ und die kritische Auseinandersetzung mit der eigenen künstlerisch-gestalterischen Identität und Position soll das Zentrum dieses Projekts sein.
- Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Masterarbeit besucht werden.
- Erwartet wird die aktive Teilnahme in mindestens 3 Einzelkonsultationen sowie ein eigenständiger 20-minütiger Vortrag im Kolloquium.
- Abgeschlossen wird das Projekt mit einer Präsentation und Dokumentation der individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien.
- Bemerkungen:** Zeiten für Konsultationen und Kolloquium nach Absprache
- Erster Termin: Dienstag 13.04. 9:15 Uhr in Raum 104, Marienstraße 7b**

Medienereignisse

4302580 **Studio Bauhaus 2010 - Dokumentarfilm**

1 P M wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Grafikpool 015 14.04.2010 M. Schlaffke; W. Kissel
 wöch. Mi 17:00 - 18:30 S6aHD Grafikpool 015 14.04.2010

- Kommentar:** Studio Bauhaus arbeitet an Projekten zur Wissenschaftskommunikation. Wir produzieren Dokumentarfilme, erproben Fernsehformate und initiieren die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftlern und Medienschaffenden.
- Im Rahmen des Projekts realisieren die Teilnehmer ein individuelles Arbeitsvorhaben in den Bereichen Dokumentarfilm / Wissenschaftskommunikation.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**Multimediales Erzählen****4302590 Limits of Control**

1⊕M wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 14.04.2010

J.Rosefeldt

Kommentar:

Die augenblicklich allgegenwärtige Diskussion über den Begriff des „gläsernen Menschen“ und über die zunehmende Kontrolle und Überwachung unserer Lebenswelt und Privatsphäre – sei es ungewollt (Stichworte: Google Cars und Google Earth, Überwachungskameras, digitaler Fingerabdruck, Rasterfahndung, Körperscanner, etc.) oder freiwillig (Stichworte: Facebook, Blogs und Webseiten, Big Brother, Casting- und Talkshows, etc.) – und die damit einhergehende wachsende kommerzielle Auswertung der dadurch neu verfügbaren Datenmengen verlangen von uns heute einen bewussteren, kritischeren Umgang mit Kontrollsystemen aller Art. Ausgehend von der Bildmetapher des "Panoptikums" in Michel Foucaults "Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses" als Modell der perfekten Kontrolle des Individuums durch eine höhere Instanz und als Sinnbild für Machtmechanismen in unserer modernen „Disziplinargesellschaft“ untersuchen die Teilnehmer(innen) Strategien und Techniken der Kontrolle bzw. ersinnen im Umkehrschluss Auswege aus ebendiesen Kontrollmechanismen und kreative Gegenentwürfe. Wie kann man sich der Kontrolle entziehen? Wie verweigert man sich der zunehmenden Besitznahme durch politische, administrative und kommerzielle Strukturen? Welches Potenzial haben anarchistische, dadaistische, subversive Positionen in der Kunst? Während des Semesters werden künstlerische Positionen, die sich im gleichen Themenbereich bewegen, vorgestellt und diskutiert. Von den Teilnehmern wird erwartet, ein eigenständiges künstlerisches Projekt in einem frei wählbaren Medium (Video, Film, Fotografie, Installation, Performance, Multimedia, etc.) zu entwickeln.

Bemerkungen:

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de**4302591 Living in Oblivion II**1⊕M wöch. Di 11:00 - 18:30 13.04.2010
wöch. Di 11:00 - 18:30 13.04.2010

J.Rosefeldt

Kommentar:

Während des Wintersemesters 2009/10 haben sich in den beiden Projektmodulen „Living in Oblivion“ (BA) und „Geschichten vom Verschwinden“ (MA) ca. 40 Weimarer Studentinnen und Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu erschlossen. In beiden Projekten führte ein methodisches Experiment, die zufällige Begegnung mit einem im Losverfahren willkürlich zugeteilten Planquadrat, zur Suche nach verdrängten, verborgenen und vergessenen Orten und Geschichten Weimars. So entstand im Verlauf des Semesters eine Art „Anti-Geschichte“ Weimars, die als Korrektiv zum hinlänglich bemühten und touristisch allerorts ausgeschlachten Weimarer Dichter- und Denker-Idyll fungiert. Ausgewählte Arbeiten aus dem Projekt sollen nun im kommenden Herbst anlässlich der 150-Jahr-Feier der Kunstschule Weimar in der geplanten Ausstellung Living in Oblivion – Weimars vergessene, verborgene und verdrängte Orte und Geschichten gezeigt werden. Auf den Anspruch der Vollständigkeit wird dabei verzichtet. So findet z.B. das ehemalige Konzentrationslager Buchenwald, an dem ja heute bewusst dem Vergessen entgegengewirkt wird, nur indirekt Einzug in die Ausstellung. Ein paar andere Themenbeispiele: Ein Student beschäftigt sich intensiv mit einem Bunker, den die Staatssicherheit der DDR vermeintlich als Abhörzentrum nutzte. Zwei weitere Projekte widmen sich den sich dem riesigen ehemaligen Kasernengelände der Sowjetarmee in Nohra, das augenblicklich abgerissen wird und somit im wahrsten Sinne des Wortes endgültig aus dem Blickfeld der Stadtbewohner verschwindet. Auch werden nicht nur historisch aufgeladene Orte gezeigt, sondern auch Orte individueller Geschichten. In einer Arbeit begibt sich der (fiktive) letzte Henker Weimars auf seinen Weg auf den so genannten Galgenberg. Das leerstehende Privathaus, in dem angeblich der berühmteste Spion der DDR Günter Guillaume nach seiner Enttarnung kurzzeitig lebte, erinnert sich im Projekt einer Studentin an seinen prominenten Bewohner. Der verwaiste Tanzsaal in Mellingen und das verlassene Ausflugslokal in der ehemaligen Fasanerie im Webicht werden in zwei anderen Projekten neu belebt. Eine Studentin widmet sich den verschollenen Kunstschatzen aus dem Rittergut Holzdorf, die erst vor wenigen Jahren in der weltberühmten Sammlung der Eremitage in St. Petersburg wiederauftauchten. Und das Gauforum bahnt sich als fliegendes „Supergauforum“ in einer chinesischen Nachrichtensendung seinen zerstörerischen Weg durch die Stadt.

Bemerkungen:

Im Projektmodul „Living in Oblivion II“ wird nun im Sommersemester ein Modul für max. 8 Teilnehmer angeboten, die die Ausstellung vorbereiten, kuratieren, gestalten und organisieren sollen. Zudem ist ein Katalog geplant, der gestalterisch, redaktionell und produktionstechnisch betreut werden soll: eine Art „Atlas des Verschwindens“, in dem sich die einzelnen Projektideen mit Querverweisen zu einem Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldung bitte über doris.gohla@uni-weimar.de

Das Projekt ist offen für Student(inn)en der Fakultät Medienkunst/Mediengestaltung und der Fakultät Gestaltung sowohl im Bachelor- als auch im Masterstudium.

Fachmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung****4304510 Tonstudiotchnik/Akustik II**

2 FM

R.Minard

Kommentar: Dozent: Tonmeister Joachim Müller

Diese Veranstaltung ist eine 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. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs ist die erfolgreiche Teilnahme am Einführungskurs.

Inhalte:

- Einführung in das Cantus/Nexus Mischpultsystem (Vertiefung Theorie der Digitaltechnik)
- Digitale Schnittsystem (SADIE)
- Dynamik und Effekt Prozessoren (auch Analoge Technik)
- Aufnahmepraxis im Tonstudio (Aufnahme, Mischung, Nachbearbeitung)
- Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik
- Instrumentenakustik
- Raumakustik

Bemerkungen: Begrenzte Teilnehmerzahl (maximal 8)
Ort: Tonstudio, Raum 2.14, Hauptgebäude der Hochschule für Musik

Voraussetzungen: **Zeit:** wird vor Raum 3.15 in der HfM ausgegangen
 Tonstudioteknik/Akustik I

Dialog mit Auge und Ohr

2 FM	wöch.	Mo	10:15 - 11:15	12.04.2010	R.Minard
	wöch.	Mo	11:30 - 13:00	12.04.2010	

Kommentar: Lehrperson: Constantin Popp

Neue Medien, interaktive Installationen und zeitgenössische Tanzperformances bieten dem Komponisten ein neues, außerhalb des Konzertsaal liegendes Spielfeld. Es eignet sich hervorragend, neue musikalische Diskurse mit dem Hörer zu führen, die die Linearität im Erleben von Kompositionen auflösen können. Je nach Konzept kann der Hörer dabei seinen Standpunkt räumlich und zeitlich frei wählen, wodurch er sich seine eigene Variante des zu erlebenden Kunstwerks erschafft.

Im Kurs wird der theoretische Hintergrund der multimedialen Performance mit Hinblick auf den Audiobereich erkundet, der durch praktische Arbeiten ergänzt werden wird. Vorerfahrungen im Umgang mit Computern und Grafik-/Audio-Software, sowie fundierte Kenntnisse im Komponieren oder visuellen Gestalten sind notwendig.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: „Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)“ und Kompositionskenntnisse.

Experimentelles Radio

4304520 **Skriptentwicklung für den Hörfunk**

4 FM	wöch.	Di	09:15 - 12:30	13.04.2010	M.Maage
------	-------	----	---------------	------------	---------

Kommentar: Ideen für Manuskripte werden im Rahmen dieses Fachmoduls diskutiert und über das Semester als Text entwickelt. Es werden verschiedene Arten besprochen, einen Spannungsbogen aufzubauen und die Stücke dramaturgisch zu gestalten.

Die Erfahrung der letzten Semester zeigt, dass ein Semester nicht ausreicht, einen Text zu entwickeln und als Hörstück umzusetzen. Deswegen hat sich die Professur Experimentelles Radio entschieden, die Skriptentwicklung getrennt anzubieten.

Alle Studierenden, die im Wintersemester planen, ein Hörspiel oder Feature im Rahmen des Moduls „Regie“ umzusetzen, werden gebeten, diesen Kurs zu besuchen, damit das Manuskript zu Beginn des Wintersemesters 2010/ 2011 fertig vorliegt.

Gleiches gilt auch für Studierende, die vorhandene Texte für das Radio überarbeiten möchten, Features oder O-Ton basierte Stücke planen. Studierende, die an Skripten für andere Medien oder künstlerische Darstellungsformen schreiben möchten, sind herzlich willkommen.

Bemerkungen: Anmeldung mit einem Exposé von einer Seite bis zum 02.04.2010 an

mareike.maage@uni-weimar.de

Experimentelle Television

Experimental TV in Theory and Practice

4 FM wöch. Mo 09:15 - 13:30 B15 Projektraum 002 19.04.2010

B.Sassen

Kommentar: Dieser Master-Fachmodul erkunden Praktiken und Theorien hinter der Arbeit mit experimentellen Fernsehen und Video im öffentlichen Raum. Die Studenten werden über eine Vielzahl von Themen und Methoden lernen und ihre eigene Arbeit während des Semesters zu entwickeln.

Achtung

- Studenten die sich für dieses Projekt interessieren, sollen sich eine Email an Prof. Sassen senden.

- Das Projekt findet zweisprachig in Deutsch und Englisch statt - teilnehmende Studenten sollten in der

Lage sein in beiden Sprachen zu kommunizieren.

Email: ben.sassen@uni-weimar.de

Gestaltung medialer Umgebungen4304530**3DIY**

4 FM

S.Hundertmark

Kommentar: 3DIY (3D - Do It Yourself) – 3D Drucker / Fabbern / Digital Fabricator Marke Eigenbau

In den letzten Jahren haben Verfahren des Rapid Prototyping/ Manufacturing in der Open Source Community vermehrt Beachtung erfahren. Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von Open Source Rezepten zum Bau von Maschinen, die kostengünstig dreidimensionale, computergenerierte Formen in physische Artefakte verwandeln.

Das Modul geht der Frage nach, welche Möglichkeiten sich im Kontext künstlerischen Arbeitens durch diese neuen, erschwinglichen und faszinierenden Produktionsmittel eröffnen.

Eine Auseinandersetzung mit bestehenden technischen und künstlerischen Ansätzen mündet in der Formulierung eines Standpunktes in Form einer eigenen Arbeit.

Es steht den Teilnehmern offen, sich mit den künstlerischen oder technologischen Möglichkeiten der behandelten Technologien auseinanderzusetzen.

Der Kurs wird als Folge von Workshops abgehalten, die verschiedene Themenkomplexe behandeln und über das Semester verteilt stattfinden. Die Workshops werden teilweise inputorientieren, zum großen Teil aber interaktiven Charakter haben.

Die Termine für die Workshops werden in der ersten Veranstaltung bekanntgegeben.

Themenkomplexe werden sein:

- 3D Formgebungsverfahren als Künstlerische Strategie

- Bestehende Fabricator / Fabber / 3D Druck Systeme

- Bauen und verwenden von 3D Druckern (Hands On!)

- Erstellen von digitalen Modellen für den 3D Druck mittels algorithmischer autogenerativer Formgebungsverfahren und der Methoden des klassischen 3D Modeling.

Bemerkungen: Prozess und Ergebnisse werden von den Teilnehmern auf dem Medienwiki dokumentiert und präsentiert. Einschreibung per Email vom 5.4.10 bis 13.4.10 an: Sebastian.hundertmark@medien.uni-weimar.de

Folge von Workshops, Termine werden in der ersten Veranstaltung bekannt gegeben.

Erster Termin: 16.04. 11:00 Uhr

Leistungsnachweis: Aktive und regelmäßige Teilnahme, Entwickeln eines eigenen Projektes, Dokumentation auf dem Medienwiki, Präsentation.

4304531 Breaking the Timeline

4 FM wöch. Do 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 204 15.04.2010

M.Neupert

Kommentar: "Breaking the Timeline" investigates the recent developments in performative audiovisual artworks and experiments. The third dimension of the moving image is the time. Manipulation of the timeline is taking control over the creative potential of this dimension. Editing film or video transforms footage into a movie, thus film and video aren't necessarily linear, but stay static in their determined timeline. Video made analog real-time effects popular but today's graphics processors in computers make it possible to fully explore the real-time possibilities of digital image and sound.

In the course we will gain the theoretical and historical background knowledge and develop the necessary technical skills to create instruments performances and installations.

Voraussetzungen: It is required to attend the first meeting and then submit your initial project description/idea by e-mail. I'll choose the best 15 concepts.

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

4304532 **Neuronale Netze - eine Einführung für Künstler**

2 FM Einzel	Mo	11:00 - 15:00		03.05.2010-03.05.2010		U.Damm
Einzel	Mo	15:15 - 16:45		03.05.2010-03.05.2010		
Einzel	Mo	09:15 - 14:30		10.05.2010-10.05.2010		
Einzel	Mo	14:45 - 16:45		10.05.2010-10.05.2010		
Einzel	Di	13:30 - 15:00		04.05.2010-04.05.2010		
Einzel	Di	15:15 - 16:45		04.05.2010-04.05.2010		
Einzel	Di	13:30 - 15:00		11.05.2010-11.05.2010		
Einzel	Di	15:15 - 16:45		11.05.2010-11.05.2010		
Einzel	Mi	09:15 - 14:30		05.05.2010-05.05.2010		
Einzel	Mi	14:45 - 16:45		05.05.2010-05.05.2010		
Einzel	Mi	09:15 - 14:30		12.05.2010-12.05.2010		
Einzel	Mi	14:45 - 16:45		12.05.2010-12.05.2010		

Kommentar: Neuronale Netze sind der Versuch, das menschliche Gehirn programmierend nachzubilden. Es wurden verschiedene Methoden des maschinellen Lernens entwickelt, wovon einige ermöglichen, Dinge zu erkennen, die bereits vorab bekannt sind, während andere in einer Art Selbstorganisation hochdimensionales Datenmaterial neu ordnen. Es werden in diesem Umfeld u.a. folgende Arten vorgestellt: Multilagenperzeptrons, Self-organizing feature maps, rekurrente Netze und entsprechende Weiterentwicklungen.

In der Vorlesung werden die notwendigen Grundlagen vermittelt, um im Übungsteil diese in praktischen Beispielen umzusetzen. Hierzu wird eine Programmierumgebung wie Processing oder PD eingesetzt, eventuell auch eine spezielle Software zur Simulation von neuronalen Netzen oder zur automatischen Klassifikation. Der Block setzt sich zusammen aus zweimal drei Tagen mit jeweils 3 Stunden Vorlesung und 2 Stunden Übung.

Bemerkungen: Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projekt Netze empfohlen.
Das Werkmodul wird von Herrn Dipl.-Informatiker Matthias Weber betreut.

Anmeldung mit folgenden Angaben per E-Mail an: kristina.hellmann@uni-weimar.de

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

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

4304533 **Process as Paradigm**

4 WIM Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	07.05.2010-07.05.2010		U.Damm
Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	14.05.2010-14.05.2010		
Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	21.05.2010-21.05.2010		
Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	28.05.2010-28.05.2010		
Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	08.05.2010-08.05.2010		
Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	15.05.2010-15.05.2010		
Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	22.05.2010-22.05.2010		
Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	29.05.2010-29.05.2010		

Kommentar: Prozess als Paradigma der Medienkunst und Kultur

Die Veranstaltung stellt den Begriff des Prozessualen in den Mittelpunkt und diskutiert „Prozess“ als Paradigma der Medienkunst und darüber hinaus als Perspektive auf die Gegenwart. Im Seminar werden im Rückgriff auf die Medientheorie „Prozess“ in Abgrenzung zur Interaktivität und Performativität bestimmt (Baudrillard, Kittler, Deleuze etc.) und auch die Naturwissenschaften im Hinblick auf Systemtheorie und ihrem Verständnis von „Prozess“ herangezogen. Historische und zeitgenössische Beispiele der Medienkunst und ihre Genres (z.B. Bioart, Generative Kunst, kollaborative netzbasierte Kunst) werden auf ihre Prozessualität hin untersucht und Möglichkeiten der Präsentation, Dokumentation und Archivierung erörtert und entworfen. Das Seminar knüpft an die Ausstellung „Process is Paradigm“ im Laboral, Gijón, Spanien an. Seminarergebnisse sollen im Weblog des Ausstellungsprojektes veröffentlicht werden.

Bemerkungen: The class will be held by Dr. Susanne Jaschko, a Berlin based independent curator and researcher in contemporary visual and electronic art.

In order to become a participant of this class, please register by sending an e-mail to Kristina.Hellmann@uni-weimar.de, stating your name and course of studies.

Registrations will only be accepted until 16 April.

Leistungsnachweis: The findings of the seminar are to be published as papers (course assessments) in the project's weblog.

Leistungsnachweise sind als Hausarbeiten zu erbringen.

Literatur: A bibliography will be provided to the participants in April.

Die Literaturliste geht den Teilnehmern vor Seminarstart zu.

Interface Design

4304540 **Physical Computing II: Long-Tongued Prototypes: Sensing & Acting - Generating & Processing**

4 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 16.04.2010 J.Sieber
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.

Voraussetzungen: Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards. Advanced experimental laboratory course! Previous visit of electronics classes is highly recommended, basic knowledge of electronics and programming techniques obligatory.

Leistungsnachweis: Regelmäßige, aktive Teilnahme; erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben; Entwicklung eines eigenen elektronischen Projektes inkl. Dokumentation (ggf. in Verbindung mit einem Projektmodul).

Medienereignisse

4304550 **Preproduktion II**

4 FM wöch. Mo 09:15 - 12:30 B15 Kinoraum 004 12.04.2010 F.Gießler
Einzel Di 13:30 - 15:30 M7B Seminarraum 102 29.06.2010-29.06.2010
Einzel Do 09:30 - 14:00 M7B Seminarraum 102 01.07.2010-01.07.2010

Kommentar: Über Ideenfindung, Recherche und Designstudien soll ein für die Produktion fertiges Konzept eines kurzen Animationsfilms erstellt werden.

Stoffentwicklung und Dramaturgie gehören ebenso zu den Inhalten des Kurses, wie die Characterentwicklung, -Design und Storyboarding. Ausgehend von diesen Arbeitsschritten soll aus dem fertigen Storyboard am Ende des Semesters ein präsentationsfähiges (Pitching-taugliches) Animatic stehen, was in Folgesemestern als Animation umgesetzt werden kann.

In den ersten 3 Sitzungen wird es darum gehen jeweils eine neue Idee zu finden und diese im Kurs zu präsentieren. Die Ansätze werden im Plenum kritisch analysiert und diskutiert. Eine der Ideen soll dann bis zum Ende des Semesters zu einem Animatic ausgearbeitet werden.

Voraussetzungen: Anmeldung mit einer kurzen ersten Ideenskizze bis zum 26. März 2010 an fabian.giessler@uni-weimar.de

4304551 **Raum in Bewegung - Medien auf der Bühne**

4 FM gerade Mi 17:00 - 20:00 21.04.2010
Wo

- Kommentar: Auf „den Brettern, welche die Welt bedeuten“ bleiben die Dinge immer dynamisch.
- Keine Aufzeichnung kann die Faszinationen einer Live-Darstellung wirklich transportieren,
- Show entsteht in dem Moment, in dem sie betrachtet wird.
- Medien archivieren Ereignisse, aber was, wenn sie daran teilnehmen wollen?
- Wie lassen sich zeitgebundene Medien aufbrechen, um als gleichberechtigte, dynamische Partner an diesem offenen Spiel teilzunehmen?
- Medienarbeiter bedienen Geräte. Tanz dagegen nutzt den Körper als Medium des Ausdrucks. Keine Schnittstelle, keine Software, keine Knöpfe. Keine Maus weit und breit (ein Nerd Alptraum). Diese Welten miteinander zu verknüpfen, und dabei neue technische Möglichkeiten als Agenten einer neuen Freiheit zu nutzen, stellt eine der spannendsten Herausforderungen für die Zukunft der Darstellenden Künste dar.
- Die TanzMedienAkademie, gegründet 2007 als Forum interdisziplinärer Recherche und Produktion des Kunstfestes Weimar, erprobt neue Formen der künstlerischen Zusammenarbeit zwischen Tänzern und Medienkünstlern. In dem vorbereitenden Fachmodul lernen die Studierenden die Werkzeuge der Echtzeitmedienproduktion für Bühne und Event kennen und werden in praktischen Übungen auf die TanzMedienAkademie im Sommer 2010 vorbereitet.
- Dies beinhaltet eine Einführung in die AV-Mediensteuerung und deren Dynamisierung durch den Einsatz von Sensoren und Tracking. Die Teilnehmer/Innen werden im Rahmen der TanzMedienAkademie zusammen mit TänzerInnen, Tanz-Medien Performances zur Aufführung bringen und dokumentieren.
- Neben der Teilnahme am Fachmodul ist die Mitarbeit an der Akademie obligatorisch.
- Bemerkungen: Dozent: Dipl.-Ing. Stefan Kraus

4304552 **Staging Knowledge & #8211; Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung**

4 FM

H.Lachmayer;C.Schmälzle

Kommentar:

Das Fachmodul besteht aus der Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung" à 3 LP und dem Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie" ebenfalls à 3 LP. **Um einen Fachmodulschein/Wissenschaftliches Modul à 6 LP zu erhalten, ist der Besuch und die Vorlage der entsprechenden Leistungsnachweise beider Lehrveranstaltungen verpflichtend.**

1. Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung":

Zur Vergegenwärtigung kulturgeschichtlicher Inhalte heute bedarf es einer Vermittlungsstrategie, die zugleich Forschungsstrategie ist – und umgekehrt. Unter „Staging Knowledge“ ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Kulturtechnik zu verstehen, welche als Ausstellungs-Format einem Bildungsbedürfnis entgegenkommt, das die kunst- und kulturwissenschaftlichen Diskurse auch als ästhetische Erfahrung erleben will und gestalten möchte. Erst intuitive Geschmacksintelligenz und ein leidenschaftsfähiger Verstand sichern der Theorieproduktion die erwünschte libidinöse Besetzbarkeit: Soll doch die performative Kulturvermittlung als ‚Rhetorik in Bewegung‘ der Modulation unserer Affekte folgen, wie auch der Produktivität des Unbewussten geneigt sein – getragen von der Verve subversiver Freiheitsobsession. Das Modell der WEIMARER WISSENSRÄUME verdankt sich den beiden Ausstellungen „Wozu braucht Carl August einen Goethe“ (2008) und „Das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus“ (2009) im Stadtschloss Weimar. Dieses ist Grundlage der Studienrichtung „Staging Knowledge“, die als Abteilung an der Kunstuniversität Linz eingerichtet wurde und als PhD-Studium an der Bauhaus-Universität geplant ist.

2. Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie":

Zu den verdrängten Themen klassizistischer Theoriebildung, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit in der Forschung erfahren haben, gehören Sex und Gewalt. Kein anderes Kunstwerk belegt den komplexen Zusammenhang von Schrecken und Schönheit, aber auch die Wechselwirkung von literarischer und bildlicher Überlieferung des Mythos so gut wie die 1506 in Rom wiederentdeckte Laokoon-Gruppe. Die berühmte „Laokoon-Debatte“ des 18. Jahrhunderts kreist um zwei systematischen Pole: Welchen Darstellungsgrenzen unterliegen die einzelnen Kunstgattungen? Welche Rolle spielt das grausame Sujet des troianischen Priesters, der mit seinen Söhnen zu Tode kommt, in einer Kunst, die auf Anmut und Würde zielt? Seit der Renaissance oszilliert das Paradigma des Klassischen zwischen Idealisierung und Verlebendigung. Der Laokoon-Gruppe kommt in diesem Prozeß eine zentrale Rolle zu. Ihr bereits von Plinius d.Ä. bezeugter Ruhm macht sie zum exemplarischen Werk, anhand dessen sich die produktive Wechselwirkung von ästhetischer Erfahrung und philosophischer Theoriebildung über die Epochen hinweg verfolgen läßt. Das Seminar behandelt die Rezeption des Kunstwerks über einen Zeitraum von fünf Jahrhunderten anhand intensiver Lektüren ausgewählter Bild- und Textquellen. Die Veranstaltung ist als Blockseminar konzipiert und findet teilweise vor Originalgraphik und alten Drucken aus dem Bestand der Klassik Stiftung Weimar statt. Als Teil des Lehrprogramms zu „staging knowledge“ sind neben Referaten und Hausarbeiten auch Formen denkbar, die eine Kontextualisierung der kulturhistorischen Inhalte in alternativen Diskurssystemen erproben.

Univ. Prof. Dr. Herbert Lachmayer und Christoph Schmälzle, M.A., bieten im Sommersemester 2010 eine Vorlesung und ein Seminar zum Thema an - in Kooperation mit der Kulturvermittlung der Klassik Stiftung Weimar (Leitung: Folker Metzger) und dem Nietzsche-Kolleg (Leitung: Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany).

Bemerkungen:

Termine und Räume stehen jeweils in der Einzelveranstaltung.

4304553 **summaery 2010**

4 FM wöch. Mi 11:00 - 13:00

14.04.2010

F.Grobe;W.Kissel

Kommentar: Im Sommer 2010 präsentiert die Summaery, die Jahresausstellung der Bauhaus-Universität, wieder aktuelle Semesterprojekte der Fakultäten Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung und Medien. Unter dem Dach der Summaery werden die Schauen der vier Fakultäten (werkschau, bautour, rundgang und mediengang) gebündelt und erhalten so einen Rahmen, der durch eine einheitliche und wieder erkennbare Außenwirkung die Bauhaus-Universität Weimar als Ganzes repräsentiert.

Diesmal entwickelt ein Team von Studierenden und Alumni, betreut durch die Professur Medien-Ereignisse und koordiniert durch das

Bauhaus.TransferzentrumDESIGN die Gesamtgestaltung der Summaery. Zum 150. Jubiläum der künstlerischen Ausbildung in Weimar entwickeln wir ein

gemeinsames Erscheinungsbild als Rahmen für die Vielfalt der universitären Disziplinen. Im Jubiläumsjahr zur Bauhaus-Universität (1860-2010) wird in Zusammenarbeit mit der Universitätskommunikation für die Summaery in Print, Web und Bewegtbild produziert.

Grundlegendes Ziel ist es, die Marke Bauhaus-Universität Weimar weiter zu etablieren, in der Öffentlichkeit zu platzieren und weit über die Grenzen Weimars präsent zu machen. Dazu sollte die Gestaltung der Summaery 2010 werbewirksame Aufmerksamkeit schaffen, das universitäre Profil nach außen tragen und Besucher unterschiedlicher Zielgruppen an

und in die Universität ziehen. Hier können sie selbst erleben, wofür unsere Universität steht: Interdisziplinarität, Experimentierfreudigkeit, Offenheit, Kreativität, Nähe zur industriellen Praxis und Internationalität.

Leistungsnachweis: M, G

4304554 **Television Art**

4 FM wöch. Mo 17:00 - 20:30 S6aHD Kinoraum 112 12.04.2010

Kommentar: In diesem Fachmodul werden Sendeformate entwickelt und erprobt, die die technischen und medienkünstlerischen Möglichkeiten des Internet-Fernsehens ausloten. Ausgangspunkt ist die Frage, wie mit einfachsten Mitteln größtmögliche künstlerische Wirkung erzielt werden kann. Bestandteile des Fachmoduls sind Medienexperimente mit selbstständiger Video-Produktion und Aufbereitung für den Sendebetrieb, die Entwicklung künstlerischer Konzepte, sowie die theoretische Reflexion der eigenen Tätigkeit.

Der Wandel der Medienlandschaft in Form und Inhalt ist unübersehbar. Alte Modelle funktionieren nicht länger, neue Ideen suchen ihren Ausdruck und ihr Publikum.

Beispielsweise stehen mit Smartphones und SKYPE weltweit populäre Kommunikationsmittel zur Verfügung, die sich über den privaten Rahmen hinaus für schnellen Informationsaustausch, aber auch für öffentliche Gruppenaktionen, Dialoge, Performances und grenzüberschreitende Spiele im globalen virtuellen Raum eignen. Das Projekt legt deshalb großen Wert auf internationale und interkulturelle Partnerschaften und deren Einbeziehung in praktikable Sendeformate.

Die Vorschau auf Möglichkeiten eines Fernsehens der Zukunft positioniert sich zwischen Flimmersammlungen wie YouTube einerseits und den Beschränkungen bzw. Selbstbeschränkungen der Mainstream-Medien andererseits. Als Orientierungspunkte dienen fünf „Is“:

Internet

Innovation

Interaktion

Improvisation

Internationalität

Bemerkungen: Das Projekt findet in enger Kooperation mit einer Partner-Veranstaltung an der Universität Erfurt (Kunstfernsehen, Dozent Stefan Wilke) sowie dem Regional - und Internetsender Salve.tv statt.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4304560 **INVENTORY & DISPLAY: MNEMOSYNE**

4 FM wöch. Di 09:15 - 12:30 M7B Projektraum 203 13.04.2010

F.Sattler

Kommentar: Mnemosyne, f. (Mnemosyne), das Gedächtnis, personif. als Mutter der Musen (Damen Conversationslexikon, 19. Jh.)

Ein wesentlicher Teil unseres kulturellen Gedächtnisses wird durch Bilder geprägt. Ob es sich dabei um die großen Themen kollektiven Gedenkens handelt, oder um individuelle, persönliche Erinnerungen, stets greifen wir auf einen großen Fundus überlieferter Bilder zurück. Gegenüber Texten bewahren sie sich eine größere interpretatorische Offenheit und unterlaufen die Beschränkungen bzw. Präfigurationen sprachlich-wissenschaftlicher Einordnungen. Aby Warburg hat ab 1924 mit dem Bilderatlas „Mnemosyne“ einen herausragenden Versuch unternommen, Kulturgeschichte nicht einfach als Bildergeschichte zu beschreiben, sondern durch Arrangements von Bildern bestimmte Zusammenhänge „ersichtlich“ zu machen. Denn (Re-)Konstruktion von bildlichen Erinnerungen ist selbst ein bildnerischer Prozess: nicht nur die Auswahl, sondern auch die Anordnung von Bildern schafft Bedeutung. Künstler haben immer wieder auf unterschiedlichste Bildarchive zurückgegriffen und alternative Interpretationen der Geschichte geschaffen. In der Vergangenheit stand die kritische Auseinandersetzung mit der Systematik der Wissenschaften im Vordergrund. Heute bieten die Algorithmen digitaler Bildarchive wie die Google Bildersuche oder Apples iPhoto neuen Anlass für eine Beschäftigung mit automatisierten Identifikations- und Klassifikationsprozessen, z.B. Gesichtserkennung und Geotagging.

Kursinhalte & -ziele

Im Kurs werden wir uns intensiv mit der Entstehung und Bedeutung von Aby Warburgs Bilderatlas „Mnemosyne“ auseinandersetzen.

Weiterhin werden wir mit Strategien und der Ästhetik der Erinnerungs- und Gedächtniskultur im Werk verschiedener Künstlerinnen und Künstler beschäftigen (Kurzreferate!), z.B. bei Emily Jacir, Christian Boltanski, Annette Messager, Walid Raad / The Atlas Group, Anselm Kiefer, Ilya und Emilia Kabakov, Gerhard Richter, Sarkis. Begleitend und vertiefend werden wir kurze(!) Ausschnitte aus maßgeblichen Texten zur Mnemosyne/Mnemo-technik diskutieren; diese Diskussionen finden als sog. „Meditationen“ als performative, nicht-wissenschaftliche Dialoge statt. Eine Exkursion ins Bildarchiv des Bundesarchivs in Koblenz ist ebenfalls Bestandteil des Kursangebots.

Im Zentrum steht die Befähigung zur kritischen künstlerischen Auseinandersetzung mit der Herkunft und dem „Nachleben“ von Bildern, der Erzeugung bzw. Veränderung von Authentizität und Aussagen durch die unterschiedliche Zusammenstellungen von Bildern und der Gestaltung verschiedener Repräsentationsformen.

Kursziel ist die Zusammenstellung eines eigenen Bilderatlas! Erwartet wird die engagierte Recherche nach Bildern aller Art -- dazu zählen auch und gerade Motive aus privaten, alltäglichen oder scheinbar trivialen Sammlungen. Die Produktion von fiktionalen Dokumenten („Fakes“) kann ebenfalls Teil dieser Strategie sein. Ein Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung einer individuellen Systematik, die sich nicht zwingend durch Wissenschaftlichkeit aber durch intellektuellen Scharfsinn auszeichnen soll (Humor inbegriffen). Die Wahl des Mediums ist frei, der Atlas kann sowohl als Tafelwerk/Buch wie auch als Wand- oder Vitrineninstallation realisiert werden, elektronische Formate sind ebenfalls möglich. Format und Umfang werden individuell abgesprochen, der Atlas sollte jedoch mehrere Zusammenstellungen enthalten. Der Kurs mündet in eine öffentliche Präsentation zum mediengang, deren Planung und Realisation ebenfalls Bestandteil des Leistungsnachweis ist.

Für wen ist dieser Kurs gedacht :

Der Kurs richtet sich an Studierende, in deren Werk das Thema bildliche Erinnerung eine zentrale Rolle spielt.
 Leistungsnachweis: Anwesenheit und aktive Teilnahme am Plenum und an individuellen Konsultationen (20%), Kurzreferat (10%), Entwurf, Realisation und Präsentation (Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation zum mediengang) des Bilderatlas (70%)
 Literatur: Flach, Sabine: Der Bilderatlas im Wechsel der Künste und Medien; Fink, München, 2005

UB-Signatur: Lc 3300/18

Zumbusch, Cornelia: Wissenschaft in Bildern : Symbol und dialektisches Bild in Aby Warburgs Mnemosyne-Atlas und Walter Benjamins Passagen-Werk; Akademie-Verlag, Berlin, 2004

UB-Signatur: Ik 1082/30

Warburg, Aby: Gesammelte Schriften : Studienausgabe, Hrsg. von Horst Bredekamp,; Abt. 2 = Bd. 2: Der Bilderatlas Mnemosyne / Hrsg. von Martin Warnke unter Mitarb. von Claudia Brink; Akademie-Verlag, Berlin, 2000

UB-Signatur: Ik 1073/5:II.1

Fleckner, Uwe (Hrsg.): Die Schatzkammern der Mnemosyne : ein Lesebuch mit Texten zur Gedächtnistheorie von Platon bis Derrida. Mit einem Bildessay von Sarkis; Verl. der Kunst, Dresden, 1995

UB-Signatur: De 1300/3

4304561 **MFA COLLOQUIUM: ICE CREAM SOCIAL**

4 FM

C.Hill;F.Sattler

Kommentar: Das unter der Bezeichnung "Soziale Praxis" zunehmend einflussreiche akademische und künstlerische Format stammt aus der Begriffsprägung der "Relational Art", wie sie 1993 zuerst von Nicolas Bourriaud formuliert wurde. Deren Grundannahme ist es, dass künstlerische Praxis stärker in einer sozialen Intervention und/oder einem sozialen Kontext verankert ist, als in einem geschlossenen oder privaten System. Wir alle kennen das Klischee, dass bedeutende Abmachungen in der Geschäftswelt außerhalb offizieller Büroumgebungen getroffen werden (auf dem Golfplatz, in schicken privaten Clubs, etc.). In der Kunstwelt wird ein Großteil der Geschäfte an einigen der exklusivsten gesellschaftlichen Orte betrieben (Messen in Venedig, Miami, etc.) und wir alle wissen ein gelungenes Brainstormings zu schätzen, das bei einigen Bieren in der Stammkneipe stattfindet. Wo findet also Soziale Praxis statt und wie verändert sich der Diskurs wenn sich die Umgebung vom Offiziellen (Atelier, Universität) ins Informelle verlagert (Bar, Draußen)? Wo bzw. worin besteht die Arbeitsumgebung für eine/n arbeitende/n KünstlerIn? Dieses Kolloquium verweigert sich der Annahme, dass an exklusiven Orten der einträglichste Austausch stattfindet, und konzentriert sich stärker auf die gewöhnlichen Ereignisse und den alltäglichen Austausch. Welches sind die produktiven Räume und Orte der Inspiration außerhalb der privaten Gefilde? Wir werden sie identifizieren, besuchen, dort diskutieren und sie benutzen.

Bemerkungen: Plenums-Termine nach Absprache

Erstes Plenum: Mittwoch 14. April 2010

Voraussetzungen: keine.

Literatur: wird im Kurs bereitgestellt

Multimediales Erzählen

4304570 **The Show Must Go On: The Catwalk**

4 FM wöch. Fr 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 23.04.2010

A.Lembke

Kommentar: Nachdem wir während des „The Catwalk Instinct“ Kurses erste Erfahrungen mit Licht und Schatten in einer kontrollierten Studioumgebung und Routine im Umgang mit dem Equipment sammeln konnten, wollen wir mehr! Wir sind Fashion Victims! Wir sind elegant und tragen schöne Kleider.

Der Catwalk-Confidence-Workout richtet sich an alle, die sich (weiter) intensiv mit der Fashionfotografie auseinandersetzen wollen und mit den Grundlagen der Studioarbeit bereits vertraut sind. Neben komplexeren und anwendungsorientierten Lichtsetups im Studio konzentrieren wir uns auf „On-Location shootings“ und „Outdoor Shootings“ mit Blitzlicht oder vorhandenem Licht. Darüber hinaus diskutieren wir das Modelposing sowie rechtliche Fragen und arbeiten an der Verfeinerung unserer Bildsprache durch die Postproduktion mit Photoshop.

Das Ziel des Fachmoduls ist, es die zweiwöchigen Aufgabenstellungen zu bearbeiten und zu dokumentieren und als Abschlussarbeit ein eigenes Shooting konzeptionell zu planen und umzusetzen. Ausgewählte Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des Loom Magazines „The Catwalk Instinct“ veröffentlicht. Darüber hinaus wird die inhaltliche Vorbereitung und das Erstellen von Content für die nächste Ausgabe des Loom Magazines „The Catwalk Instinct“ Teil des Kurses sein.

Bemerkungen: 3 Portfoliofotos per Email bis zum 19.4. 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.

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Routinierter Umgang mit Studioteknik und Kameraequipment

Wissenschaftliche Module

4304533 **Process as Paradigm**

4 WIM	Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	07.05.2010-07.05.2010
	Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	14.05.2010-14.05.2010
	Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	21.05.2010-21.05.2010
	Einzel	Fr	13:30 - 19:00	M7B Seminarraum 103	28.05.2010-28.05.2010
	Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	08.05.2010-08.05.2010
	Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	15.05.2010-15.05.2010
	Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	22.05.2010-22.05.2010
	Einzel	Sa	10:00 - 17:00	M7B Seminarraum 103	29.05.2010-29.05.2010

U.Damm

Kommentar: Prozess als Paradigma der Medienkunst und Kultur

Die Veranstaltung stellt den Begriff des Prozessualen in den Mittelpunkt und diskutiert „Prozess“ als Paradigma der Medienkunst und darüber hinaus als Perspektive auf die Gegenwart. Im Seminar werden im Rückgriff auf die Medientheorie „Prozess“ in Abgrenzung zur Interaktivität und Performativität bestimmt (Baudrillard, Kittler, Deleuze etc.) und auch die Naturwissenschaften im Hinblick auf Systemtheorie und ihrem Verständnis von „Prozess“ herangezogen. Historische und zeitgenössische Beispiele der Medienkunst und ihre Genres (z.B. Bioart, Generative Kunst, kollaborative netzbasierte Kunst) werden auf ihre Prozessualität hin untersucht und Möglichkeiten der Präsentation, Dokumentation und Archivierung erörtert und entworfen. Das Seminar knüpft an die Ausstellung „Process is Paradigm“ im Laboral, Gijón, Spanien an. Seminarergebnisse sollen im Weblog des Ausstellungsprojektes veröffentlicht werden.

Bemerkungen: The class will be held by Dr. Susanne Jaschko, a Berlin based independent curator and researcher in contemporary visual and electronic art.

In order to become a participant of this class, please register by sending an e-mail to Kristina.Hellmann@uni-weimar.de, stating your name and course of studies.

Registrations will only be accepted until 16 April.

Leistungsnachweis: The findings of the seminar are to be published as papers (course assessments) in the project's weblog.

Leistungsnachweise sind als Hausarbeiten zu erbringen.

Literatur: A bibliography will be provided to the participants in April.

Die Literaturliste geht den Teilnehmern vor Seminarstart zu.

4304552 Staging Knowledge & #8211; Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung

4 FM

H.Lachmayer;C.Schmälzle

Kommentar: Das Fachmodul besteht aus der Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung" à 3 LP und dem Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie" ebenfalls à 3 LP. **Um einen Fachmodulschein/Wissenschaftliches Modul à 6 LP zu erhalten, ist der Besuch und die Vorlage der entsprechenden Leistungsnachweise beider Lehrveranstaltungen verpflichtend.**

1. Vorlesung "Staging knowledge – Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung":

Zur Vergegenwärtigung kulturgeschichtlicher Inhalte heute bedarf es einer Vermittlungsstrategie, die zugleich Forschungsstrategie ist – und umgekehrt. Unter „Staging Knowledge“ ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Kulturtechnik zu verstehen, welche als Ausstellungs-Format einem Bildungsbedürfnis entgegenkommt, das die kunst- und kulturwissenschaftlichen Diskurse auch als ästhetische Erfahrung erleben will und gestalten möchte. Erst intuitive Geschmacksintelligenz und ein leidenschaftsfähiger Verstand sichern der Theorieproduktion die erwünschte libidinöse Besetzbarkeit: Soll doch die performative Kulturvermittlung als ‚Rhetorik in Bewegung‘ der Modulation unserer Affekte folgen, wie auch der Produktivität des Unbewussten geneigt sein – getragen von der Verve subversiver Freiheitsobsession. Das Modell der WEIMARER WISSENSRÄUME verdankt sich den beiden Ausstellungen „Wozu braucht Carl August einen Goethe“ (2008) und „Das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus“ (2009) im Stadtschloss Weimar. Dieses ist Grundlage der Studienrichtung „Staging Knowledge“, die als Abteilung an der Kunstuniversität Linz eingerichtet wurde und als PhD-Studium an der Bauhaus-Universität geplant ist.

2. Seminar "Schöner Schmerz – die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie":

Zu den verdrängten Themen klassizistischer Theoriebildung, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit in der Forschung erfahren haben, gehören Sex und Gewalt. Kein anderes Kunstwerk belegt den komplexen Zusammenhang von Schrecken und Schönheit, aber auch die Wechselwirkung von literarischer und bildlicher Überlieferung des Mythos so gut wie die 1506 in Rom wiederentdeckte Laokoon-Gruppe. Die berühmte „Laokoon-Debatte“ des 18. Jahrhunderts kreist um zwei systematischen Pole: Welchen Darstellungsgrenzen unterliegen die einzelnen Kunstgattungen? Welche Rolle spielt das grausame Sujet des troianischen Priesters, der mit seinen Söhnen zu Tode kommt, in einer Kunst, die auf Anmut und Würde zielt? Seit der Renaissance oszilliert das Paradigma des Klassischen zwischen Idealisierung und Verlebendigung. Der Laokoon-Gruppe kommt in diesem Prozeß eine zentrale Rolle zu. Ihr bereits von Plinius d.Ä. bezeugter Ruhm macht sie zum exemplarischen Werk, anhand dessen sich die produktive Wechselwirkung von ästhetischer Erfahrung und philosophischer Theoriebildung über die Epochen hinweg verfolgen läßt. Das Seminar behandelt die Rezeption des Kunstwerks über einen Zeitraum von fünf Jahrhunderten anhand intensiver Lektüren ausgewählter Bild- und Textquellen. Die Veranstaltung ist als Blockseminar konzipiert und findet teilweise vor Originalgraphik und alten Drucken aus dem Bestand der Klassik Stiftung Weimar statt. Als Teil des Lehrprogramms zu „staging knowledge“ sind neben Referaten und Hausarbeiten auch Formen denkbar, die eine Kontextualisierung der kulturhistorischen Inhalte in alternativen Diskurssystemen erproben.

Univ. Prof. Dr. Herbert Lachmayer und Christoph Schmälzle, M.A., bieten im Sommersemester 2010 eine Vorlesung und ein Seminar zum Thema an - in Kooperation mit der Kulturvermittlung der Klassik Stiftung Weimar (Leitung: Folker Metzger) und dem Nietzsche-Kolleg (Leitung: Dr. Rüdiger Schmidt-Grépály).

Bemerkungen: Termine und Räume stehen jeweils in der Einzelveranstaltung.

4307050 **ION**

1 **PRO**

B.Bittorf

Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulförderung bekannt gegeben.

4556223 **Computergraphik II/Animationssysteme**

3 V	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 015	19.07.2010-19.07.2010	C.Wüthrich;B.Bittorf
	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 013	02.08.2010-02.08.2010	
	wöch.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 013	13.04.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	15.04.2010	
	Einzel	Do	13:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	06.05.2010-06.05.2010	
	Einzel	Do	15:00 - 17:00	B11 Pool-Raum 128	20.05.2010-20.05.2010	

Kommentar: The course will teach the secrets behind movement in 2D and 3D rendering. Among the course themes there are: double buffering, 3D coordinate systems, quaternions, interpolation techniques, kinematics, inverse kinematics, dynamics, hierarchical skeleton techniques. Physics based simulations, movement control, real time issues in animation for gaming and real time environments. Part of the course requirements is the development of an animation by the participants.

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

Filmmanagement

4 WIM

Kommentar: Das Modul besteht aus dem Seminar "Bestsellerverfilmung am Beispiel des Romans 'Die Wanderhure' à 3 LP und dem Seminar "Grundlagen der Filmökonomie" à 3 LP. **Um einen Fachmodulschein/Wissenschaftliches Modul à 6 LP zu erhalten, ist der Besuch und die Vorlage der entsprechenden Leistungsnachweise bei der Lehrveranstaltungen verpflichtend.**

Seminar "Bestsellerverfilmung am Beispiel des Romans 'Die Wanderhure'":

Der historische Kriminalroman „Die Wanderhure“ von Iny Lorentz (Pseudonym von Ingrid Klocke und Elmar Wohlraht) ist ein literarischer Bestseller und zog drei Fortsetzungen nach sich. Im Herbst 2010 soll die Verfilmung als Mehrteiler im deutschen Fernsehen ausgestrahlt werden.

Die Blockveranstaltung analysiert die Erfolgsfaktoren von Bestsellerverfilmungen am Beispiel der „Wanderhure“: Sind derartige filmische Umsetzungen eine sichere Sache im ökonomischen Sinn oder eine filmische Routineangelegenheit? Was unterscheidet sie von „normalen Filmen“? Ist ein Bestseller eine Marke? Welche Marketing-Effekte und Kennziffern sichern die öffentliche Aufmerksamkeit und den ökonomischen Erfolg einer Bestsellerverfilmung?

Zur Vorbereitung des Seminars müssen die Teilnehmer den Roman „Die Wanderhure“ lesen, darüber recherchieren und zusammenfassen. Der Verlag wird die entsprechende Anzahl der Buchexemplare bereitstellen. Am ersten Tag des Blockseminars wird die Verfilmung „Die Wanderhure“ im Rahmen eines Screenings gezeigt. Darüber hinaus erhalten die Seminarteilnehmer das Drehbuch zur Fortsetzung und sollen anhand dieses Drehbuchs den Stoff am nächsten Tag pitchten.

Es wird erwartet, dass die Seminarteilnehmer/innen an beiden Tagen anwesend sind!

Der Leistungsnachweis erfolgt über die aktive Teilnahme an der Veranstaltung (50 %) und die Erstellung eines Marketingkonzepts (50 %).

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Seminar "Grundlagen der Filmökonomie":

Zunächst werden die ökonomischen Strukturen der Filmindustrie besprochen. Neben der Betrachtung der Wertschöpfungs-, Produktions- und Vermarktungsprozesse wird insbesondere auf die Budgetierung und Finanzierung im Filmgeschäft eingegangen, um den Teilnehmern einen umfassenden Überblick über die ökonomische Dimension dieser kreativen Branche zu geben. Aufbauend auf der Analyse können dann Marketingkonzepte diskutiert werden. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Betrachtung möglicher Erfolgsfaktoren wie z.B. Stars und Buzz.

Der Leistungsnachweis erfolgt über die Anfertigung von Referaten (50%) und einer abschließenden Seminararbeit (50%). 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: **Lehrende** : Bareis, Gruschwitz, Putzig

Zeiten:

Seminar "Bestsellerverfilmung am Beispiel des Romans 'Die Wanderhure'":

31.5.2010, 17:00 - 18:30 Uhr im Seminarraum 103, Helmholtzstraße 15

4. - 5. Juni 2010, jeweils von 9:00 - 18:15 Uhr im Seminarraum 103, Helmholtzstraße 15

Seminar "Grundlagen der Filmökonomie":

Montag, 15:15 - 16:45 Uhr, wöchentlich, Seminarraum 103, Helmholtzstraße 15 (erster Termin: 12.04.2010)

B.A. Medienkultur

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. Informationen zu den Terminen werden zu Beginn des Semesters rechtzeitig bekannt gegeben. Teilnehmer melden sich an bei: lisa.conrad@uni-weimar.de.

Bemerkungen: Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

BA/MA-Kolloquium

2 KO F.Balke

Kommentar: Diskussion der Bachelor-/Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung.

Zeiten und Ort werden noch bekanntgegeben.

BA/MA-Kolloquium

2 KO Einzel Fr 10:00 - 18:00 KH7 Hörsaal (IT-AP) 18.06.2010-18.06.2010 A.Ziemann

Kommentar: Diskussion der Bachelor-/Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung.

Zeiten und Ort werden noch bekanntgegeben.

Einführungsmodul: Einführung in die Mediengeschichte

Introduction in the Media History
 Das obligatorische Einführungsmodul für BA-Studierende der (E)MK im 2. Semester setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Mediengeschichte" (Voss), "Einführung in die Filmgeschichte" (Martin oder Wendler) sowie "Plenum I" (Krajewski) oder "Plenum II" (Ziemann).
 Modulverantw.: Voss

Introduction in the Media History

Das obligatorische Einführungsmodul für BA-Studierende der (E)MK im 2. Semester setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Mediengeschichte" (Voss), "Einführung in die Filmgeschichte" (Martin oder Wendler) sowie "Plenum I" (Krajewski) oder "Plenum II" (Ziemann).

Modulverantw.: Voss

Einführung in die Filmgeschichte

2 S	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	12.04.2010	S.Martin;A.Wendler
	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal C	12.04.2010	
	wöch.	Mo	17:00 - 18:30	M13C Hörsaal C	12.04.2010	
	wöch.	Mo	17:00 - 18:30	M13C Hörsaal A	12.04.2010	

Kommentar: Das Seminar »Filmgeschichte« als Teil des Einführungsmoduls im zweiten BA-Semester steht in engem thematischem Zusammenhang mit dem Seminar Filmanalyse. Die dort erworbenen Kenntnisse im analytischen Umgang mit Filmen sollen nun historisch perspektiviert werden. Dazu werden an beispielhaften Filmen aus allen Epochen der amerikanischen und europäischen Filmgeschichte seit 1895 wichtige technische und ästhetische Entwicklungen aufgezeigt (z. B. Entwicklung der narrativen Montage, Tonfilm, Farbfilm). Außerdem bietet das Seminar einen Überblick über einige wichtige Genres (z. B. Western, Melodram, Science Fiction) und historische Strömungen (z. B. Klassisches Hollywood, New Hollywood, Neuer deutscher Film, Film der Weimarer Republik) der Filmgeschichte.

Zusätzlich zu dieser Überblicksfunktion wird das Seminar mit wichtigen Autorinnen und Autoren der Filmgeschichtsschreibung sowie unterschiedlichen Konzepten Filmgeschichte zu modellieren, vertraut machen.

Das Seminar wird, wie im letzten Semester in zwei Gruppen geteilt (Frau Martin, Herr Wendler). Es wird empfohlen, das Seminar in der selben Gruppe wie im letzten Semester zu besuchen.

Leistungsnachweis: mündliche Beteiligung und Hausarbeit, nähere Informationen zu Beginn des Semesters

Einführung in die Mediengeschichte

2 V wöch. Do 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal D 15.04.2010 C.Voss

Kommentar: Was als Medium gilt, ist nicht einfach festzulegen. Diese Vorlesung führt ein, in die Geschichte und Historisierung der Medien und ihrer Wandel. Vom Urknall bis zum I-Pod, vom Kühlschrank bis zum Handy wird das geschichtliche Aufkommen der jeweils kulturell dominanten und das der weniger sichtbaren Medien zu beleuchten sein. Dabei zeigt sich die Geschichte der Medien als Geschichte der kulturellen Epochen- und Modenwechsel, die nicht immer ein kohärentes Geschichtsbild ergeben.

Voraussetzungen: obligatorisch für MK/BA, 2. Semester

Leistungsnachweis: Klausur

Mediengeschichte

4 PL	wöch.	Di	09:15 - 12:30	M13C Hörsaal C	13.04.2010	M.Krajewski;A.Ziemann
	wöch.	Di	09:15 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	13.04.2010	

Kommentar: Dieses Plenum bildet zusammen mit der „Einführung in die Filmgeschichte“ (A. Wendler oder S. Martin) und der Donnerstags-Vorlesung „Einführung in die Mediengeschichte“ (Chr. Voss) das Einführungsmodul „Mediengeschichte“; obligatorisch für BA-(E)MK im 2. Semester, mit einem Umfang von 8 SWS und 12 Credits.

Das Plenum verfolgt zwei Ziele. Zum ersten gilt es anhand ausgewählter Ereignisse und medien-technologischer Erfindungen/Innovationen einen Überblick über Epochen, Evolutionen und Zäsuren der Mediengeschichte zu gewinnen. Was endet eigentlich mit einer neuen Erfindung? Und welche Entwicklungen und Folgeeffekte bringt schließlich das neue Medium hervor? Zum zweiten wird sich das Plenum den Fragen widmen, wie man treffend über Ereignisse der Mediengeschichte schreiben kann und wie sich Gesellschaftsgeschichte als Mediengeschichte schreibt. Welche methodischen (Selektions-)Strategien, was für Denkfiguren, welche Technologien finden dabei Verwendung?

Bemerkungen: obligatorisch für BA-(E)MK im 2. Semester

Leistungsnachweis: Referat und Moderation im Plenum, Essay (inklusive referierender Präsentation) im ergänzenden Filmseminar sowie Klausur in der Vorlesung – und selbstverständlich: kontinuierliche Lektüre und Diskussionsbereitschaft. Die Gesamtnote setzt sich zu gleichen Teilen aus allen drei LV-Typen zusammen.

Projektmodule

Fachgebiet Kulturwissenschaft

Mediale Historiographien

Media of history 8 SWS, 12 bzw. 18 Leistungspunkte
Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.
Modulverantwortlicher: Balke

Media of history

8 SWS, 12 bzw. 18 Leistungspunkte

Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.

Modulverantwortlicher: Balke

Kulturtechniken 1

Cultural, Techniques 1
Das Projektmodul Kulturtechniken setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Kulturtechniken des Auges", dem Plenum "Kulturelle Praktiken des Auges" und dem Seminar "LATOUR KULTUR NATUR - Lektüreseminar".
Modulverantw.: Schneider, Vöhringer

Cultural, Techniques 1

Das Projektmodul Kulturtechniken setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Kulturtechniken des Auges", dem Plenum "Kulturelle Praktiken des Auges" und dem Seminar "LATOUR KULTUR NATUR - Lektüreseminar".

Modulverantw.: Schneider, Vöhringer

4302321 Kulturelle Praktiken des Auges

4 PL wöch. Do 11:00 - 15:00 B11 Seminarraum 014 22.04.2010

B.Schneider;M.Vöhringer

Kommentar: Ausgehend von den Themen, die in der Vorlesung zu Kulturtechniken des Auges behandelt werden, gibt das Plenum die Möglichkeit, vertiefende Texte zu lesen und Referate bzw. Projektarbeiten zum Thema zu präsentieren. Auge, Bild und Blick, Schrift und Zahl, graphische Methoden wie Karten und Diagramme, wissenschaftliche Praktiken im Labor und Sehapparate werden anhand von Texten und Material in ihren jeweiligen Eigenheiten diskutiert, Kultur zu konstituieren.

Themenauswahl: Geschichte des Alphabets; Höhlenmalerei; Tanz- u. Notenschriften; Zahl und Rechnen; Zeit und Raum messen; Weltkarten; Klangbilder, Gehirnbilder; Datenvisualisierung; Camouflage; Masken; Sehapparate; Mikroskopie; Teleskop; Eye-Tracking; Kontrolle im Labor; Fotografie; graphische Methode (Marey); Entwerfen als Kulturtechnik; Kunst- und Wunderkammern; Töne sehen.

Leistungsnachweis: Referat und Projektarbeit

4302322 Kulturtechniken des Auges

2 V wöch. Mi 11:30 - 13:00 B11 Seminarraum 015 21.04.2010

B.Schneider;M.Vöhringer

Kommentar: Durch die Kopplung von Kultur und Technik im Begriff „Kulturtechniken“ werden bestimmte Aspekte des Technischen und des Kulturellen beleuchtet, die getrennt voneinander nicht sichtbar werden. Dabei zeigen sich zwei mögliche Herangehensweisen an den Begriff: 1. Kulturtechniken sind Körpertechniken und Praktiken, die sich im Gegensatz zu unwillentlichen Handlungen einüben lassen (musizieren, schwimmen, Häuser bauen) 2. Etwas enger gefasst sind Kulturtechniken Fertigkeiten, die auf dem Umgang mit zeichenhaftem Material beruhen (lesen, schreiben, rechnen). Ausgehend von dieser Bestimmung wird die Veranstaltung den Fokus auf die Kulturtechniken des Auges richten. Dabei werden gleichermaßen historische und aktuelle Beispiele von Instrumenten, Praktiken und Medien betrachtet, die auf den Sehsinn und seine sehr unterschiedlichen Fähigkeiten gerichtet sind. Zeichnen, schreiben, notieren, rechnen, kartieren, fotografieren, filmen, archivieren, kontrollieren, aber auch archivieren, ornamentieren und verbergen werden als basale Kulturtechniken der visuellen Wissensbildung und Erkenntnis analysiert.

Leistungsnachweis: Klausur

4302323 **LATOUR KULTUR NATUR - Lektüreseminar**

2 S	Einzel	Mi	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 015	02.06.2010-02.06.2010	B.Schneider;M.Vöhringer
	BlockSa	-	09:15 - 18:30	B11 Seminarraum 013	09.07.2010-10.07.2010	

Kommentar: Kultur und Natur, Gesellschaft und Politik, Kunst und Wissenschaft, Theorie und Praxis – die modernen Gesellschaften bauen auf zahlreichen Grenzziehungen auf, die sich bei näherer Betrachtung als Vereinfachungen herausstellen, die die Welt handhabbar machen sollen. So geschieht die Ausbeutung der Natur beispielsweise unter der Prämisse, dass Menschen sich begrifflich von ihr abgespalten haben und auf Seiten der Kultur agieren.

Der französische Wissenschaftsphilosoph Bruno Latour schlägt vor, die Vereinfachungen selbst zu historisieren und dabei die Grenzziehungen zu hinterfragen, die sich zwischen den Disziplinen, zwischen Natur und Kultur eingerichtet haben. Denn diese „großen Trennungen“ liefern keine Erklärungen, „sondern sind im Gegenteil das, was erklärt werden muss.“

Das Seminar möchte durch die Lektüre zentraler Texte Bruno Latours in seine theoretischen Innovationen wie das Akteur-Netzwerk, die unveränderlichen mobilen Elemente, Wissenschaft in Aktion und die Vermischung von lebendigen und nicht-lebendigen Wesen einführen und diese für die Kulturtechnikforschung fruchtbar machen.

Bemerkungen: Diese Gemeinschaftsveranstaltung mit Prof. Dr. Bettine Menke (Uni-Erfurt) findet im Wechsel in Weimar und Erfurt statt.

Donnerstags, 11:00-12:30 in Weimar

Donnerstags, 10:15-11:45 in Erfurt

Beginn: 15.04.2010 in Weimar

Leistungsnachweis: Referat

Fachgebiet Medienökonomie

Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien

Media Economocs: Internet Economy: Concepts and Case Studies

This project makes students familiar with theoretical principles and business models of the internet economy.

Dieses Projektmodul vermittelt grundlegendes theoretisches Wissen in Bezug auf die Internet-Ökonomie, das durch zahlreiche Fallstudien und die Analyse der Geschäftsmodelle von Internet-Anbietern in anwendungsorientierter Weise vertieft wird.

Das Modul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen "Medienökonomische Grundlagen des Internets", "Fallstudien zur Internetökonomie" und "Electronic Marketing". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an allen drei Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der Veranstaltungen.

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15 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. Das Projektmodul kann nicht gemeinsam mit dem Studienmodul "Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie" belegt werden.

Modulverantwort.: Prof. Dr. Armin Rott

Media Economocs: Internet Economy: Concepts and Case Studies

This project makes students familiar with theoretical principles and business models of the internet economy.

Dieses Projektmodul vermittelt grundlegendes theoretisches Wissen in Bezug auf die Internet-Ökonomie, das durch zahlreiche Fallstudien und die Analyse der Geschäftsmodelle von Internet-Anbietern in anwendungsorientierter Weise vertieft wird.

Das Modul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen "Medienökonomische Grundlagen des Internets", "Fallstudien zur Internetökonomie" und "Electronic Marketing". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an allen drei Veranstaltungen gebunden.

Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der Veranstaltungen.

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15 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. Das Projektmodul kann nicht gemeinsam mit dem Studienmodul "Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie" belegt werden.

Modulverantw.: Prof. Dr. Armin Rott

4303111 **Electronic Marketing**

2 S	wöch.	Di	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	13.04.2010	M.Paul
	Einzel	Di	18:30 - 20:00	B11 Seminarraum 013	27.04.2010-27.04.2010	
	Einzel	Di	18:30 - 20:00	B11 Seminarraum 015	04.05.2010-04.05.2010	

Kommentar: „Electronic Marketing“ – die marktorientierte Gestaltung von Austauschprozessen in elektronischen Netzwerken hat zu weit reichenden Veränderungen auf zahlreichen Märkten geführt. Vor diesem Hintergrund werden den Teilnehmerinnen des Seminars die theoretischen Grundlagen des Electronic Marketings vermittelt. Zentrale Themen sind Onlineauktionen, Multichannel-Distribution, Virtual Communities und Onlinewerbung. Die theoretischen Grundlagen werden durch die Analyse von Geschäftsmodellen in Gruppenarbeit angewandt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien“ und des Studienmoduls „Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie“.

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.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch die Analyse der Geschäftsmodelle (75%) und die aktive Mitarbeit im Seminar (25%) ermittelt.

4303112 **Medienökonomische Grundlagen des Internets**

2 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.04.2010	A.Rott
	Einzel	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.07.2010-21.07.2010	

Kommentar: Diese Veranstaltung führt ein in die medienökonomischen Grundlagen und Geschäftsmodelle der Internet-Ökonomie. Kenntnisse der Veranstaltung „Grundlagen der Volkswirtschaftslehre“ werden vorausgesetzt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien“ und des Studienmoduls „Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie“.

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das erfolgreiche Bestehen einer Klausur am Ende des Semesters (100%) erworben werden.

Fallstudien zur Internet-Ökonomie

4 S	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	H15 Seminarraum 207	14.04.2010-12.05.2010	A.Rott;S.Putzig
	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	M7B Seminarraum 103	19.05.2010	

Kommentar: Ziel der Veranstaltung ist es, medienökonomische Methoden auf reale Fälle der Internet-Ökonomie anzuwenden. Die Studierenden erarbeiten in Teams Lösungen für Probleme verschiedener Akteure der Branche wie Kapitalgeber, Unternehmensgründer, Medienunternehmen, Agenturen und Suchmaschinenbetreiber. Die behandelten Fälle entstammen den unterschiedlichen Problemfeldern der Online-Unternehmen wie Finanzierung, Produktion, Marketing und Management. In einer ergänzenden mehrtägigen Exkursion nach Hamburg oder Berlin besteht die Möglichkeit, einige zentrale Branchenvertreter und Unternehmen vor Ort kennen zu lernen.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien“.

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15 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.

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das Verfassen einer Fallstudie (60%) und deren Präsentation (40%) erworben werden.

Fachgebiet Medienwissenschaft

Filmphilosophie

Das Projektmodul "Filmphilosophie" setzt sich zusammen aus: der Vorlesung "Ästhetik der Illusion. Ästhetische Erfahrung und Realitätseindruck des Kinos" (Voss), dem Plenum "Philosophie des Films" (Voss) sowie den Seminaren "Einführung in die Filmphilosophie mit Filmsichtung" (Hanstein) und "Die Wirklichkeitsoptionen des Film-Akustischen" (Hanstein).

Film-Philosophy

Das Projektmodul "Filmphilosophie" setzt sich zusammen aus: der Vorlesung "Ästhetik der Illusion. Ästhetische Erfahrung und Realitätseindruck des Kinos" (Voss), dem Plenum "Philosophie des Films" (Voss) sowie den Seminaren "Einführung in die Filmphilosophie mit Filmsichtung" (Hanstein) und "Die Wirklichkeitsoptionen des Film-Akustischen" (Hanstein).

Modulverantwort.: Dr. Ch. Voss

Kultursoziologie 1

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.
Modulverantwort.: 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.

Modulverantwort.: Ziemann

4302211 Theorie und Geschichte des Intellektuellen

4 PL wöch. Mo 15:15 - 18:30 B11 Seminarraum 014 12.04.2010

A.Ziemann

Kommentar: Mit Zolas „J'accuse!“ tritt erstmalig der Intellektuelle als kritische Figur auf, die gegen Wertverstöße agiert und humanistische Eigenwerte einfordert. Zu untersuchen und diskutieren ist, welche Bedingungen und Verhältnisse den Intellektuellen möglich gemacht haben, wie der Intellektuellendiskurs (in der Orientierung etwa an Sartre, Foucault, Bourdieu) sich selbst (im Lauf und Wandel der Zeit) beschreibt und welche Transformationen und Umdeutungen sich der Intellektuelle aussetzt bzw. welche ihm auferlegt werden. Der Fluchtpunkt des Plenums liegt in der Beobachtung eines neuen Typs des ‚Medienintellektuellen‘ und in der Anfrage an Massenmedien (nachgerade an den Film) als intellektuelle Akteure.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat im Plenum, schriftliche Projektarbeit

4302212 Ansätze der Wissenssoziologie

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 14.04.2010

G.Bongaerts

Kommentar: Die Wissenssoziologie befasst sich mit der Relation von Wissen und den sozialen Bedingungen unter denen es produziert wird. Ausgehend von Wegbereitern und Klassikern dieser speziellen Soziologie wie Marx, Durkheim, Scheler und Mannheim haben sich zwei dominante wissenssoziologische Traditionen etabliert: Zum einen eine systemtheoretische (Luhmann), die vor allem theoretisches Wissen (gepflegte Semantik) mit den gesellschaftlichen Strukturen seiner Produktion relationiert und zum anderen eine von Peter Berger und Thomas Luckmann begründete Tradition, die Alltagswissen ins Zentrum des wissenssoziologischen Interesses rückt und gesellschaftliche Strukturen mit diesem Wissen letztlich zusammenfallen lässt. Im Rahmen des Seminars sollen beide Traditionen anhand ausgewählter Texte erarbeitet werden.

Bemerkungen: offen für das Seniorenstudium

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat in einem Seminar

Literatur: Knoblauch, Hubert (2005): Wissenssoziologie. Konstanz: UVK

4302213 Theorien der modernen Kultur

2 S wöch. Di 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 13.04.2010

G.Bongaerts

- Kommentar:** Kulturbegriffe stehen gegenwärtig auch in der Soziologie verstärkt im Zentrum der Aufmerksamkeit. Schon die Klassiker des Fachs (vorrangig Georg Simmel und Max Weber) haben Konzepten von ‚Kultur‘, insbesondere der modernen Kultur, einen prominenten Stellenwert eingeräumt. Im Rahmen des Seminars wird es darum gehen, unterschiedliche Kulturbegriffe systematisch von den Klassikern bis zu Gegenwartsautoren in gemeinsamer Textlektüre zu erarbeiten und zu diskutieren. Gefragt wird sowohl nach theoretischen Problembezügen als auch nach gegenwartsdiagnostischen Erträgen. In den Blick gerät ‚Kultur‘ dabei als sozialtheoretischer Grundbegriff (z.B. bei Geertz), als Zeitdiagnose der Moderne (z.B. bei Adorno/Horkheimer) und als autonomer Teilbereich der sachlich differenzierten Gesellschaft (Bourdieu).
- Bemerkungen:** Seniorenstudium ja
- Leistungsnachweis:** aktive Teilnahme, Referat in einem Seminar
- Literatur:** Daniel, Ute (2006): Kompendium Kulturgeschichte. Theorien, Praxis, Schlüsselworte. Frankfurt/M. Junge, Matthias (2009): Kulturosoziologie. Eine Einführung in die Theorie. Konstanz. Nünning, Ansgar (Hrsg.) (2005): Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Stuttgart; Weimar.

Studienmodule

Fachgebiet Kulturwissenschaft

Europäische Medienkultur II

Im Sommersemester kann kein eigenständiges Studienmodul angeboten werden. Jedes Studienmodul aus dem Bereich BA/MK ist stattdessen belegbar und wird als Äquivalent angerechnet.

Im Sommersemester kann kein eigenständiges Studienmodul angeboten werden. Jedes Studienmodul aus dem Bereich BA/MK ist stattdessen belegbar und wird als Äquivalent angerechnet.

Diskursanalyse/Wissensgeschichte

Das Studienmodul Diskursanalyse/Wissensgeschichte setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Der Fall Jeanne d' Arc. Diskursanalyse einer Visionärin" (Balke) und dem Seminar: "Einführung in die Diskursanalyse. Archäologie und Genealogie" (Muhle).

Analysis of discourses/History of Knowledge

Das Studienmodul Diskursanalyse/Wissensgeschichte setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Der Fall Jeanne d' Arc. Diskursanalyse einer Visionärin" (Balke) und dem Seminar: "Einführung in die Diskursanalyse. Archäologie und Genealogie" (Muhle).

Modulverantw.: Balke

4303221 Der Fall Jeanne d'Arc. Diskursanalyse einer Visionärin

2 S wöch. Mo 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 014 12.04.2010

F.Balke

Kommentar: Die Diskursanalyse interessiert sich dafür, wie Einteilungen von Menschen und ihre Verhaltensweisen in Kategorien und Klassen zustande kommen. Unter welchen Bedingungen wird man in einer bestimmten Kultur zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Wahnsinniger, ein Visionär, ein Besessener oder ein Anormaler? Wie interagieren Systeme des Wissens über Menschen mit den Menschen, über die es ein bestimmtes Wissen gibt? Die Diskursanalyse, wie sie Michel Foucault entwickelt hat, erforscht systematisch das „Zurechtmachen von Menschen“ (the making up of people), wie es Ian Hacking formuliert hat. Foucault hat seine Methode u.a. ausführlich in der Archäologie des Wissens erläutert. Am Beispiel der Prozesse, die man der politischen Visionärin Jeanne d'Arc gemacht hat, soll im Seminar – im Anschluss an eine kurze Einführung in Foucaults Theorie – gemeinsam ein konkreter historisch und kulturell enorm wirkungsmächtiger „Fall“ behandelt werden, in dessen Mittelpunkt die Entscheidung darüber steht, was ein bestimmtes Verhalten zu einer anerkannten oder disqualifizierten Vision macht. Diese Entscheidung wird im Falle Jeanne d'Arcs vor Gericht getroffen. Da Diskursanalyse alles andere als eine beliebige Art der Textanalyse ist, stehen im Zentrum des Seminars nicht nur die überlieferten Akten der Prozesse, die Jeanne d'Arc gemacht wurden, sondern die unterschiedlichsten medialen Formate, in denen dieser Fall insbesondere künstlerisch gestaltet und weiterentwickelt wurde. Zu diesen Formaten zählt Schillers Drama „Die Jungfrau von Orléans“ ebenso wie die berühmten Jeanne d'Arc-Filme von Theodor Dreyer, Robert Bresson und Jacques Rivette.

Bemerkungen: Hinweis: Bestandteile des Studienmoduls können nicht mit anderen Modulen kombiniert werden. Das Seminar bildet zusammen mit dem Seminar „Einführung in die Diskursanalyse. Archäologie und Genealogie“ (Dr. Maria Muhle) das Studienmodul „Diskursanalyse/Wissensgeschichte“.

Leistungsnachweis: Aktive Mitarbeit sowie die Übernahme eines Referats in Kombination mit einer Hausarbeit in einem der beiden Modulbestandteile.

Literatur: Ein Seminarplan sowie die im Seminar behandelte Literatur wird im März auf der E-Learning-Plattform bereitgestellt. Das Passwort zum Betreten des virtuellen Seminarraums können Sie im Sekretariat (Fr. Locke, Bauhausstr. 11, Zi. 222) erfragen.

4303222 Einführung in die Diskursanalyse. Archäologie und Genealogie

2 S	wöch.	Di	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 014	13.04.2010	M.Muhle
	Einzel	Di	13:30 - 15:15	B11 Seminarraum 014	18.05.2010-18.05.2010	
Kommentar: Das Seminar führt in die Grundlagen der Diskursanalyse von Michel Foucault ein. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei Foucaults Ordnung des Diskurses gewidmet. Zentral hierfür sind die Begriffe „Archäologie“ und „Genealogie“, deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Hinblick auf die Zusammenhänge von Macht- und Wissensstrukturen in den Schriften Foucaults herausgearbeitet werden sollen (u.a. Die Archäologie des Wissens, „Nietzsche, die Genealogie, die Geschichte“, Die Ordnung der Dinge). Neben dem Diskursbegriff soll der Geschichtsbegriff im Mittelpunkt des Seminars stehen: Zunächst sollen klassische idealistische (G.W.F. Hegel) und materialistische (Friedrich Engels) Geschichtsbegriffe unter besonderer Berücksichtigung des Begriffs historischer Notwendigkeit untersucht werden; in einem zweiten Schritt soll dann ihre Dekonstruktion von Seiten einer Historiographie in den Blick genommen werden (Friedrich Nietzsche, Foucault), die nicht die großen Ereignisse und Handlungen der Helden in den Mittelpunkt stellt, sondern die (kleinen) Dinge, die materiellen Details und die lange Dauer (Fernand Braudel). Abschließend soll die zentrale Stellung von Geschichte und Geschichtsdarstellung in der zeitgenössischen Medienkunst erörtert werden, die sich in der zunehmenden Präsenz dokumentarischer Strategien in den Künsten zeigt.						
Bemerkungen: Der Seminarplan sowie eine ausführliche Literaturliste wird zu Anfang des Semesters verteilt. Die zu behandelnde Literatur wird auf der E-Learning-Plattform bereitgestellt. Das Passwort zum Betreten des virtuellen Seminarraums können Sie im Sekretariat der Bauhausstr. 11, Zi. 222 (Fr. Locke) erfragen.						
Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, Übernahme eines Referats bzw. Respondenz und Hausarbeit in einem der beiden Seminare.						
Literatur: Michel Foucault: Die Ordnung des Diskurses, Frankfurt/Main: Fischer 1991.						

Politik und Kunst

Politics and Arts Dieses Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar "Niklas Luhmann: Politik und Gesellschaft" (Scholz) und dem Seminar "Ist Kunst codierbar? Medien- und systemtheoretische Beobachtungen der Kunst." (Maye).

Modulverantw.: Scholz

Politics and Arts

Dieses Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar "Niklas Luhmann: Politik und Gesellschaft" (Scholz) und dem Seminar "Ist Kunst codierbar? Medien- und systemtheoretische Beobachtungen der Kunst." (Maye).

Modulverantw.: Scholz

4303211 Ist Kunst codierbar? Medien- und systemtheoretische Beobachtungen der Kunst

2 S	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 013	15.04.2010	H.Maye
Kommentar: Niklas Luhmanns Texte zur Kunst beschreiben einerseits die Kunst als soziales System sowie deren Funktion für die Gesellschaft und sind damit ein wichtiger Beitrag zur allgemeinen Kunsttheorie, andererseits eignen sie sich auch besonders gut als Einführung in die systemtheoretische Medientheorie. In <i>Die Kunst der Gesellschaft</i> wird zum ersten Mal ausführlich die für die Medientheorie folgenreiche Unterscheidung zwischen "Medium und Form" eingeführt und systematisch mit dem Konzept einer "Beobachtung zweiter Ordnung" verbunden. Dieser Medienbegriff existiert scheinbar unabhängig und parallel zu einem von der Systemtheorie eigens ausgerufenen System der Massenmedien, dessen Abgrenzung zum Kunstsystem fragwürdig ist und nicht immer überzeugen kann. 'Medien' und 'Kunst' sind in der Systemtheorie also auf eine vielfältige Weise verbunden, z.B. in der Bereitstellung von ästhetischen Formen für politische Repräsentation, im Prozess der Inklusion von Individuen in Funktionssysteme und natürlich in der Unterhaltung. Das Seminar möchte in genauen Lektüren von Luhmanns Schriften zur Kunst diese Verbindung differenzieren, d.h. die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Künsten und Medien in der soziologischen Systemtheorie herausarbeiten.						
Leistungsnachweis: Bereitschaft zur Übernahme eines Referats und Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem der beiden Seminare des BA-Studienmoduls "Politik und Kunst".						
Literatur: Textgrundlage sind die folgenden Taschenbücher, die vor Seminarbeginn anzuschaffen sind: Niklas Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft (1995), Frankfurt/M.: Suhrkamp 2007. Niklas Luhmann: Schriften zu Kunst und Literatur, hrsg. v. Niels Werber, Frankfurt/M. 2009.						

4303212 Niklas Luhmann: Politik und Gesellschaft

2 S	wöch.	Do	09:15 - 10:45	Cr47 Seminarraum 001	15.04.2010	L.Scholz
-----	-------	----	---------------	----------------------	------------	----------

- Kommentar:** Während in den klassischen Politiktheorien des 19. Jahrhunderts der Bereich der Politik mit dem Handlungsraum des poli-ti-schen Staates identifiziert und vor allem gegen den privat-bür--ger-lichen Bereich der Ge-sellschaft abge-grenzt wird, weist die systemtheoretische Ge-sell-schaftstheorie, wie sie in erster Linie von Niklas Luh-mann entfaltet wor-den ist, der Politik innerhalb der Gesellschaft lediglich noch einen unter-geordneten "Teilbereich" zu. Im Gegensatz zur Politik, die zunehmend auf Verwaltung reduziert wird und de-ren Handlungsraum stark eingeschränkt erscheint, steigt die Gesellschaft damit zu einer umfas-sen-den Größe auf, die nun den Vollzugsrahmen für die Politik vorgibt und daher auch in der Lage ist, Ansprüche an die Leistungen des politischen Systems zu stellen. Mit dieser Neuausrichtungen des Verhältnisses von Poli-tik und Gesellschaft zieht die Sys-tem-the-orie die Konsequenzen aus dem vielfach diagnostizierten Verlust an staatlicher Souve-rä-nität. Dementsprechend muss die Fähigkeit des Staates, die Synthesis des Sozia-len zu gewähr-leisten, aus systemtheoretischer Perspektive vor allem der gesellschaftlichen Kommunikation und den entsprechenden Kommunikationsmedien zugemutet werden. Das Se-minar will diese Auffas-sung von Politik unter anderem anhand von Luhmanns Buch Die Politik der Gesellschaft nach-zeich--nen und von ge-ge-n-teiligen Politikverständnissen abgrenzen, die entweder den politischen Staat als "eigen-stän-dige Macht" (Ernst Forsthoff) verstehen oder aber in der "Zivilgesellschaft" einen zusätzlichen Raum des "Politi-schen" (Ulrich Beck) gegeben sehen.
- Bemerkungen:** Das Studienmodul "Politik und Kunst" soll anhand der systemtheoretischen Gesellschaftstheorie von Niklas Luhmann die Ausdifferenzierung der Felder von Politik und Kunst nachzeichnen und ihre jeweilige Abgrenzung unter massenmedialen Bedingungen diskutieren. Das Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar "Niklas Luhmann: Politik und Gesellschaft" und dem Se-mi-nar "Ist Kunst codierbar? Medien- und systemtheo-retische Beobachtungen der Kunst".
- Leistungsnachweis:** Bereitschaft zur Übernahme eines Referats und Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in ei-nem der beiden Seminare des BA-Studienmoduls "Politik und Kunst".
- Literatur:** Ernst Forsthoff: Der Staat der Industriegesellschaft. Dargestellt am Beispiel der Bundesrepublik Deutschland, Mün-chen: C.H. Beck 1971.
- Ulrich Beck: Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1997.
- Niklas Luhmann: Legitimation durch Verfahren, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2008.
- Niklas Luhmann: Macht, Stuttgart: UTB 2003.
- Niklas Luhmann: Die Politik der Gesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2008.
- Niklas Luhmann: Das Recht der Gesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1995.
- Niklas Luhmann: Die Wirtschaft der Gesellschaft, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2008.
- Niklas Luhmann: Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden: VS 2008.
- Niklas Luhmann: Die Gesellschaft der Gesellschaft, 2 Bde., Frankfurt/M.: Suhrkamp 2009.
- Niklas Luhmann: Einführung in die Systemtheorie, Heidelberg: Carl-Auer 2004.

Schau / Spiel / Kunst

4303230 **Schau / Spiel / Kunst**

4 SM	wöch.	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.04.2010	S.Hartmann
	wöch.	Do	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.04.2010	

- Kommentar:** Die gesellschaftliche Floskel „Mach kein Theater“ unterstellt auf naive Weise, dass Sein die Wahrheit ist und Schauspielern die Lüge. Ein zentraler Konflikt steht also zwischen der Wahrheit und der Lüge, zwischen dem Sein und dem Machen, und genau in diesem Dazwischen. Was sind die Maßstäbe, was die Methoden?
- Ein Medium, sei es die Sprache, der Körper, das Wort, die Mimik, die Gestik, steht als Sprachrohr immer dazwi-schen.
- Das Studienmodul vermittelt Wissen der schauspielerischen Schaffensmethoden von Konstantin Sergejewitsch Stanislawski, Lee Strassberg, Stella Adler, Michael Tschechow, Berthold Brecht u.a.
- Wir erhalten Einblicke in die Biomechanik Meyerholds, welche Einflüsse auf die Theaterästhetik Berthold Brecht hatte.
- Im Hintergrund stehen die Technikfaszination der Zeit des Futurismus und des Stummfilms auf der einen und die Form und Sprache des Symbolismus auf der anderen Seite. Wo schwärmen die zeitgenössischen Strömun-gen hin?
- Die Methoden und Maßstäbe werden in den historischen Kontext gestellt und erläutert. Eine systematische Ein-führung schafft den Überblick zu zentralen Kategorien der Schauspielkunst.
- Leistungsnachweis:** Referat/Hausarbeit und eine Theaterkritik

Fachgebiet Medienökonomie

Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie

Media Economics: Principles of the Internet Economy
 The module discusses theoretical principles and business models of the internet economy.
 Das Studienmodul "Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie" vermittelt grundlegendes Wissen über theoretische Konzepte und Geschäftsmodelle der Internet-Ökonomie. Das Modul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen "Medienökonomische Grundlagen des Internets" und "Electronic Marketing". 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 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. Das Studienmodul kann nicht gemeinsam mit dem Projektmodul "Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien" belegt werden.
 Modulverantw.: Prof. Dr. Armin Rott

Media Economics: Principles of the Internet Economy

The module discusses theoretical principles and business models of the internet economy.

Das Studienmodul "Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie" vermittelt grundlegendes Wissen über theoretische Konzepte und Geschäftsmodelle der Internet-Ökonomie.

Das Modul setzt sich zusammen aus den Veranstaltungen "Medienökonomische Grundlagen des Internets" und "Electronic Marketing". 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 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. Das Studienmodul kann nicht gemeinsam mit dem Projektmodul "Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien" belegt werden.

Modulverantw.: Prof. Dr. Armin Rott

4303111 **Electronic Marketing**

2 S	wöch.	Di	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	13.04.2010	M.Paul
	Einzel	Di	18:30 - 20:00	B11 Seminarraum 013	27.04.2010-27.04.2010	
	Einzel	Di	18:30 - 20:00	B11 Seminarraum 015	04.05.2010-04.05.2010	

Kommentar: „Electronic Marketing“ – die marktorientierte Gestaltung von Austauschprozessen in elektronischen Netzwerken hat zu weit reichenden Veränderungen auf zahlreichen Märkten geführt. Vor diesem Hintergrund werden den Teilnehmerinnen des Seminars die theoretischen Grundlagen des Electronic Marketings vermittelt. Zentrale Themen sind Onlineauktionen, Multichannel-Distribution, Virtual Communities und Onlinewerbung. Die theoretischen Grundlagen werden durch die Analyse von Geschäftsmodellen in Gruppenarbeit angewandt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien“ und des Studienmoduls „Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie“.

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.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch die Analyse der Geschäftsmodelle (75%) und die aktive Mitarbeit im Seminar (25%) ermittelt.

4303112 **Medienökonomische Grundlagen des Internets**

2 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.04.2010	A.Rott
	Einzel	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.07.2010-21.07.2010	

Kommentar: Diese Veranstaltung führt ein in die medienökonomischen Grundlagen und Geschäftsmodelle der Internet-Ökonomie. Kenntnisse der Veranstaltung „Grundlagen der Volkswirtschaftslehre“ werden vorausgesetzt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienökonomie: Internet-Ökonomie: Konzepte und Fallstudien“ und des Studienmoduls „Medienökonomie: Grundlagen der Internet-Ökonomie“.

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das erfolgreiche Bestehen einer Klausur am Ende des Semesters (100%) erworben werden.

Medienökonomie III: Konsumentenverhalten und Marketing bei Medienprodukten

Media Economics III
 This module explains basic principles of consumer behavior and discusses marketing strategies for media companies to address these principles.
 Audiovisuelle Medienprodukte unterscheiden sich von anderen Produkten durch spezifisches Konsumentenverhalten. So werden beispielweise Kinofilme viel stärker aus hedonischen

Motiven konsumiert als aus einem reinen Nutzenkalkül heraus. In der Vorlesung "Konsumentenverhalten bei Medienprodukten" werden Theorien und empirische Erkenntnisse zum Konsumentenverhalten vorgestellt. Das Seminar "Marketing von Medienprodukten" diskutiert Möglichkeiten, mit Hilfe von Marketing-Maßnahmen auf dieses Verhalten zu reagieren.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Konsumentenverhalten bei Medienprodukten" und dem Seminar "Marketing von Medienprodukten". 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 begrenzt. Anmeldungen sind ab dem 15.09.2009 per Email an maria-theresa.rapp@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben. Die Referatsthemen werden direkt im Anschluss an die Platzvergabe verteilt und die Präsentationen müssen bis zum 28. Oktober abgegeben werden.

Modulverantw.: Prof. Hennig-Thurau

Media Economics III

This module explains basic principles of consumer behavior and discusses marketing strategies for media companies to address these principles.

Audiovisuelle Medienprodukte unterscheiden sich von anderen Produkten durch spezifisches Konsumentenverhalten. So werden beispielweise Kinofilme viel stärker aus hedonischen Motiven konsumiert als aus einem reinen Nutzenkalkül heraus. In der Vorlesung "Konsumentenverhalten bei Medienprodukten" werden Theorien und empirische Erkenntnisse zum Konsumentenverhalten vorgestellt. Das Seminar "Marketing von Medienprodukten" diskutiert Möglichkeiten, mit Hilfe von Marketing-Maßnahmen auf dieses Verhalten zu reagieren.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Konsumentenverhalten bei Medienprodukten" und dem Seminar "Marketing von Medienprodukten". 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 begrenzt. Anmeldungen sind ab dem 15.09.2009 per Email an maria-theresa.rapp@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben. Die Referatsthemen werden direkt im Anschluss an die Platzvergabe verteilt und die Präsentationen müssen bis zum 28. Oktober abgegeben werden.

Modulverantw.: Prof. Hennig-Thurau

Medienökonomie II

This course introduces basic concepts and theories of media management and marketing.

Im Studienmodul geht es um die Vorstellung und Erarbeitung grundlegender Konzepte aus den Bereichen Medienmanagement und Marketing.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Grundlagen des Marketing" und dem Seminar "Management - Kultur - Medien". 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.: Dr. Michael Paul

Media Economy II

This course introduces basic concepts and theories of media management and marketing.

Im Studienmodul geht es um die Vorstellung und Erarbeitung grundlegender Konzepte aus den Bereichen Medienmanagement und Marketing.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Grundlagen des Marketing" und dem Seminar "Management - Kultur - Medien". 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.: Dr. Michael Paul

4193111 **Grundlagen des Marketing**

2 V wöch. Di 13:30 - 15:00 M13C Hörsaal A 13.04.2010

M.Paul

Kommentar: Diese Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Marketing bekannt. Marketing wird als Führungskonzept von Unternehmen interpretiert, das über eine normative, strategische und eine operative Entscheidungsebene verfügt. Inhalt der Veranstaltung sind konzeptionelle und begriffliche Grundlagen, ausgewählte Theorien des Käuferverhaltens, Marktforschung als Entscheidungsgrundlage, Marketingstrategien sowie die vier Instrumentalbereiche des Marketing (Produktpolitik, Preispolitik, Kommunikationspolitik und Distributionspolitik). Die Veranstaltung ist für Studierende des ersten Studienabschnitts im BA Medienkultur gedacht, ist aber auch offen für Studierende in höheren Semestern, die ein Interesse am Marketing besitzen.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienökonomie II".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

4193112 **Management - Kultur - Medien**

2 S	wöch.	Mo	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C	12.04.2010	L.Conrad
	Einzel	Mo	09:30 - 11:00	M13C Hörsaal C	31.05.2010-31.05.2010	
	wöch.	Fr	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal C	16.04.2010	
	Einzel	Fr	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C	21.05.2010-21.05.2010	
	Einzel	Fr	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C	04.06.2010-04.06.2010	

Kommentar: Im Seminar "Management - Kultur - Medien" werden Schlüsselbegriffe des Managements wie beispielsweise "Strategie", "Kontrolle" und "Innovation" eingeführt. Diese Begriffe sollen einerseits mithilfe von Managementliteratur, andererseits unter medien- und kulturwissenschaftlichen Gesichtspunkten besprochen und analysiert werden. Durch die interdisziplinäre Betrachtung erhalten die Studierenden nicht nur Basiskenntnisse verschiedener Managementkonzepte, sie werden darüber hinaus auch dazu befähigt, die wissenschaftliche Erfassung eines Phänomens zu reflektieren.

Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienökonomie II".

Leistungsnachweis: Referat (50 %), aktive Teilnahme (50 %)

Fachgebiet Medienwissenschaft

Bildtheorie

Theory of images
 Zum Studienmodul Bild-Theorie gehört das Seminar Fire, walk with me. Geschichte, Theorie und Ästhetik der Fernsehserie (4h).
 Modulverantw.: Wentz

Theory of images

Zum Studienmodul Bild-Theorie gehört das Seminar Fire, walk with me. Geschichte, Theorie und Ästhetik der Fernsehserie (4h).

Modulverantw.: Wentz

4303311 **Fire, walk with me. Geschichte, Theorie und Ästhetik der Fernsehserie.**

4 S	wöch.	Mo	17:00 - 20:30	B11 Seminarraum 015	12.04.2010	D.Wentz
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	---------

Kommentar: Spätestens seitdem die New York Times angesichts von The Sopranos verzückt von „the greatest work of American popular culture of the last quarter century“ sprach, stellt beinahe niemand mehr in Abrede, dass von der Fernsehserie wichtige, - einige würden sagen die wichtigsten - ästhetischen Impulse insbesondere der Bewegtbildmedien ausgehen. Führen die Entwicklungen des letzten Jahrzehnts gar soweit, dass nicht nur manche Stimme, sondern auch mancher Fernsehsender selbst der Serie ihre mediale Herkunft absprechen will („It's not TV, it's HBO“), will dieses Studienmodul die Serie als genuin televisive Form untersuchen. Verstanden in jenem Sinne, dass kein anderes Medium dem Seriellen auf vergleichbare Weise Aufmerksamkeit geschenkt, oder ihm zu ähnlicher Komplexität verholfen hat, und umgekehrt dass kein anderes Medium so stark von der Form der Serie geprägt ist wie das Fernsehen, bearbeitet die Fernsehserie immer auch zugleich das Fernsehen selbst. Anhand der Geschichte der Fernsehserie wird so die Geschichte des Fernsehens selbst lesbar, anhand ihrer Merkmale immer zugleich das Mediale des Fernsehens sichtbar.

Das Studienmodul wird einen chronologischen Überblick geben über die wichtigsten Stationen der Fernsehserie, wobei zugleich einzelne Serien für verschiedene ihrer Formen stehen werden (u.a. FATHER KNOWS BEST, BONANZA, MIAMI VICE), den Schwerpunkt werden wir jedoch legen auf die zeitgenössische Serie seit Twin Peaks, und hier insbesondere deren ästhetische Komplexität in Augenschein nehmen (u.a. THE SOPRANOS, CSI, THE WIRE, LOST, SEX AND THE CITY, DESPERATE HOUSEWIVES, HEROES).

Leistungsnachweis: mündliche Leistung, Hausarbeit

Medien-Philosophie

Media-Philosophy
 Das Studienmodul Medien-Philosophie setzt sich zusammen aus dem Seminar "Evolution" (Cuntz, Frahm) und der Vorlesung "IKKM-Lectures".
 Modulverantw.: Cuntz

Media-Philosophy

Das Studienmodul Medien-Philosophie setzt sich zusammen aus dem Seminar "Evolution" (Cuntz, Frahm) und der Vorlesung "IKKM-Lectures".

Modulverantwortl.: Cuntz

4303321 **Evolution**

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 Cr47 Seminarraum 001 05.05.2010 M.Cuntz;L.Frahm

Kommentar: Aufgeklärten Kulturwissenschaftlern ist der Begriff der Evolution nicht ohne Grund suspekt: Nahezu wöchentlich warten Verhaltensforscher, Biologen, Hirnforscher, Kognitionsforscher und von ihnen beeinflusste Soziologen, Literatur- und Filmwissenschaftler mit ‚evolutionären‘ Erklärungen für allgemein menschliche Weisen des Wahrnehmens, Denkens und Handelns auf. Dabei werden eherne Gesetze einer über Jahrtausende hinweg unveränderten menschlichen Natur ausgerufen, wo man je kulturell differente und historisch wandelbare Prägungen vor allem durch Kulturtechniken und Medien zu sehen gelernt hat.

Gegenüber dieser neodarwinistischen Lesart von Evolution, die in ihrem gesetzesgläubigen Determinismus das Komplement zum Dogma der Vorbestimmtheit durch die Gene bildet, sind aber mit gutem Grund in jüngster Zeit Einwände erhoben worden, die ein ganz anderes Potenzial im Evolutionsbegriff sehen und diesen explizit gegen den Determinismus der Gene ins Feld führen. In diesem Seminar möchten wir anhand ausgewählter Texte eine Geschichte des Denkens mit dem Evolutionsbegriff nachvollziehen, das Evolution als historischen und offenen Prozess einer nicht teleologischen und nicht a priori festgeschriebenen Gesetzen und Programmen folgenden Entwicklung versteht. Diese weit verzweigte Tradition zeichnet sich dadurch aus, dass a) die Entstehung des Neuen gedacht werden kann, b) Kontinuitäten und Verwerfungen zwischen Natur und Kultur etabliert werden, die nicht den von Latour beschriebenen Aufteilungsspielen der Modernen folgen und c) auch die starre Dichotomie zwischen Materie und Form, Dingen und Zeichen, Unbelebtem und Lebendigem aufgegeben wird, sodass sich auch das Mysterium auflöst, wie der vermeintlich unüberbrückbare Graben zwischen den absolut differenten Größen überhaupt überwunden werden könne. Nicht zuletzt geht es uns darum zu ergründen, inwiefern auch die Kulturtechnikforschung und die Medienphilosophie dieser Art des Evolutionsdenkens verpflichtet sind.

Bemerkungen: Die Bereitschaft und Fähigkeit zur Lektüre englischsprachiger wissenschaftlicher Texte wird vorausgesetzt, die Beherrschung des Französischen ist keine Voraussetzung, doch wäre die Teilnahme frankophoner Studenten sehr wünschenswert.

Leistungsnachweis: Referat und Hausarbeit

Literatur: Vorgesehen sind unter anderem Texte von Charles Darwin, Friedrich Engels, Gabriel Tarde, Henri Bergson, André Leroi-Gourhan, André-Georges Haudricourt, Gilbert Simondon, Bernard Stiegler, Rupert Sheldrake, Alfred North Whitehead und Bruce Clarke.

4303322 **IKKM Lectures 2010**

2 V wöch. Mi 19:00 - 20:30 Cr47 Seminarraum 001 21.04.2010 M.Cuntz;L.Frahm

Kommentar: Das Programm steht voraussichtlich Ende März unter: www.ikkm-weimar.de zur Verfügung.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme

Raum und Erzählung

Space and Narration
Das Modul "Raum und Erzählung" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Spatial Narratives" und "Narrative Space".
Modulverantwortliche: Dipl.-Ing. Ulrike Kuch

Space and Narration

Das Modul "Raum und Erzählung" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Spatial Narratives" und "Narrative Space".

Modulverantwortliche: Dipl.-Ing. Ulrike Kuch

4303331 **Narrative Space**

2 S	Einzel	Di	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 013	13.04.2010-13.04.2010	U.Kuch
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	16.04.2010-16.04.2010	
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	23.04.2010-23.04.2010	
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	04.06.2010-04.06.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	17.04.2010-17.04.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	24.04.2010-24.04.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	05.06.2010-05.06.2010	

Kommentar: Michail Bachtin hat in seinem Konzept des Chronotopos eine Verschmelzung von Zeit und Ort versucht, die er in der Literatur wiederfindet. Wolfgang Kemp hat diese Idee für die Malerei adoptiert: „Im künstlerisch-literarischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen.“ Im Seminar möchten wir auf verschiedene Arten versuchen, diese – und andere – Ideen auf den umbauten Raum zu beziehen. Eine Annäherung an dieses umfassende Thema erfolgt über den Film, und hier wiederum fällt der Erzählung eine besondere Rolle zu. „Narrative Space“- der Titel bezieht sich demnach auf die Untersuchung von räumlicher Erzählung im Film.

Bemerkungen: Das Seminar "Narrative Space" ist ausschließlich mit dem Seminar "Spatial Narratives" zu kombinieren. Das Modul Raum und Erzählung besteht aus einer Einführung und 3 Blockveranstaltungen.

Leistungsnachweis: Einschreibung : Bitte um Anmeldung per E-Mail an ulrike.kuch@gmx.net
Referat, schriftliche Ausarbeitung

4303332 **Spatial Narratives**

2 S U.Kuch

Kommentar: „Spatial Narratives“- hinter diesem Begriff steht der Versuch, Aspekte der Erzählung (in der Literatur, der Malerei, dem Film) auf die Architektur zu übertragen. So können dramaturgische Konzepte (Spannungssteigerung, retardierende Momente, überraschende Wendungen) auch architektonisch formuliert werden. Doch wie kann das konkret geschehen? Auf der Grundlage der im Seminar Narrative Space erarbeiteten Theorie versuchen wir, selbst Ideen zur Umsetzung zu entwickeln und zu visualisieren. (Für Studierende der Medienkultur steht eine Alternative zur Verfügung.)

Bemerkungen: Als letzten Schritt werden wir anhand der Werke zweier Protagonisten Beispiele der Verbindung von Film und Architektur studieren und auf den Stellenwert von räumlicher Erzählung untersuchen.
Das Seminar "Spatial Narratives" ist ausschließlich mit dem Seminar "Narrative Space" zu kombinieren.
Das Modul Raum und Erzählung besteht aus einer Einführung und drei Blockveranstaltungen.
Einschreibung: Bitte um Anmeldung per Email an ulrike.kuch@gmx.net.

Leistungsnachweis: **Termine siehe Seminar "Narrative Space" von Ulrike Kuch.**
Stegreifentwurf/alternative Leistung

Medienästhetik

*<p>Mediaesthetics</p><p>
Dieses Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Affekt und Kontemplation. Stanly Kubricks Filme" (Hanstein) und dem Seminar "Kinogefühle" (Voss).</p><p>Modulverw.: Christiane Voss</p></p>*

Mediaesthetics

Dieses Studienmodul setzt sich zusammen aus dem Seminar: "Affekt und Kontemplation. Stanly Kubricks Filme" (Hanstein) und dem Seminar "Kinogefühle" (Voss).

Modulverw.: Christiane Voss

4303341 **Affekt und Kontemplation. Stanley Kubricks Filme**

2 S wöch. Di 19:00 - 20:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 14.04.2010 U.Hanstein
wöch. Mi 17:00 - 18:30 KH7 Hörsaal (IT-AP)

Kommentar: Unter Affekten versteht man stark ausgeprägte Formen der emotionalen Erregung. Dabei werden vielfältige Phänomene des Erleidens, des Berührt- oder Ergriffen-Seins als passive Formen des Erlebens dem Bereich des Handelns gegenüber gestellt. Im Seminar werden philosophische und filmtheoretische Texte diskutiert, die sich mit der Rolle von Affekten für die Darstellung und Erfahrung des Films beschäftigen. Auch in der Filmtheorie werden Affekte vorwiegend als Gegenpol zur narrativen Handlung eingeschätzt und als Überwältigung des Zuschauers bewertet, die eine ästhetische Reflexion unmöglich werden lässt. An Stanley Kubricks Filmen sollen die besonderen Affekt-Strukturen analysiert werden. Die Affektivität audiovisueller Bilder lässt sich für die Filme Kubricks gerade als Ermöglichung einer kontemplativen und reflexiven Betrachtung untersuchen.

Bemerkungen: Zum Seminar findet eine Filmsichtung statt, die verpflichtender Bestandteil des Studienmoduls ist.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) in einer Veranstaltung des Moduls.

4303342 **Kinogefühle**

2 S wöch. Do 15:15 - 16:45 KH7 Hörsaal (IT-AP) 15.04.2010 C.Voss

Kommentar: Medien modulieren Affekte. Speziell Filme haben den Anspruch, Gefühle zu evozieren, zu konstruieren und zu reflektieren. Was unter Gefühlen zu verstehen ist, ist daher eine zentrale Frage, der im Seminar systematisch nachgegangen wird.

Antworten darauf finden sich in der Philosophiegeschichte sowie in filmästhetischen Ansätzen zur kinematographischen Affektorganisation. Einschlägige Ansätze aus der Philosophie und Kinotheorie der Gefühle werden im Seminar vorgestellt und diskutiert.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme im Seminar, Referat und schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) in einer Veranstaltung des Moduls.

Literatur: Kinogefühle, hrsg. von Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger et al. Schüren-Verlag, Marburg 2005.

Philosophie der Gefühle, hrsg. Sabine Döring Stw Suhrkamp FaM 2009.

M.A. Medienkultur

Begrüßungsveranstaltung
Montag, 12. April 2010, um 11:00 Uhr im Seminarraum 014 in der Bauhausstraße 11.

Begrüßungsveranstaltung

Montag, 12. April 2010, um 11:00 Uhr im Seminarraum 014 in der Bauhausstraße 11.

BA/MA-Kolloquium

2 KO

F.Balke

Kommentar: Diskussion der Bachelor-/Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung.

Zeiten und Ort werden noch bekanntgegeben.

BA/MA-Kolloquium

2 KO Einzel Fr 10:00 - 18:00 KH7 Hörsaal (IT-AP) 18.06.2010-18.06.2010

A.Ziemann

Kommentar: Diskussion der Bachelor-/Master-Abschlussarbeiten und Vorbereitung auf die Verteidigung in Gruppen- und Einzelkonsultationen. Teilnahme nur nach persönlicher Anmeldung.

Zeiten und Ort werden noch bekanntgegeben.

MA- und Doktorandenkolloquium

2 KO

C.Vismann

Kommentar: Das Kolloquium Kultur und Recht wird in diesem Semester fortgesetzt. Es richtet sich an MA-Studierende und Doktorandinnen, die ihre Arbeiten im Bereich zwischen Recht, Kultur und Medien zu schreiben gedenken. Neben der Vorstellung einzelner Arbeiten stehen Lektüren ausgewählter Texte auf dem Programm. Vorschläge dafür sind willkommen.

Bemerkungen: Regulärer Beginn:

Die Bekanntgabe der Termine erfolgt über E-Mail. Bitte senden Sie eine E-Mail an johanna.bergann@uni-weimar.de, falls Sie noch nicht im Verteiler aufgenommen sind.

Projektmodule

Anthropotechniken

Das Projektmodul "Anthropotechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Menschenfassungen" (Balke, Vismann), dem Seminar "Menschenexperimente" (Balke) und dem Seminar "Menschenführung" (Muhle). Den Teilnehmern des Projektmoduls steht es frei, neben dem Plenum und einem der beiden Projektseminare (Balke, Muhle) nach vorheriger Absprache mit dem Modulverantwortlichen ein Seminar aus anderen Masterprogrammen der Fakultät Medien oder anderer Fakultäten der BUW zu wählen.
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich Balke

Anthropotechniques

Das Projektmodul "Anthropotechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Menschenfassungen" (Balke, Vismann), dem Seminar "Menschenexperimente" (Balke) und dem Seminar "Menschenführung" (Muhle). Den Teilnehmern des Projektmoduls steht es frei, neben dem Plenum und einem der beiden Projektseminare (Balke, Muhle) nach vorheriger Absprache mit dem Modulverantwortlichen ein Seminar aus anderen Masterprogrammen der Fakultät Medien oder anderer Fakultäten der BUW zu wählen.

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich Balke

4302611 **Menschenfassungen**

4 PL wöch. Di 15:15 - 18:30 Be11 Seminarraum 005 13.04.2010

F.Balke

Kommentar: Marshall McLuhan zufolge sind Medien „alle Technologien, die Ausweitungen des menschlichen Körpers und der menschlichen Sinne darstellen, von der Kleidung bis zum Computer“. Diese berühmte, vielzitierte und vielkritisierte Mediendefinition soll im Plenum auf ihre analytische Fruchtbarkeit hin betrachtet werden. Was heißt es, dass es, wie McLuhan im *Playboy*-Interview behauptet, nicht darauf ankommt, „wie man ein Medium gebraucht“, sondern allein darauf, „was es in und mit uns anstellt“? Diese Frage, die im Zentrum vieler aktueller medienanthropologischer Entwürfe steht, die sich um liminale Zustände wie Trance, Ekstase, Gewalt, Wahn, Hypnose und Besessenheit drehen, wird von vornherein konsequent im Hinblick auf die Projektideen zu beantworten versucht, die die Modulteilnehmer bereits zu Beginn des Plenums in kurzen Exposés einbringen. Die Teilnehmer werden daher in den ersten Sitzungen im Lichte ihrer Ideen einen gemeinsamen Lektüreplan erarbeiten, der darauf abzielt, die weitere Entwicklung der einzelnen Projekte zu unterschiedlichen Mensch/Medien-Schnittstellen durch die intensive gemeinsame Diskussion zu befördern.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme am Plenum sowie zwei weiteren Seminaren (von denen eines frei gewählt werden kann), Projektpräsentation im Plenum sowie ein Referat in einem der ergänzenden Projektseminare, Projektarbeit

Literatur: Einzige übergreifende Lektürevorgabe sind der Aufsatz „Regeln für den Menschenpark“ von Peter Sloterdijk sowie Auszüge aus Walter Seitters programmatischem Buch „Menschenfassungen“.

4302612 **Menschenführung**2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 14.04.2010
Einzel Mi 16:00 - 17:00 B11 Seminarraum 014 19.05.2010-19.05.2010

M.Muhle

Kommentar: Das Seminar befasst sich mit der Beziehung von Macht und Leben unter dem Aspekt der Menschenführung. In einem ersten Teil soll die Frage des Lebens anhand verschiedener theoretischer Positionen (François Jacob, Georges Canguilhem oder Jacob von Uexküll) untersucht werden. Dabei wird zentral die Unterscheidung von Mensch und Tier verhandelt, insofern sie relevant für eine Auseinandersetzung der Macht mit dem Leben ist. Im zweiten Teil sollen Modelle von politischer Macht untersucht werden, die sich jeweils anders auf das Leben der Menschen beziehen. Anhand von klassischen und zeitgenössischen Autoren (Thomas Hobbes, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Jacques Derrida) werden souveräne, disziplinäre, biopolitische und gouvernementale Paradigmen differenziert verhandelt. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Foucaults Geschichte der Gouvernementalität als „indirekte“, medial verfasste Menschenführung (Regulierung des Lebens der Bevölkerung) sowie auf dem Begriff des „Dispositiv“ (Foucault, Gilles Deleuze, Giorgio Agamben), der einen Bezug der Macht auf das Leben über eine Anordnung bzw. Disponierung der „Dinge“ denkbar werden lässt.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, ggf. Übernahme eines Referats bzw. einer Respondenz.

4302613 **Menschenexperimente**

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 14.04.2010

F.Balke

Kommentar: Das Seminar möchte das Thema der experimentellen Praktiken in Medizin, Psychologie, Pädagogik und Sozialwissenschaften in seiner kultur- und medienhistorischen Dimension erschließen. Im Zentrum steht dabei die Frage, in welcher Weise das Wissen über Menschen diesseits spekulativer Anthropologien in konkreten Versuchsanordnungen generiert wird. Medien, so die im Seminar zu verfolgende These, sind nicht bloß Ausweitungen des menschlichen Körpers, der in seiner Struktur und seinen Möglichkeiten vorab festgelegt ist; sie sind zugleich auch Bestandteil von Dispositiven, durch die allererst ermittelt wird, was das ist – ein Mensch. Zugleich sind Medien, von Platon bis zu McLuhan, Agenten und Agentien?, die in menschliche Körper eingeschleust werden, um dort ihre heilende oder zerstörerische Wirkung zu entfalten. Medienwissenschaft erweist sich so immer auch als eine Form der Pharmakologie. Neben der Beschäftigung mit ausgewählten Quellentexten zur Geschichte des Menschenexperimentes seit dem 18. Jahrhunderts sollen vor allem exemplarische literarische Versuchsszenarien sowie filmische Auseinandersetzungen mit dem Thema behandelt werden.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, ggf. Übernahme eines Referats bzw. einer Respondenz.

Literatur: Eine Liste in Frage kommender literarischer Texte und Filme wird in den nächsten Wochen auf der Homepage der Professur „Künstliche Welten“ verfügbar gemacht. Die konkrete Festlegung des Programms erfolgt gemeinsam mit den Teilnehmern in der ersten Seminarsitzung.

Medienphilosophie

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.

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

Das Komische und das Akustische im Film

2 S wöch. Di 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 13.04.2010 S.Martin

Kommentar: Das Seminar untersucht den Zusammenhang zwischen dem Komischem und dem Akustischen im Film. Neben der einführenden Lektüre relevanter Komiktheorien (Sigmund Freud, Henri Bergson u.a.) steht insbesondere die Analyse ausgewählter Filme im Hinblick auf die Erzeugung von Komik durch die Tonspur im Mittelpunkt. Das Seminar verfolgt dabei das Ziel, verschiedene Figuren der akustischen Filmkomik herauszuarbeiten. Von Interesse sind u.a. Motive sprachlicher Komik, wie sie etwa durch Sprachwitz (Duck Soap, USA 1933, Leo McCarey; Design for Living, USA 1933, Ernst Lubitsch; His Girl Friday, USA 1940, Howard Hawks), Dialekte (Bienvenue chez les Ch'tis, F 2008, Dany Boon) oder Akzente (Soul Kitchen, D 2009, Fatih Akin) sowie Übergänge zwischen den akustischen Ebenen Sprache, Geräusch und Musik (Modern Times, USA 1936, Charlie Chaplin; Playtime, F/I 1967, Jacques Tati; Mr. Bean's Holiday, UK/F/D 2007, Steve Bendelack) erzeugt werden. In diesem Zusammenhang ist das unidentifizierbare Klangobjekt nach Barbara Flückiger, kurz UKO, von Bedeutung, insbesondere was die Relation von Komik und Parodie betrifft (THX 1138, USA 1971, George Lucas). Darüber hinaus werden die Inkongruenz von Bild und Ton als Effekt von Komik (Singin' in the Rain, USA 1952, Stanley Donen/Gene Kelly) ebenso Gegenstand der Untersuchung sein, wie der Einbruch von musikalischen oder sprachlichen Versatzstücken in die Tonspur des Films (On connaît la chanson, F/CH/UK 2007, Alain Resnais, Termin Literaturator 2: Judgment Day, USA 1991, James Cameron, Pulp Fiction (USA 1994, Quentin Tarantino).

Leistungsnachweis: Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Medienphilosophie des Humors

4 PL wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 14.04.2010 C.Voss
 wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 013 14.04.2010

Kommentar: Im Plenum werden Ansätze zu Theorien des Humors aus der Philosophie und Filmphilosophie diskutiert. Theorien des Humors sind nicht identisch mit Komödientheorien – weisen aber Überschneidungen dazu auf. Seiner Etymologie nach verweist lat.: ‚humor‘ auf ‚Feuchtigkeit‘ und ‚Saft‘ hin. In der Antike verstand man darunter die richtige Mischung von Körpersäften, die zu einer guten Stimmung verhilft. Ein Lachen hervorrufen zu können, gilt als Symptom dessen. Als „humorvoll“ werden jedoch nicht nur Personen, sondern auch Erzählstile, Medien und Filme bezeichnet, die andere zum Lachen bringen oder lustige Dinge und Situationen zum Ausdruck bringen.

Im Plenum wird das Spektrum der Theorien des Humors (Unterlegenheits-, Überlegenheits-, Entspannung-, Integrations-, sowie Sanktionstheorien) von Kant, Hegel, Schopenhauer, Kierkegaard, Bergson, Freud und Plessner bis hin zu Critchley und Carroll daraufhin auszuwerten sein, inwiefern ihnen medienästhetische Perspektiven abzugewinnen sind, welche sich an filmischen Verfahren der Bedeutungskonstruktion und -regieung ausweisen lassen.

Bemerkungen: Ausgesuchte Filme werden unter dem Gesichtspunkt ihrer medialen Humor-konstruktion ins Verhältnis zum schriftlichen Theoriekanon gesetzt.

Leistungsnachweis: In der zweiten Hälfte des Plenums präsentieren die TeilnehmerInnen ihre Projektarbeiten im Plenum. Die Übernahme von mündlichen Referaten wird vorausgesetzt.

Motive der Filmkomödie

2 S Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 15.04.2010-15.04.2010 L.Engell
 Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 27.05.2010-27.05.2010
 Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 03.06.2010-03.06.2010
 Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 17.06.2010-17.06.2010
 Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 24.06.2010-24.06.2010
 Einzel Do 14:00 - 18:00 Cr47 Seminarraum 001 01.07.2010-01.07.2010

Kommentar: Automobil, Bananenschale, Christbaum, Damenschuh, Eis, Flaschenzug, Gummiknüppel, Hosenträger, Insel, Jaguar, Knochen, Leiter, Maus, Nase, Ohr, Parkett, Q, Rodelschlitten, Seil, Telefon, Urkunde, Vorhang, Wasserbett, Xenonlampe, Yrquhart, Zange: Motive der Filmkomödie sind – im Sinne der hier zu Grunde gelegten Theorie kinematographischer Motive und ihrer Weiterentwicklung - sichtbare und hörbare Dinge, die das Bild und mit ihm das Lachen in Bewegung setzen. Sie sollen recherchiert, systematisiert, analysiert und theoretisiert werden, um herauszufinden, warum und wann gerade sie komisch sind und welche Bedingungen sie dem filmischen Lachen auferlegen.

Bemerkungen: Termine des Seminars: 15. 4. (Auftaktsitzung) ; 27. 5.; 3. 6., (Zwischensitzungen); 17. 6.; 24. 6.; 1. 7. (Präsentationen) .

Leistungsnachweis: Regelmäßige aktive Teilnahme, Referat, ggf. Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre vor der ersten Sitzung: André Wendler, Lorenz Engell: Medienwissenschaft der Motive, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), 1, 2009, S. 38-49.

Mediale Historiographien

<p>8 SWS, 12 bzw. 24 Credits
Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.</p><p></p><p>Modulverantwortlicher: Balke</p>

8 SWS, 12 bzw. 24 Credits

Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.

Modulverantwortlicher: Balke

Studienmodule

Basismodul Medienkultur

Basic of Media/Culture
Das Studienmodul besteht aus dem Seminar (4h) "Übergänge. Medien/Kultur/Theorie" (Bergann, Hanstein)
Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. Johanna Bergann M.A.

Basic of Media/Culture

Das Studienmodul besteht aus dem Seminar (4h) "Übergänge. Medien/Kultur/Theorie" (Bergann, Hanstein)

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. Johanna Bergann M.A.

4303611 **Übergänge. Medien/Kultur/Theorie**

4 S wöch. Do 09:15 - 12:30 B11 Seminarraum 013 15.04.2010

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).

Mediale Historiographien

Media of History - History of Media
Das Studienmodul "Mediale Historiographien" setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Klasse-Monster-Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung" und dem Seminar: "Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien".
Modulverantwortlicher: Dr. Stephan Gregory

Media of History - History of Media

Das Studienmodul "Mediale Historiographien" setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Klasse-Monster-Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung" und dem Seminar: "Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien".

Modulverantwortlicher: Dr. Stephan Gregory

4303621 **Klasse – Monster – Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung**

2 V wöch. Do 11:00 - 12:30 M7B Seminarraum 103 22.04.2010

S.Gregory

Kommentar: "Die Geschichte aller bisherigen Gesellschaft ist die Geschichte von Klassenkämpfen", verkündet 1848 das Manifest der Kommunistischen Partei. Zu dieser Zeit scheint also schon jeder zu wissen, was eine Klasse ist. Die Vorlesung unternimmt eine Reise in die Zeit, als das noch nicht so klar war. Anstatt Klasse als eine "an sich" bestehende Gegebenheit zu betrachten, demonstriert sie die Geburt der Klasse aus dem Geist der Klassifizierung. Sie zeigt, welchen Operationen der sozialen Unterscheidung und Zusammenfassung, welchen Aufzeichnungs- und Anordnungstechniken der Klassenbegriff seine Entstehung verdankt, sie beschreibt den Prozess, durch den er in der Frühen Neuzeit – in ständigem metaphorischen Austausch von Naturordnung und gesellschaftlicher Einteilung – an Evidenz gewinnt, und sie interessiert sich für den Streit, der diesen Begriff von Anfang an begleitet. Der auf diese Weise aufgedeckte Klassenkampf ist kein Kampf zwischen Klassen, es ist ein Kampf um die und gegen die Klassifizierungen.

Stationen der genealogischen Erkundung sind u.a.:

- die aristotelische Kategorienlehre, die römische Besteuerungspraxis und die "Latenzphase" des Klassenbegriffs in Mittelalter und Renaissance
- classis als neuzeitlicher Einteilungsbegriff für Schüler, Geistliche und Matrosen
- die Differenzierungen der Armenfürsorge unter Queen Elizabeth I.
- die Klassifizierungsverfahren der politischen Arithmetik im England des 17. Jahrhunderts
- ernst gemeinte und ironische "modest proposals" zur Menschensortierung
- Die Hybridklasse der "gentlemen" und der Diskurs über die "Unverschämtheit der Untergebenen"
- Klassenkampf in der Schrift: Polemisches classing und declassing in den Londoner "poetic battles" des frühen 18. Jahrhunderts
- die Hackney Writers der Londoner Grub Street als Medienprekariat des 18. Jahrhunderts
- das Klassen-"Vogueing" extravaganter Stutzer und die "english malady" des "spleen": nichtklassifizierbare Krankheit und Krankheit der Nichtklassifizierbarkeit
- der Klassenbegriff in der Naturgeschichte; die Leidenschaft der Systembildung
- die Monstren ("Missbildungen") als Spaltprodukte der naturgeschichtlichen Klassifikation
- Diderots "Poetologie" des Monsters und die Monstrophilie des "gothic taste"
- die Rückübertragung des Klassenbegriffs von der Natur- in die Menschengeschichte: Quesnays "Tableau économique"
- die Pirouetten der Klassentheorie (Marx, Lenin, Gramsci, Althusser, Bourdieu)
- Kritik der aufteilenden Vernunft (Castoriadis, Rançiere)

Leistungsnachweis: regelmäßige Teilnahme, Diskussion

4303622 **Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien**

2 S wöch. Di 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 013 13.04.2010

S.Gregory

Kommentar: Jede Form der Geschichtsdarstellung folgt einer bestimmten Chronologie, einem bestimmten Schematismus der zeitlichen Anordnung. In der europäischen Moderne dominierte die Vorstellung einer linearen Bewegung, eines sich unendlich in die Zukunft erstreckenden Prozesses, eines kontinuierlichen, in messbare Abschnitte unterteilbaren Zeitflusses – ein Modell, das auch deshalb so erfolgreich war, weil es sich so gut mit Begriffen wie "Entwicklung" und "Fortschritts" verbinden ließ. Für den gewöhnlichen historiographischen Betrieb bildet dieses Schema bis heute ganz selbstverständlich die Geschäftsgrundlage. Experimente mit anderen zeitlichen Anordnungen – häufig angeregt durch neue physikalische Modellbildungen – haben sich weitgehend auf den Bereich der künstlerischen Produktion, vor allem der Literatur und des Films beschränkt.

Doch auch die Geschichtswissenschaft sieht sich immer wieder gezwungen, die eigenen Erkenntnisvoraussetzungen – und damit auch die Zeitlichkeit der "historischen Zeit" – in den Blick zu nehmen. Solche Reflexionen werden offenbar immer dann dringlich, wenn innerhalb der herrschenden zeitlichen Verfassung ein Störfall auftritt, wenn eine Zeitordnung durch die Konfrontation mit anderen Zeitlichkeiten in Unruhe versetzt wird. Das Seminar beschäftigt sich mit solchen Krisenmomenten der Zeitauffassung anhand von ausgewählten Beispielen der Geschichtsschreibung, der Geschichtstheorie und der Geschichtsphilosophie. Neben expliziten Reflexionen auf die Zeitprobleme der Geschichtsschreibung sollen auch solche Zeugnisse herangezogen werden, in denen sich die Wirrungen der Chronologie symptomatisch manifestieren: Die Geschichte im Tumult der Zeiten.

Leistungsnachweis: Übernahme eines Referats, schriftliche Arbeit

Literatur: Vorläufige Liste der Themenkomplexe und Autoren:

- Geschichtliche und mythische Zeit (A. Blanqui, F. Nietzsche, M. Eliade, R. Barthes, M. Finley u.a.)
- Geschichtszeit und physikalische Zeit (F.W.J. Schelling, H. Bergson, Ch. Peguy, S. Kracauer, S. Brush, P. Galison u.a.)
- Kontinuität und Diskontinuität (G. Bachelard, M. Foucault, P. Veyne, B. Latour, Ph. Sarasin u.a.)
- Ereignis und Struktur (C. Lévi-Strauss, F. Braudel, M. Foucault u.a.)
- Vorwegnehmen, Vorausgreifen (G.W.F. Hegel, J. Lacan, R. Koselleck, F. Furet u.a.)
- Nachholen, Nachdenken (S. Freud, W. Benjamin, Ph. Ariès, J. Le Goff, J. Derrida, P. Nora)

Medien/Philosophie

Das Studienmodul "Medien/Philosophie" setzt sich aus dem Plenum und wahlweise aus einem der beiden im Projektmodul "Medienphilosophie" angebotenen Seminare zusammen.
 Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

Media/Philosophy

Das Studienmodul "Medien/Philosophie" setzt sich aus dem Plenum und wahlweise aus einem der beiden im Projektmodul "Medienphilosophie" angebotenen Seminare zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

4303631 **Medienphilosophie des Humors**

4 PL	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	14.04.2010	C.Voss
	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	14.04.2010	

Kommentar: Im Plenum werden Ansätze zu Theorien des Humors aus der Philosophie und Filmphilosophie diskutiert. Theorien des Humors sind nicht identisch mit Komödientheorien – weisen aber Überschneidungen dazu auf. Seiner Etymologie nach verweist lat.: ‚humor‘ auf ‚Feuchtigkeit‘ und ‚Saft‘ hin. In der Antike verstand man darunter die richtige Mischung von Körpersäften, die zu einer guten Stimmung verhilft. Ein Lachen hervorrufen zu können, gilt als Symptom dessen. Als „humorvoll“ werden jedoch nicht nur Personen, sondern auch Erzählstile, Medien und Filme bezeichnet, die andere zum Lachen bringen oder lustige Dinge und Situationen zum Ausdruck bringen.

Im Plenum wird das Spektrum der Theorien des Humors (Unterlegenheits-, Überlegenheits-, Entspannung-, Integrations-, sowie Sanktionstheorien) von Kant, Hegel, Schopenhauer, Kierkegaard, Bergson, Freud und Plessner bis hin zu Critchley und Carroll daraufhin auszuwerten sein, inwiefern ihnen medienästhetische Perspektiven abzugewinnen sind, welche sich an filmischen Verfahren der Bedeutungskonstruktion und -regieung ausweisen lassen.

Bemerkungen: Ausgesuchte Filme werden unter dem Gesichtspunkt ihrer medialen Humor-konstruktion ins Verhältnis zum schriftlichen Theoriekanon gesetzt.

Leistungsnachweis: In der zweiten Hälfte des Plenums präsentieren die TeilnehmerInnen ihre Projektarbeiten im Plenum. Die Übernahme von mündlichen Referaten wird vorausgesetzt.

4303632 **Das Komische und das Akustische im Film**

2 S	wöch.	Di	11:00 - 12:30	13.04.2010	S.Martin
-----	-------	----	---------------	------------	----------

eine reflektierte Geschmacksintelligenz, durch welche ästhetisch-künstlerische Erfahrung auch den Status wissenschaftlicher Erkenntnis einzunehmen vermag. Dabei gilt es, die sensibilisierte und kreative Subjektivität auch als kognitive Instanz ernst zu nehmen -- und nicht gegenüber den Objektivierungszwängen einer systemisch-diskursiven Wissenschaftswelt ab-, respektive auszugrenzen. An den folgenden kulturwissenschaftlichen Ausstellungen wird "Staging Knowledge" nicht nur als theoretisches Konzept sondern als ästhetische Forschungspraxis dargestellt:

"Beschwörung nationaler Identität - das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus" (Weimar 2009/10), "Haydn Explosiv -- eine europäische Karriere am Fürstenhof der Esterházy" (Eisenstadt, 2009), "Wozu braucht Carl August einen Goethe?" (Weimar, 2008), "Wolfgang Amadè -- ein ganz normales Wunderkind" (Wien, 2006), "Mozart. Experiment Aufklärung" (Wien, 2006), "Lorenzo Da Ponte -- Il poeta di Mozart" (Wien, 2006), "Salieri sulle tracce di Mozart" (Milano, 2004), "Alles Schmuck" (Zürich 2000/01), "Büro. Inszenierung von Arbeit" (Linz, 1998)

Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Inszenierung von Wissensräumen" (Prof. H. Lachmayer) und einem Seminar "Perfomative Kulturvermittlung" (Ch. Schmälzl M.A.).

Modulverantw.: Ch. Schmälzl M.A.

4303641 Staging Knowledge - Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung

2 V	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	28.05.2010-28.05.2010	H.Lachmayer
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	04.06.2010-04.06.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 013	25.06.2010-25.06.2010	

Kommentar: Zur Vergegenwärtigung kulturgeschichtlicher Inhalte heute bedarf es einer Vermittlungsstrategie, die zugleich Forschungsstrategie ist – und umgekehrt. Unter „Staging Knowledge“ ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Kulturtechnik zu verstehen, welche als Ausstellungs-Format einem Bildungsbedürfnis entgegenkommt, das die kunst- und kulturwissenschaftlichen Diskurse auch als ästhetische Erfahrung erleben will und gestalten möchte. Erst intuitive Geschmacksintelligenz und ein leidenschaftsfähiger Verstand sichern der Theorieproduktion die erwünschte libidinöse Besetzbarkeit: Soll doch die performative Kulturvermittlung als ‚Rhetorik in Bewegung‘ der Modulation unserer Affekte folgen, wie auch der Produktivität des Unbewussten geneigt sein – getragen von der Verve subversiver Freiheitsobsession. Das Modell der WEIMARER WISSENSRÄUME verdankt sich den beiden Ausstellungen „Wozu braucht Carl August einen Goethe“ (2008) und „Das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus“ (2009) im Stadtschloss Weimar. Dieses ist Grundlage der Studienrichtung „Staging Knowledge“, die als Abteilung an der Kunstuniversität Linz eingerichtet wurde und als PhD-Studium an der Bauhaus-Universität geplant ist.

Univ. Prof. Dr. Herbert Lachmayer und Christoph Schmälzle, M.A., bieten im Sommersemester 2010 Vorlesungen und Seminare zum Thema an, in Kooperation mit der Kulturvermittlung der Klassik Stiftung Weimar (Leitung: Folker Metzger) und dem Nietzsche-Kolleg (Leitung: Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany).

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme

4303642 Schöner Schmerz & #8211; die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie

2 S	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	16.04.2010-16.04.2010	C.Schmälzle
	Einzel	Fr	09:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	21.05.2010-21.05.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 17:00	B11 Seminarraum 013	18.06.2010-18.06.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 014	16.07.2010-16.07.2010	

Kommentar: Zu den verdrängten Themen klassizistischer Theoriebildung, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit in der Forschung erfahren haben, gehören Sex und Gewalt. Kein anderes Kunstwerk belegt den komplexen Zusammenhang von Schrecken und Schönheit, aber auch die Wechselwirkung von literarischer und bildlicher Überlieferung des Mythos so gut wie die 1506 in Rom wiederentdeckte Laokoon-Gruppe. Die berühmte „Laokoon-Debatte“ des 18. Jahrhunderts kreist um zwei systematischen Pole: Welchen Darstellungsgrenzen unterliegen die einzelnen Kunstgattungen? Welche Rolle spielt das grausame Sujet des troianischen Priesters, der mit seinen Söhnen zu Tode kommt, in einer Kunst, die auf Anmut und Würde zielt? Seit der Renaissance oszilliert das Paradigma des Klassischen zwischen Idealisierung und Verlebendigung. Der Laokoon-Gruppe kommt in diesem Prozeß eine zentrale Rolle zu. Ihr bereits von Plinius d.Ä. bezeugter Ruhm macht sie zum exemplarischen Werk, anhand dessen sich die produktive Wechselwirkung von ästhetischer Erfahrung und philosophischer Theoriebildung über die Epochen hinweg verfolgen läßt. Das Seminar behandelt die Rezeption des Kunstwerks über einen Zeitraum von fünf Jahrhunderten anhand intensiver Lektüren ausgewählter Bild- und Textquellen. Die Veranstaltung ist als Blockseminar konzipiert und findet teilweise vor Originalgraphik und alten Drucken aus dem Bestand der Klassik Stiftung Weimar statt. Als Teil des Lehrprogramms zu „staging knowledge“ sind neben Referaten und Hausarbeiten auch Formen denkbar, die eine Kontextualisierung der kulturhistorischen Inhalte in alternativen Diskurssystemen erproben.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, schriftliche Hausarbeit

M.A. Kulturwissenschaftliche Medienforschung

Begrüßungsveranstaltung
 Montag, 12. April 2010, um 11:00 Uhr im Seminarraum 014 in der Bauhausstraße 11.

Begrüßungsveranstaltung

Montag, 12. April 2010, um 11:00 Uhr im Seminarraum 014 in der Bauhausstraße 11.

Projektmodule

Anthropotechniken

Das Projektmodul "Anthropotechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Menschenfassungen" (Balke, Vismann), dem Seminar "Menschenexperimente" (Balke) und dem Seminar "Menschenführung" (Muhle). Den Teilnehmern des Projektmoduls steht es frei, neben dem Plenum und einem der beiden Projektseminare (Balke, Muhle) nach vorheriger Absprache mit dem Modulverantwortlichen ein Seminar aus anderen Masterprogrammen der Fakultät Medien oder anderer Fakultäten der BUW zu wählen.
 Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich Balke

Anthropotechniques

Das Projektmodul "Anthropotechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Menschenfassungen" (Balke, Vismann), dem Seminar "Menschenexperimente" (Balke) und dem Seminar "Menschenführung" (Muhle). Den Teilnehmern des Projektmoduls steht es frei, neben dem Plenum und einem der beiden Projektseminare (Balke, Muhle) nach vorheriger Absprache mit dem Modulverantwortlichen ein Seminar aus anderen Masterprogrammen der Fakultät Medien oder anderer Fakultäten der BUW zu wählen.

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich Balke

4302611 Menschenfassungen

4 PL wöch. Di 15:15 - 18:30 Be11 Seminarraum 005 13.04.2010 F.Balke

Kommentar: Marshall McLuhan zufolge sind Medien „alle Technologien, die Ausweitungen des menschlichen Körpers und der menschlichen Sinne darstellen, von der Kleidung bis zum Computer“. Diese berühmte, vielzitierte und vielkritisierte Mediendefinition soll im Plenum auf ihre analytische Fruchtbarkeit hin betrachtet werden. Was heißt es, dass es, wie McLuhan im *Playboy*-Interview behauptet, nicht darauf ankommt, „wie man ein Medium gebraucht“, sondern allein darauf, „was es in und mit uns anstellt“? Diese Frage, die im Zentrum vieler aktueller medienanthropologischer Entwürfe steht, die sich um liminale Zustände wie Trance, Ekstase, Gewalt, Wahn, Hypnose und Besessenheit drehen, wird von vornherein konsequent im Hinblick auf die Projektideen zu beantworten versucht, die die Modulteilnehmer bereits zu Beginn des Plenums in kurzen Exposés einbringen. Die Teilnehmer werden daher in den ersten Sitzungen im Lichte ihrer Ideen einen gemeinsamen Lektüreplan erarbeiten, der darauf abzielt, die weitere Entwicklung der einzelnen Projekte zu unterschiedlichen Mensch/Medien-Schnittstellen durch die intensive gemeinsame Diskussion zu befördern.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme am Plenum sowie zwei weiteren Seminaren (von denen eines frei gewählt werden kann), Projektpräsentation im Plenum sowie ein Referat in einem der ergänzenden Projektseminare, Projektarbeit

Literatur: Einzige übergreifende Lektürevorgabe sind der Aufsatz „Regeln für den Menschenpark“ von Peter Sloterdijk sowie Auszüge aus Walter Seitters programmatischem Buch „Menschenfassungen“.

4302612 Menschenführung

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 14.04.2010 M.Muhle
 Einzel Mi 16:00 - 17:00 B11 Seminarraum 014 19.05.2010-19.05.2010

Kommentar: Das Seminar befasst sich mit der Beziehung von Macht und Leben unter dem Aspekt der Menschenführung. In einem ersten Teil soll die Frage des Lebens anhand verschiedener theoretischer Positionen (François Jacob, Georges Canguilhem oder Jacob von Uexküll) untersucht werden. Dabei wird zentral die Unterscheidung von Mensch und Tier verhandelt, insofern sie relevant für eine Auseinandersetzung der Macht mit dem Leben ist. Im zweiten Teil sollen Modelle von politischer Macht untersucht werden, die sich jeweils anders auf das Leben der Menschen beziehen. Anhand von klassischen und zeitgenössischen Autoren (Thomas Hobbes, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Jacques Derrida) werden souveräne, disziplinäre, biopolitische und gouvernementale Paradigmen differenziert verhandelt. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Foucaults Geschichte der Gouvernementalität als „indirekte“, medial verfasste Menschenführung (Regulierung des Lebens der Bevölkerung) sowie auf dem Begriff des „Dispositivs“ (Foucault, Gilles Deleuze, Giorgio Agamben), der einen Bezug der Macht auf das Leben über eine Anordnung bzw. Disponierung der „Dinge“ denkbar werden lässt.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, ggf. Übernahme eines Referats bzw. einer Respondenz.

4302613 Menschenexperimente

2 S wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 14.04.2010 F.Balke

Kommentar: Das Seminar möchte das Thema der experimentellen Praktiken in Medizin, Psychologie, Pädagogik und Sozialwissenschaften in seiner kultur- und medienhistorischen Dimension erschließen. Im Zentrum steht dabei die Frage, in welcher Weise das Wissen über Menschen diesseits spekulativer Anthropologien in konkreten Versuchsanordnungen generiert wird. Medien, so die im Seminar zu verfolgende These, sind nicht bloß Ausweitungen des menschlichen Körpers, der in seiner Struktur und seinen Möglichkeiten vorab festgelegt ist; sie sind zugleich auch Bestandteil von Dispositiven, durch die allererst ermittelt wird, was das ist – ein Mensch. Zugleich sind Medien, von Platon bis zu McLuhan, Agenten und Agentien ?, die in menschliche Körper eingeschleust werden, um dort ihre heilende oder zerstörerische Wirkung zu entfalten. Medienwissenschaft erweist sich so immer auch als eine Form der Pharmakologie. Neben der Beschäftigung mit ausgewählten Quellentexten zur Geschichte des Menschenexperiments seit dem 18. Jahrhunderts sollen vor allem exemplarische literarische Versuchsszenarien sowie filmische Auseinandersetzungen mit dem Thema behandelt werden.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, ggf. Übernahme eines Referats bzw. einer Responzenz.

Literatur: Eine Liste in Frage kommender literarischer Texte und Filme wird in den nächsten Wochen auf der Homepage der Professur „Künstliche Welten“ verfügbar gemacht. Die konkrete Festlegung des Programms erfolgt gemeinsam mit den Teilnehmern in der ersten Seminarsitzung.

Mediale Historiographien

<p>8 SWS, 12 bzw. 24 Credits
Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.</p><p></p><p>Modulverantwortlicher: Balke</p>

8 SWS, 12 bzw. 24 Credits

Das Angebot ist ausschließlich für Kollegiaten reserviert.

Modulverantwortlicher: 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

Das Komische und das Akustische im Film

2 S wöch. Di 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 13.04.2010 S.Martin

Kommentar: Das Seminar untersucht den Zusammenhang zwischen dem Komischem und dem Akustischen im Film. Neben der einführenden Lektüre relevanter Komiktheorien (Sigmund Freud, Henri Bergson u.a.) steht insbesondere die Analyse ausgewählter Filme im Hinblick auf die Erzeugung von Komik durch die Tonspur im Mittelpunkt. Das Seminar verfolgt dabei das Ziel, verschiedene Figuren der akustischen Filmkomik herauszuarbeiten. Von Interesse sind u.a. Motive sprachlicher Komik, wie sie etwa durch Sprachwitz (Duck Soap, USA 1933, Leo McCarey; Design for Living, USA 1933, Ernst Lubitsch; His Girl Friday, USA 1940, Howard Hawks), Dialekte (Bienvenue chez les Ch'tis, F 2008, Dany Boon) oder Akzente (Soul Kitchen, D 2009, Fatih Akin) sowie Übergänge zwischen den akustischen Ebenen Sprache, Geräusch und Musik (Modern Times, USA 1936, Charlie Chaplin; Playtime, F/I 1967, Jacques Tati; Mr. Bean's Holiday , UK/F/D 2007, Steve Bendelack) erzeugt werden. In diesem Zusammenhang ist das unidentifizierbare Klangobjekt nach Barbara Flückiger, kurz UKO, von Bedeutung, insbesondere was die Relation von Komik und Parodie betrifft (THX 1138, USA 1971, George Lucas). Darüber hinaus werden die Inkongruenz von Bild und Ton als Effekt von Komik (Singin' in the Rain, USA 1952, Stanley Donen/Gene Kelly) ebenso Gegenstand der Untersuchung sein. wie der Einbruch von musikalischen oder sprachlichen Versatzstücken in die Tonspur des Films (On connaît la chanson , F/CH/UK 2007, Alain Resnais, Termin Literaturator 2: Judgment Day, USA 1991, James Cameron, Pulp Fiction (USA 1994, Quentin Tarantino).

Leistungsnachweis: Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Medienphilosophie des Humors

4 PL wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 14.04.2010 C.Voss
wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 013 14.04.2010

Kommentar: Im Plenum werden Ansätze zu Theorien des Humors aus der Philosophie und Filmphilosophie diskutiert. Theorien des Humors sind nicht identisch mit Komödientheorien – weisen aber Überschneidungen dazu auf. Seiner Etymologie nach verweist lat.: ‚humor‘ auf ‚Feuchtigkeit‘ und ‚Saft‘ hin. In der Antike verstand man darunter die richtige Mischung von Körpersäften, die zu einer guten Stimmung verhilft. Ein Lachen hervorrufen zu können, gilt als Symptom dessen. Als „humorvoll“ werden jedoch nicht nur Personen, sondern auch Erzählstile, Medien und Filme bezeichnet, die andere zum Lachen bringen oder lustige Dinge und Situationen zum Ausdruck bringen.

Im Plenum wird das Spektrum der Theorien des Humors (Unterlegenheits-, Überlegenheits-, Entspannung-, Integrations-, sowie Sanktionstheorien) von Kant, Hegel, Schopenhauer, Kierkegaard, Bergson, Freud und Plessner bis hin zu Critchley und Carroll daraufhin auszuwerten sein, inwiefern ihnen medienästhetische Perspektiven abzugewinnen sind, welche sich an filmischen Verfahren der Bedeutungskonstruktion und -negierung ausweisen lassen.

Bemerkungen: Ausgesuchte Filme werden unter dem Gesichtspunkt ihrer medialen Humor-konstruktion ins Verhältnis zum schriftlichen Theoriekanon gesetzt.

Leistungsnachweis: In der zweiten Hälfte des Plenums präsentieren die TeilnehmerInnen ihre Projektarbeiten im Plenum. Die Übernahme von mündlichen Referaten wird vorausgesetzt.

Motive der Filmkomödie

2 S	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	15.04.2010-15.04.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	27.05.2010-27.05.2010	L.Engell
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	03.06.2010-03.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	17.06.2010-17.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	24.06.2010-24.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	Cr47 Seminarraum 001	01.07.2010-01.07.2010	

Kommentar: Automobil, Bananenschale, Christbaum, Damenschuh, Eis, Flaschenzug, Gummiknüppel, Hosenträger, Insel, Jaguar, Knochen, Leiter, Maus, Nase, Ohr, Parkett, Q, Rodelschlitten, Seil, Telefon, Urkunde, Vorhang, Wasserbett, Xenonlampe, Yrquhart, Zange: Motive der Filmkomödie sind – im Sinne der hier zu Grunde gelegten Theorie kinematographischer Motive und ihrer Weiterentwicklung - sichtbare und hörbare Dinge, die das Bild und mit ihm das Lachen in Bewegung setzen. Sie sollen recherchiert, systematisiert, analysiert und theoretisiert werden, um herauszufinden, warum und wann gerade sie komisch sind und welche Bedingungen sie dem filmischen Lachen auferlegen.

Bemerkungen: Termine des Seminars: 15. 4. (Auftaktsitzung) ; 27. 5.; 3. 6., (Zwischensitzungen); 17. 6.; 24. 6.; 1. 7. (Präsentationen) .

Leistungsnachweis: Regelmäßige aktive Teilnahme, Referat, ggf. Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre vor der ersten Sitzung: André Wendler, Lorenz Engell: Medienwissenschaft der Motive, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), 1, 2009, S. 38-49.

Studienmodule

Basismodul Medienkultur

Basic of Media/Culture Das Studienmodul besteht aus dem Seminar (4h) "Übergänge. Medien/Kultur/Theorie" (Bergann, Hanstein) Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. Johanna Bergann M.A.

Basic of Media/Culture

Das Studienmodul besteht aus dem Seminar (4h) "Übergänge. Medien/Kultur/Theorie" (Bergann, Hanstein)

Modulverantwortliche: Dipl.-Jur. Johanna Bergann M.A.

4303611 **Übergänge. Medien/Kultur/Theorie**

4 S	wöch.	Do	09:15 - 12:30	B11 Seminarraum 013	15.04.2010	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).

Mediale Historiographien

Media of History - History of Media
 Das Studienmodul "Mediale Historiographien" setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Klasse-Monster-Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung" und dem Seminar: "Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien".
 Modulverantwortlicher: Dr. Stephan Gregory

Media of History - History of Media

Das Studienmodul "Mediale Historiographien" setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Klasse-Monster-Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung" und dem Seminar: "Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien".

Modulverantwortlicher: Dr. Stephan Gregory

4303621 **Klasse – Monster – Spleen. Glanz und Elend der Klassifizierung**

2 V wöch. Do 11:00 - 12:30 M7B Seminarraum 103 22.04.2010

S.Gregory

Kommentar:

"Die Geschichte aller bisherigen Gesellschaft ist die Geschichte von Klassenkämpfen", verkündet 1848 das Manifest der Kommunistischen Partei. Zu dieser Zeit scheint also schon jeder zu wissen, was eine Klasse ist. Die Vorlesung unternimmt eine Reise in die Zeit, als das noch nicht so klar war. Anstatt Klasse als eine "an sich" bestehende Gegebenheit zu betrachten, demonstriert sie die Geburt der Klasse aus dem Geist der Klassifizierung. Sie zeigt, welchen Operationen der sozialen Unterscheidung und Zusammenfassung, welchen Aufzeichnungs- und Anordnungstechniken der Klassenbegriff seine Entstehung verdankt, sie beschreibt den Prozess, durch den er in der Frühen Neuzeit – in ständigem metaphorischen Austausch von Naturordnung und gesellschaftlicher Einteilung – an Evidenz gewinnt, und sie interessiert sich für den Streit, der diesen Begriff von Anfang an begleitet. Der auf diese Weise aufgedeckte Klassenkampf ist kein Kampf zwischen Klassen, es ist ein Kampf um die und gegen die Klassifizierungen.

Stationen der genealogischen Erkundung sind u.a.:

- die aristotelische Kategorienlehre, die römische Besteuerungspraxis und die "Latenzphase" des Klassenbegriffs in Mittelalter und Renaissance
- classis als neuzeitlicher Einteilungsbegriff für Schüler, Geistliche und Matrosen
- die Differenzierungen der Armenfürsorge unter Queen Elizabeth I.
- die Klassifizierungsverfahren der politischen Arithmetik im England des 17. Jahrhunderts
- ernst gemeinte und ironische "modest proposals" zur Menschensortierung
- Die Hybridklasse der "gentlemen" und der Diskurs über die "Unverschämtheit der Untergebenen"
- Klassenkampf in der Schrift: Polemisches classing und declassing in den Londoner "poetic battles" des frühen 18. Jahrhunderts
- die Hackney Writers der Londoner Grub Street als Medienprekariat des 18. Jahrhunderts
- das Klassen-"Vogueing" extravaganter Stutzer und die "english malady" des "spleen": nichtklassifizierbare Krankheit und Krankheit der Nichtklassifizierbarkeit
- der Klassenbegriff in der Naturgeschichte; die Leidenschaft der Systembildung
- die Monstren ("Missbildungen") als Spaltprodukte der naturgeschichtlichen Klassifikation
- Diderots "Poetologie" des Monsters und die Monstrophilie des "gothic taste"
- die Rückübertragung des Klassenbegriffs von der Natur- in die Menschengeschichte: Quesnays "Tableau économique"
- die Pirouetten der Klassentheorie (Marx, Lenin, Gramsci, Althusser, Bourdieu)
- Kritik der aufteilenden Vernunft (Castoriadis, Rançiere)

Leistungsnachweis: regelmäßige Teilnahme, Diskussion

4303622 **Andere Zeiten. Der Karneval der Chronologien**

2 S wöch. Di 13:30 - 15:00 B11 Seminarraum 013 13.04.2010

S.Gregory

Kommentar: Jede Form der Geschichtsdarstellung folgt einer bestimmten Chronologie, einem bestimmten Schematismus der zeitlichen Anordnung. In der europäischen Moderne dominierte die Vorstellung einer linearen Bewegung, eines sich unendlich in die Zukunft erstreckenden Prozesses, eines kontinuierlichen, in messbare Abschnitte unterteilbaren Zeitflusses – ein Modell, das auch deshalb so erfolgreich war, weil es sich so gut mit Begriffen wie "Entwicklung" und "Fortschritts" verbinden ließ. Für den gewöhnlichen historiographischen Betrieb bildet dieses Schema bis heute ganz selbstverständlich die Geschäftsgrundlage. Experimente mit anderen zeitlichen Anordnungen – häufig angeregt durch neue physikalische Modellbildungen – haben sich weitgehend auf den Bereich der künstlerischen Produktion, vor allem der Literatur und des Films beschränkt.

Doch auch die Geschichtswissenschaft sieht sich immer wieder gezwungen, die eigenen Erkenntnisvoraussetzungen – und damit auch die Zeitlichkeit der "historischen Zeit" – in den Blick zu nehmen. Solche Reflexionen werden offenbar immer dann dringlich, wenn innerhalb der herrschenden zeitlichen Verfassung ein Störfall auftritt, wenn eine Zeitordnung durch die Konfrontation mit anderen Zeitlichkeiten in Unruhe versetzt wird. Das Seminar beschäftigt sich mit solchen Krisenmomenten der Zeitauffassung anhand von ausgewählten Beispielen der Geschichtsschreibung, der Geschichtstheorie und der Geschichtsphilosophie. Neben expliziten Reflexionen auf die Zeitprobleme der Geschichtsschreibung sollen auch solche Zeugnisse herangezogen werden, in denen sich die Wirrungen der Chronologie symptomatisch manifestieren: Die Geschichte im Tumult der Zeiten.

Leistungsnachweis: Übernahme eines Referats, schriftliche Arbeit

Literatur: Vorläufige Liste der Themenkomplexe und Autoren:

- Geschichtliche und mythische Zeit (A. Blanqui, F. Nietzsche, M. Eliade, R. Barthes, M. Finley u.a.)
- Geschichtszeit und physikalische Zeit (F.W.J. Schelling, H. Bergson, Ch. Peguy, S. Kracauer, S. Brush, P. Galison u.a.)
- Kontinuität und Diskontinuität (G. Bachelard, M. Foucault, P. Veyne, B. Latour, Ph. Sarasin u.a.)
- Ereignis und Struktur (C. Lévi-Strauss, F. Braudel, M. Foucault u.a.)
- Vorwegnehmen, Vorausgreifen (G.W.F. Hegel, J. Lacan, R. Koselleck, F. Furet u.a.)
- Nachholen, Nachdenken (S. Freud, W. Benjamin, Ph. Ariès, J. Le Goff, J. Derrida, P. Nora)

Medien/Philosophie

Das Studienmodul: "Medien/Philosophie" setzt sich aus dem Plenum und wahlweise aus einem der beiden im Projektmodul "Medienphilosophie" angebotenen Seminare zusammen.
Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

Media/Philosophy

Das Studienmodul: "Medien/Philosophie" setzt sich aus dem Plenum und wahlweise aus einem der beiden im Projektmodul "Medienphilosophie" angebotenen Seminare zusammen.

Modulverantwortliche: Dr. Christiane Voss

4303631 **Medienphilosophie des Humors**

4 PL	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	14.04.2010	C.Voss
	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	14.04.2010	

Kommentar: Im Plenum werden Ansätze zu Theorien des Humors aus der Philosophie und Filmphilosophie diskutiert. Theorien des Humors sind nicht identisch mit Komödientheorien – weisen aber Überschneidungen dazu auf. Seiner Etymologie nach verweist lat.: ‚humor‘ auf ‚Feuchtigkeit‘ und ‚Saft‘ hin. In der Antike verstand man darunter die richtige Mischung von Körpersäften, die zu einer guten Stimmung verhilft. Ein Lachen hervorrufen zu können, gilt als Symptom dessen. Als „humorvoll“ werden jedoch nicht nur Personen, sondern auch Erzählstile, Medien und Filme bezeichnet, die andere zum Lachen bringen oder lustige Dinge und Situationen zum Ausdruck bringen.

Im Plenum wird das Spektrum der Theorien des Humors (Unterlegenheits-, Überlegenheits-, Entspannung-, Integrations-, sowie Sanktionstheorien) von Kant, Hegel, Schopenhauer, Kierkegaard, Bergson, Freud und Plessner bis hin zu Critchley und Carroll daraufhin auszuwerten sein, inwiefern ihnen medienästhetische Perspektiven abzugewinnen sind, welche sich an filmischen Verfahren der Bedeutungskonstruktion und -regieung ausweisen lassen.

Bemerkungen: Ausgesuchte Filme werden unter dem Gesichtspunkt ihrer medialen Humor-konstruktion ins Verhältnis zum schriftlichen Theoriekanon gesetzt.

Leistungsnachweis: In der zweiten Hälfte des Plenums präsentieren die TeilnehmerInnen ihre Projektarbeiten im Plenum. Die Übernahme von mündlichen Referaten wird vorausgesetzt.

4303632 **Das Komische und das Akustische im Film**

2 S	wöch.	Di	11:00 - 12:30	13.04.2010	S.Martin
-----	-------	----	---------------	------------	----------

Kommentar: Das Seminar untersucht den Zusammenhang zwischen dem Komischem und dem Akustischen im Film. Neben der einführenden Lektüre relevanter Komiktheorien (Sigmund Freud, Henri Bergson u.a.) steht insbesondere die Analyse ausgewählter Filme im Hinblick auf die Erzeugung von Komik durch die Tonspur im Mittelpunkt. Das Seminar verfolgt dabei das Ziel, verschiedene Figuren der akustischen Filmkomik herauszuarbeiten. Von Interesse sind u.a. Motive sprachlicher Komik, wie sie etwa durch Sprachwitz (Duck Soap, USA 1933, Leo McCarey; Design for Living, USA 1933, Ernst Lubitsch; His Girl Friday, USA 1940, Howard Hawks), Dialekte (Bienvenue chez les Ch'tis, F 2008, Dany Boon) oder Akzente (Soul Kitchen, D 2009, Fatih Akin) sowie Übergänge zwischen den akustischen Ebenen Sprache, Geräusch und Musik (Modern Times, USA 1936, Charlie Chaplin; Playtime, F/I 1967, Jacques Tati; Mr. Bean's Holiday, UK/F/D 2007, Steve Bendelack) erzeugt werden. In diesem Zusammenhang ist das unidentifizierbare Klangobjekt nach Barbara Flückiger, kurz UKO, von Bedeutung, insbesondere was die Relation von Komik und Parodie betrifft (THX 1138, USA 1971, George Lucas). Darüber hinaus werden die Inkongruenz von Bild und Ton als Effekt von Komik (Singin' in the Rain, USA 1952, Stanley Donen/Gene Kelly) ebenso Gegenstand der Untersuchung sein, wie der Einbruch von musikalischen oder sprachlichen Versatzstücken in die Tonspur des Films (On connaît la chanson, F/CH/UK 2007, Alain Resnais, Termin Literaturator 2: Judgment Day, USA 1991, James Cameron, Pulp Fiction (USA 1994, Quentin Tarantino).

Leistungsnachweis: Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

4303633**Motive der Filmkomödie**

2 S	Einzel	Do	14:00 - 18:00	15.04.2010-15.04.2010	L.Engell
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	27.05.2010-27.05.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	03.06.2010-03.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	17.06.2010-17.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	24.06.2010-24.06.2010	
	Einzel	Do	14:00 - 18:00	01.07.2010-01.07.2010	

Kommentar: Automobil, Bananenschale, Christbaum, Damenschuh, Eis, Flaschenzug, Gummiknüppel, Hosenträger, Insel, Jaguar, Knochen, Leiter, Maus, Nase, Ohr, Parkett, Q, Rodelschlitzen, Seil, Telefon, Urkunde, Vorhang, Wasserbett, Xenonlampe, Yrquhart, Zange: Motive der Filmkomödie sind – im Sinne der hier zu Grunde gelegten Theorie kinematographischer Motive und ihrer Weiterentwicklung - sichtbare und hörbare Dinge, die das Bild und mit ihm das Lachen in Bewegung setzen. Sie sollen recherchiert, systematisiert, analysiert und theoretisiert werden, um herauszufinden, warum und wann gerade sie komisch sind und welche Bedingungen sie dem filmischen Lachen auferlegen.

Bemerkungen: Termine des Seminars: 15. 4. (Auftaktsitzung) ; 27. 5.; 3. 6., (Zwischensitzungen); 17. 6.; 24. 6.; 1. 7. (Präsentationen) .

Leistungsnachweis: Regelmäßige aktive Teilnahme, Referat, ggf. Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre vor der ersten Sitzung: André Wendler, Lorenz Engell: Medienwissenschaft der Motive, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), 1, 2009, S. 38-49.

Staging Knowledge

*<p>Staging Knowledge</p><p>Die "Inszenierung von Wissensräumen" als Ausstellungsformat mag in einer Zeit der Bildungskrise und der Marginalisierung der Geisteswissenschaften eine Herausforderung sein, neue Wege der Kulturvermittlung zu gehen. "Staging Knowledge" versteht sich als "künstlerische Forschungspraxis", dem theoretischen Verstandesgebrauch seine sensualistische und, wenn man so will, emotionale Seite wiedergewinnen zu lassen -- also die Trennung zwischen abstrakten Diskursen und ästhetischer Erfahrung im interdisziplinären Medium einer performativ bespielten Inszenierung der kulturellen Inhalte aufzuheben. Heute glaubt man bisweilen, dass man sich kulturelles Wissen als /Content/ "reinziehen" oder "runterladen" kann -- gefordert ist viel mehr eine reflektierte Geschmacksintelligenz, durch welche ästhetisch-künstlerische Erfahrung auch den Status wissenschaftlicher Erkenntnis einzunehmen vermag. Dabei gilt es, die sensibilisierte und kreative Subjektivität auch als kognitive Instanz ernst zu nehmen -- und nicht gegenüber den Objektivierungszwängen einer systemisch-diskursiven Wissenschaftswelt ab-, respektive auszugrenzen. An den folgenden kulturwissenschaftlichen Ausstellungen wird "Staging Knowledge" nicht nur als theoretisches Konzept sondern als ästhetische Forschungspraxis dargestellt: "Beschwörung nationaler Identität - das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus" (Weimar 2009/10), "Haydn Explosiv -- eine europäische Karriere am Fürstenhof der Esterházy" (Eisenstadt, 2009), "Wozu braucht Carl August einen Goethe?" (Weimar, 2008), "Wolfgang Amadè -- ein ganz normales Wunderkind" (Wien, 2006), "Mozart. Experiment Aufklärung" (Wien, 2006), "Lorenzo Da Ponte -- Il poeta di Mozart" (Wien, 2006), "Salieri sulle tracce di Mozart" (Milano, 2004), "Alles Schmuck" (Zürich 2000/01), "Büro. Inszenierung von Arbeit" (Linz, 1998)
Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Inszenierung von Wissensräumen" (Prof. H. Lachmayer) und einem Seminar "Performative Kulturvermittlung" (Ch. Schmälzl M.A.).</p></p><p>Modulverantw.: Ch. Schmälzl M.A.</p>*

Staging Knowledge

Die "Inszenierung von Wissensräumen" als Ausstellungsformat mag in einer Zeit der Bildungskrise und der Marginalisierung der Geisteswissenschaften eine Herausforderung sein, neue Wege der Kulturvermittlung zu gehen. "Staging Knowledge" versteht sich als "künstlerische Forschungspraxis", dem theoretischen Verstandesgebrauch seine sensualistische und, wenn man so will, emotionale Seite wiedergewinnen zu lassen -- also die Trennung zwischen abstrakten Diskursen und ästhetischer Erfahrung im interdisziplinären Medium einer performativ bespielten Inszenierung der kulturellen Inhalte aufzuheben. Heute glaubt man bisweilen, dass man sich kulturelles Wissen als /Content/ "reinziehen" oder "runterladen" kann -- gefordert ist viel mehr

eine reflektierte Geschmacksintelligenz, durch welche ästhetisch-künstlerische Erfahrung auch den Status wissenschaftlicher Erkenntnis einzunehmen vermag. Dabei gilt es, die sensibilisierte und kreative Subjektivität auch als kognitive Instanz ernst zu nehmen -- und nicht gegenüber den Objektivierungszwängen einer systemisch-diskursiven Wissenschaftswelt ab-, respektive auszugrenzen. An den folgenden kulturwissenschaftlichen Ausstellungen wird "Staging Knowledge" nicht nur als theoretisches Konzept sondern als ästhetische Forschungspraxis dargestellt:

"Beschwörung nationaler Identität - das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus" (Weimar 2009/10), "Haydn Explosiv -- eine europäische Karriere am Fürstenhof der Esterházy" (Eisenstadt, 2009), "Wozu braucht Carl August einen Goethe?" (Weimar, 2008), "Wolfgang Amadè -- ein ganz normales Wunderkind" (Wien, 2006), "Mozart. Experiment Aufklärung" (Wien, 2006), "Lorenzo Da Ponte -- Il poeta di Mozart" (Wien, 2006), "Salieri sulle tracce di Mozart" (Milano, 2004), "Alles Schmuck" (Zürich 2000/01), "Büro. Inszenierung von Arbeit" (Linz, 1998)

Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung: "Inszenierung von Wissensräumen" (Prof. H. Lachmayer) und einem Seminar "Perfomative Kulturvermittlung" (Ch. Schmälzl M.A.).

Modulverantw.: Ch. Schmälzl M.A.

4303641 **Staging Knowledge - Inszenierung von Wissensräumen und performativer Kulturvermittlung**

2 V	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	28.05.2010-28.05.2010	H.Lachmayer
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	04.06.2010-04.06.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 013	25.06.2010-25.06.2010	

Kommentar: Zur Vergegenwärtigung kulturgeschichtlicher Inhalte heute bedarf es einer Vermittlungsstrategie, die zugleich Forschungsstrategie ist – und umgekehrt. Unter „Staging Knowledge“ ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Kulturtechnik zu verstehen, welche als Ausstellungs-Format einem Bildungsbedürfnis entgegenkommt, das die kunst- und kulturwissenschaftlichen Diskurse auch als ästhetische Erfahrung erleben will und gestalten möchte. Erst intuitive Geschmacksintelligenz und ein leidenschaftsfähiger Verstand sichern der Theorieproduktion die erwünschte libidinöse Besetzbarkeit: Soll doch die performative Kulturvermittlung als ‚Rhetorik in Bewegung‘ der Modulation unserer Affekte folgen, wie auch der Produktivität des Unbewussten geneigt sein – getragen von der Verve subversiver Freiheitsobsession. Das Modell der WEIMARER WISSENSRÄUME verdankt sich den beiden Ausstellungen „Wozu braucht Carl August einen Goethe“ (2008) und „Das Bernhardzimmer: Neugotik im Herzen des Klassizismus“ (2009) im Stadtschloss Weimar. Dieses ist Grundlage der Studienrichtung „Staging Knowledge“, die als Abteilung an der Kunstuniversität Linz eingerichtet wurde und als PhD-Studium an der Bauhaus-Universität geplant ist.

Univ. Prof. Dr. Herbert Lachmayer und Christoph Schmälzle, M.A., bieten im Sommersemester 2010 Vorlesungen und Seminare zum Thema an, in Kooperation mit der Kulturvermittlung der Klassik Stiftung Weimar (Leitung: Folker Metzger) und dem Nietzsche-Kolleg (Leitung: Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany).

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme

4303642 **Schöner Schmerz & die Laokoon-Gruppe im Fokus der ästhetischen Theorie**

2 S	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	16.04.2010-16.04.2010	C.Schmälzle
	Einzel	Fr	09:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	21.05.2010-21.05.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 17:00	B11 Seminarraum 013	18.06.2010-18.06.2010	
	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 014	16.07.2010-16.07.2010	

Kommentar: Zu den verdrängten Themen klassizistischer Theoriebildung, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit in der Forschung erfahren haben, gehören Sex und Gewalt. Kein anderes Kunstwerk belegt den komplexen Zusammenhang von Schrecken und Schönheit, aber auch die Wechselwirkung von literarischer und bildlicher Überlieferung des Mythos so gut wie die 1506 in Rom wiederentdeckte Laokoon-Gruppe. Die berühmte „Laokoon-Debatte“ des 18. Jahrhunderts kreist um zwei systematischen Pole: Welchen Darstellungsgrenzen unterliegen die einzelnen Kunstgattungen? Welche Rolle spielt das grausame Sujet des troianischen Priesters, der mit seinen Söhnen zu Tode kommt, in einer Kunst, die auf Anmut und Würde zielt? Seit der Renaissance oszilliert das Paradigma des Klassischen zwischen Idealisierung und Verlebendigung. Der Laokoon-Gruppe kommt in diesem Prozeß eine zentrale Rolle zu. Ihr bereits von Plinius d.Ä. bezeugter Ruhm macht sie zum exemplarischen Werk, anhand dessen sich die produktive Wechselwirkung von ästhetischer Erfahrung und philosophischer Theoriebildung über die Epochen hinweg verfolgen läßt. Das Seminar behandelt die Rezeption des Kunstwerks über einen Zeitraum von fünf Jahrhunderten anhand intensiver Lektüren ausgewählter Bild- und Textquellen. Die Veranstaltung ist als Blockseminar konzipiert und findet teilweise vor Originalgraphik und alten Drucken aus dem Bestand der Klassik Stiftung Weimar statt. Als Teil des Lehrprogramms zu „staging knowledge“ sind neben Referaten und Hausarbeiten auch Formen denkbar, die eine Kontextualisierung der kulturhistorischen Inhalte in alternativen Diskurssystemen erproben.

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, schriftliche Hausarbeit

M.A. Medienmanagement**Masterkolloquium Medienmanagement**

2 KO

M.Maier;N.Richter

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.

Bemerkungen: Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Masterkolloquium Medienmarketing

2 S Einzel Mi 13:00 - 18:00 H15 Seminarraum 103 21.07.2010-21.07.2010
Einzel Do 09:00 - 16:30 H15 Seminarraum 103 22.07.2010-22.07.2010

M.Paul

Kommentar: Das Seminar dient der Diskussion und Vertiefung von aktuellen Forschungsfragen aus den Bereichen Marketing und Medien, die zum Zeitpunkt des Seminars in Gestalt von Masterarbeiten behandelt werden. Das Seminar soll den Studierenden Hilfestellung in Bezug auf Strukturierung, konzeptionelle und theoretische Fragen als auch empirische Methoden bei der Erstellung ihrer Masterarbeiten geben.

Bemerkungen: Blockveranstaltung im Juni 2010. Termin wird im Mai bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird auf Grund der aktiven Mitarbeit (100%) ermittelt.

Projektmodule

<p>Project Module</p>

Project Module**Medienmanagement: E-Book**

<p align="left" style="text-align: left;">Media Management: E-Book</p><p align="left" style="text-align: left;">The module aims to provide students with practical and theoretical knowledge concerning the e-book and its cultural and economic implications.</p><p align="left" style="text-align: left;">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".</p><p>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).</p><p>Modulverantw.: Prof. Dr. Matthias Maier</p>

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

Die digitale Forschungswerkstatt

4 S wöch. Di 11:00 - 12:30 H15 Seminarraum 103 13.04.2010

M.Maier;N.Richter

Kommentar: Im Zentrum der Veranstaltung stehen drei Forschungsfragen zum Thema E-Book, die in Einzel- und Gruppenarbeit über eine Online-Plattform bearbeitet und zur Diskussion gestellt werden (nähere Informationen unter: www.uni-weimar.de/medien/management).

Die Abgabe der Texte erfolgt jeweils Montag 20:00 Uhr. Ziel der Forschungswerkstatt ist die Erstellung einer Gruppenprojektarbeit aus den Einzelbeiträgen und einer Präsentation der Inhalte auf dem Mediengang 2010. Das Seminar startet mit einer Kick-off Präsenzveranstaltung in der ersten Veranstaltungswoche. Vor dem Mediengang 2010 findet eine mündliche Zwischenpräsentation der Forschungsgruppen statt.

Leistungsnachweis: Die digitale Forschungswerkstatt ist Bestandteil des Projektmoduls „Medienmanagement: E-Book“. Der Leistungsnachweis setzt sich zusammen aus den regelmäßigen Einzelbeiträgen, der kritischen Auseinandersetzung mit den Beiträgen der anderen Teilnehmer, einer Gruppenprojektarbeit und einer Zwischenpräsentation.

E-Book: Assoziationen und Akteure2 S wöch. Di 13:30 - 15:00 H15 Seminarraum 103 20.04.2010
wöch. Mi 17:00 - 18:30 H15 Seminarraum 103 14.04.2010

N.Richter

Kommentar: Durch die Verbreitung digitaler Speicher- und Übertragungstechnologien für Bücher werden die Beziehungen zwischen den Akteuren bei der Produktion, Verteilung und Konsumption von Leseinhalten neu strukturiert. Im Zusammenhang mit dem E-Book geht es in der Veranstaltung um Akteure und Assoziationen, um Apparate und deren Funktionen, um kommerzielle und nichtkommerzielle Organisationen, um Institutionen, um Leseinhalte und um die Herausbildung neuer kultureller Praktiken und Kontexte im Zusammenhang mit der E-Book-Nutzung.

Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls „Medienmanagement: E-Book“.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis besteht aus der aktiven Teilnahme und einem Referat im Seminar.

Netzökonomie

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 H15 Seminarraum 103 14.04.2010

M.Maier

Kommentar: Inhalt dieses Seminars ist die Ökonomie von Informations- und Netzgüterindustrien. Es geht um die Analyse der besonderen ökonomischen und kulturellen Merkmale von Informationsgütern, insbesondere um Informationsgüter die in digitalen Netzwerken zirkulieren und dort ihre Nutzung finden. Die Veranstaltung setzt sich also mit Netzgütern und Netzgüterindustrien auseinander. Das E-Book ist Teil dieser Industrie. In der Veranstaltung erfolgt dementsprechend eine doppelte Reflektion unter Einbeziehung unmittelbarer Erfahrungen durch die Nutzung des E-Books durch die Studierenden.

Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls „Medienmanagement: E-Book“.

Leistungsnachweis: Der Leistungsnachweis erfolgt durch die Ausarbeitung eines Themas und durch eine mündliche Präsentation.

Medienmarketing: Medieninnovationen

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

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

Produkt- und Innovationsmanagement

2 V	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	H15 Seminarraum 103	14.04.2010	M.Paul;S.Gruschwitz
	Einzel	Mi	11:30 - 13:00	B11 Seminarraum 015	21.07.2010-21.07.2010	

Kommentar: In dieser Vorlesung werden die zentralen Theorien, Konzepte und Methoden der Produktpolitik und des Innovationsmanagement erörtert und ihre Relevanz und Eignung für die Entwicklung neuer Medienprodukte diskutiert. Besondere Bedeutung wird marktorientierten Ansätzen der Neuproduktentwicklung beigegeben.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienmarketing: Medieninnovationen“. 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.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch eine Klausur am Semesterende (80%) und die Präsentation einer Fallstudie (20%) ermittelt.

Strategisches Medienmarketing

2 S	wöch.	Do	11:00 - 12:30	H15 Seminarraum 103	15.04.2010	P.Marx
	Einzel	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	22.07.2010-22.07.2010	

Kommentar: In diesem Seminar geht es darum, die für die Einführung neuer Medienprodukte relevanten Konzepte des Strategischen Marketing kennen zu lernen. Im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen dabei die strategischen Konzepte der Positionierung und der Marktsegmentierung. Neben den Konzepten selbst werden auch die methodischen Grundlagen für die praktische Anwendung der Konzepte in der Unternehmenspraxis behandelt.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienmarketing: Medieninnovationen“.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch eine Klausur am Semesterende (100%) ermittelt.

Video-on-Demand

4 S	wöch.	Do	13:30 - 16:45	H15 Seminarraum 103	15.04.2010	M.Paul;A.Marchand
	wöch.	Do	13:30 - 15:15	B11 Pool-Raum 128	03.06.2010	

Kommentar: In dieser Veranstaltung werden Marktpotentiale verschiedener Distributionskanäle von Videoinhalten diskutiert. Die Teilnehmer sollen darauf aufbauend ein innovatives Video-on-Demand-Konzept entwickeln und die Marktchancen mit Methoden der Marktforschung beurteilen.

Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls „Medienmarketing: Medieninnovationen“.

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.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird auf der Grundlage einer Hausarbeit/Fallstudie (50%), eines dazugehörigen Referates (25%) und der aktiven Beteiligung (25%) ermittelt.

Studienmodule

<p>Study Module</p>

Study Module

Investition und Finanzierung von Medienunternehmen

<p>Investment and Financing of Media Companies</p><p>Modulverantw.: Bernhard Stampfer</p>

Investment and Financing of Media Companies

Modulverantwort.: Bernhard Stampfer

Investition und Finanzierung von Medienunternehmen

4 S	Einzel	Fr	10:00 - 18:00	H15 Seminarraum 103	09.07.2010-09.07.2010	
	Einzel	Sa	09:00 - 15:00	H15 Seminarraum 103	10.07.2010-10.07.2010	B.Stampfer

Kommentar: Das Modul vermittelt den Studenten zentrale theoretische und praktische Kenntnisse im Hinblick auf die Finanzierung von Medienprodukten. Der Dozent ist Head of Expert Team Media and Senior Vice-President der Deutschen Bank und wird den Teilnehmern Einblick in seine umfangreichen Erfahrungen geben.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch eine Klausur am Semesterende (100 %) ermittelt.

Medienökonomie und Medien der Ökonomie: Markt- und Wettbewerbsanalyse von Medienmärkten

Media Economics and Media of Economics: Media Market Analysis

By the end of the course, students will be able to apply established academic and practical tools for industry analysis to a range of media markets.

Das Beherrschen theoretisch fundierter Techniken der Markt- und Wettbewerbsanalyse ist eine in der Praxis der Unternehmens- und Wettbewerbspolitik gefragte Qualifikation. Medienmärkte stellen dabei aufgrund ökonomischer Besonderheiten und der ihnen zuerkannten wirtschaftspolitischen Relevanz ein besonders interessantes Analyseobjekt dar. In der Vorlesung dieses Studienmoduls werden zunächst die wichtigsten Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse vorgestellt und kritisch diskutiert. Anschließend wird auf die besonderen Schwierigkeiten bei der Analyse von Medienmärkten eingegangen. Im Seminarteil erarbeiten Teams von Studierenden dann jeweils in gemeinsamer Projektarbeit Markt- und Wettbewerbsanalysen ausgewählter Medienteilmärkte.

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 Veranstaltungen.

Modulverantwort.: Prof. Rott

Media Economics and Media of Economics: Media Market Analysis

By the end of the course, students will be able to apply established academic and practical tools for industry analysis to a range of media markets.

Das Beherrschen theoretisch fundierter Techniken der Markt- und Wettbewerbsanalyse ist eine in der Praxis der Unternehmens- und Wettbewerbspolitik gefragte Qualifikation. Medienmärkte stellen dabei aufgrund ökonomischer Besonderheiten und der ihnen zuerkannten wirtschaftspolitischen Relevanz ein besonders interessantes Analyseobjekt dar. In der Vorlesung dieses Studienmoduls werden zunächst die wichtigsten Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse vorgestellt und kritisch diskutiert. Anschließend wird auf die besonderen Schwierigkeiten bei der Analyse von Medienmärkten eingegangen. Im Seminarteil erarbeiten Teams von Studierenden dann jeweils in gemeinsamer Projektarbeit Markt- und Wettbewerbsanalysen ausgewählter Medienteilmärkte.

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 Veranstaltungen.

Modulverantwort.: Prof. Rott

Seminar Medienökonomie: Markt- und Wettbewerbsanalyse von Medienmärkten

2 S	wöch.	Di	17:00 - 18:30	H15 Seminarraum 103	13.04.2010	A.Rott;S.Putzig
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	-----------------

Kommentar: Ziel des Seminars ist es, in Teamprojekten eine möglichst umfassende Darstellung von Situation und Entwicklung eines ausgewählten Medienteilmarktes zu geben. Neben einer präzisen Darstellung der wesentlichen Marktelemente und -akteure gilt es die folgenden Fragen finden: Sind Markt und Wettbewerb funktionsfähig? Ist (staatliche) Regulierung notwendig und effizient? Ist der Markt gegenwärtig und in Zukunft attraktiv für etablierte und potenzielle Marktteilnehmer? Welche Handlungsempfehlungen können den Marktteilnehmern gegeben werden?

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls „Medienökonomie und Medien der Ökonomie: Markt- und Wettbewerbsanalyse von Medienmärkten“.

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das Verfassen einer Hausarbeit samt Referat erworben werden.

Vorlesung Medienökonomie: Markt- und Wettbewerbsanalyse von Medienmärkten

2 V	wöch.	Di	15:15 - 16:45	H15 Seminarraum 103	13.04.2010	A.Rott
	Einzel	Di	09:15 - 10:45	H15 Seminarraum 103	20.07.2010-20.07.2010	

Kommentar: Erfolgreiche unternehmensstrategische Entscheidungen setzen eine systematische Bewertung der Markt- und Branchenattraktivität voraus. Auch die Entscheidung über wettbewerbspolitischen Handlungsbedarf basiert in der Regel auf einer detaillierten Analyse des jeweils relevanten Marktes.

Der Vorlesungsteil des Studienmoduls vermittelt Kenntnisse ökonomischer Methoden der Markt- und Wettbewerbsanalyse und bildet die Grundlage für eine detaillierte Diskussion von Besonderheiten entsprechender Analysen im Mediensektor. Die vorgestellten wissenschaftlichen Branchenanalysetools werden ergänzt um Beispiele für Heuristiken, die in der Praxis der Unternehmensführung und Wettbewerbspolitik zum Einsatz kommen.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienökonomie und Medien der Ökonomie: Markt- und Wettbewerbsanalyse von Medienmärkten".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das Bestehen einer Klausur am Semesterende erworben werden (100%).

Medienrecht I

Media Law / *Modulverantwortw.: Ass. jur. Uwe Gladitz LL.M. (Eur.)*

Media Law I

Modulverantwortw.: Ass. jur. Uwe Gladitz LL.M. (Eur.)

Medienrecht I

4 B	Einzel	Di	16:00 - 17:00	M13C Hörsaal C	27.07.2010-27.07.2010	U.Gladitz
	BlockSa	-	08:00 - 20:00	B11 Pool-Raum 128	18.06.2010-19.06.2010	
	BlockSa	-	09:15 - 18:30	H15 Seminarraum 103	18.06.2010-19.06.2010	
	BlockSa	-	08:00 - 20:00	B11 Pool-Raum 128	25.06.2010-26.06.2010	
	BlockSa	-	09:15 - 18:30	H15 Seminarraum 103	25.06.2010-26.06.2010	
	BlockSa	-	08:00 - 20:00	B11 Pool-Raum 128	02.07.2010-03.07.2010	
	BlockSa	-	09:15 - 18:30	H15 Seminarraum 103	02.07.2010-03.07.2010	

Kommentar: Die Vorlesung „Medienrecht I“ hat für die Studierenden folgende Ziele:

1. den Erwerb von medienrechtlichen Grundwissen, welches für alle Medienarten Geltung hat, sogenannt: „Medienrecht – AT“ (Allgemeiner Teil),
2. die Sensibilisierung für die eigene Rechtsposition und für die Rechtsposition anderer und den sich daraus ergebenden Pflichten,
3. die Kompetenz, relevante Normen für eine unverbindliche Vorab- Einschätzung von Rechtsfragen in den Medien aufzufinden und anzuwenden.

Inhaltlich werden unter anderen die verfassungsrechtlichen Aspekte und der hieraus entspringende Persönlichkeitsschutz („APR“) wie der Bildnisschutz, der Schutz der Privatsphäre sowie der Schutz des „guten Rufes“ vorgestellt. Im weiteren Verlauf der Vorlesung werden die Bereiche Verbraucherschutz, Wettbewerbsrecht, Medienkartellrecht, Jugendschutz, vertragliche Aspekte in den Medien(-Produktionen) und Medienstrafrecht erläutert.

Einen Schwerpunkt der Vorlesung „Medienrecht I“ bildet das Rechtsgebiet des Geistigen Eigentums. Hier werden neben dem Urheberrecht (Schutz der Urheber und der Leistungsschutzberechtigten durch das UrhG) auch Teilbereiche aus dem Gewerblichen Rechtsschutz wie der Designschutz und der Markenschutz dargestellt.

Während der gesamten Vorlesung werden die neu erlernten Kenntnisse durch praxisnahe Fälle u.a. aus den Bereichen Musik, Film sowie Internet wiederholend vertieft.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienrecht I".

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch das erfolgreiche Bestehen einer Klausur am Semesterende erworben werden (100%).

Strategisches Management: Innovation und Gründung

Strategic Management: Innovation and Entrepreneurship

The module offers a theoretical discourse with insights into issues of strategic management, innovation management and entrepreneurship combined with practical insights.

Im Mittelpunkt des Studienmoduls steht eine theoretische Auseinandersetzung zu den Themenfeldern "Strategisches Management", "Innovationsmanagement" und "Unternehmensgründung". Neben den theoretischen Diskursen finden begleitend gründungsrelevante Praxisvorträge statt, die im Rahmen der Gründerwerkstatt neudeli im Sommersemester angeboten werden. Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen und die eigenständige Erstellung eines Business-Plans gebunden.

Modulverantwortw.: Prof. Dr. Matthias Maier

Strategic Management: Innovation and Entrepreneurship

The module offers a theoretical discourse with insights into issues of strategic management, innovation management and entrepreneurship combined with practical insights.

Im Mittelpunkt des Studienmoduls steht eine theoretische Auseinandersetzung zu den Themenfeldern "Strategisches Management", "Innovationsmanagement" und "Unternehmensgründung". Neben den theoretischen Diskursen finden begleitend gründungsrelevante Praxisvorträge statt, die im Rahmen der Gründerwerkstatt neudeli im Sommersemester angeboten werden. Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen und die eigenständige Erstellung eines Business-Plans gebunden.

Modulverantw.: Prof. Dr. Matthias Maier

Gründungspraxis

2 WS wöch. Mo 17:00 - 18:30 H15 Projektraum 003 12.04.2010 M.Maier

Kommentar: Coaches und Berater aus der Praxis veranstalten Workshops und Vorträge zu gründungsrelevanten Themen. Die Vortragsreihe ist Teil des Sommersemesterangebots der Gründerwerkstatt neudeli für Gründungsinteressierte. Darüber hinaus berichten Gründer aus der Gründerpraxis und geben Einblick in Unternehmensgründungen auf der Schnittstelle von Medien, IT und Design. Parallel zu den angebotenen Veranstaltungen geht es darum, Business-Pläne zu innovativen Geschäftsideen zu verfassen. Die Business-Pläne werden i.d.R. von Gruppen mit drei Studierenden erarbeitet und am Ende der Veranstaltung präsentiert und zur Diskussion gestellt.

Strategische Diskurse und taktische Praktiken

2 S wöch. Do 17:00 - 18:30 H15 Seminarraum 103 22.04.2010 M.Vetter
Einzel Do 17:00 - 18:30 H15 Projektraum 003 10.06.2010-10.06.2010

Kommentar: Die Veranstaltung vermittelt zunächst Einblicke in das Strategische Management. In einem zweiten Block stehen die Auseinandersetzung mit strategischen Fragestellungen im Feld der Innovation und des Innovationsmanagements im Vordergrund sowie daraus resultierende Unterschiede, Besonderheiten und Schwierigkeiten. Im letzten Schritt erfolgt dann die Konfrontation zwischen Strategischen Management und Innovationsmanagement auf der einen Seite und Hindernissen und Besonderheiten von Gründern und Start-Up Unternehmen auf der anderen Seite, wobei Lösungswege eines solchen möglichen Dilemmas diskutiert werden sollen.

Wahlmodule

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.

Medienökonomie I

Media Economics 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.

Modulverantwortw.: Prof. Rott

Filmmanagement

<p style="margin-bottom: 0.0001pt; text-align: justify; line-height: normal;">Film Management</p><p style="margin-bottom: 0.0001pt;">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.</p><p style="margin-bottom: 0.0001pt; text-align: justify; line-height: normal;">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.</p><p style="margin-bottom: 0.0001pt; text-align: justify; line-height: normal;">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.</p><p>Modulv.: Andreas Barreis</p>

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

4303711 **Bestsellerverfilmung am Beispiel des Romans "Die Wanderhure"**

2 S	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	H15 Seminarraum 103	31.05.2010-31.05.2010	A.Bareiss;S.Gruschwitz
	BlockSa	-	09:00 - 18:15	H15 Seminarraum 103	04.06.2010-05.06.2010	

Kommentar: Der historische Kriminalroman „Die Wanderhure“ von Iny Lorentz (Pseudonym von Ingrid Klocke und Elmar Wohlraht) ist ein literarischer Bestseller und zog drei Fortsetzungen nach sich. Im Herbst 2010 soll die Verfilmung als Mehrteiler im deutschen Fernsehen ausgestrahlt werden.

Die Blockveranstaltung analysiert die Erfolgsfaktoren von Bestsellerverfilmungen am Beispiel der „Wanderhure“: Sind derartige filmische Umsetzungen eine sichere Sache im ökonomischen Sinn oder eine filmische Routineangelegenheit? Was unterscheidet sie von „normalen Filmen“? Ist ein Bestseller eine Marke? Welche Marketing-Effekte und Kennziffern sichern die öffentliche Aufmerksamkeit und den ökonomischen Erfolg einer Bestsellerverfilmung?

Zur Vorbereitung des Seminars müssen die Teilnehmer den Roman „Die Wanderhure“ lesen, darüber recherchieren und zusammenfassen. Der Verlag wird die entsprechende Anzahl der Buchexemplare bereitstellen. Am ersten Tag des Blockseminars wird die Verfilmung „Die Wanderhure“ im Rahmen eines Screenings gezeigt. Darüber hinaus erhalten die Seminarteilnehmer das Drehbuch zur Fortsetzung und sollen anhand dieses Drehbuchs den Stoff am nächsten Tag pitchten.

Es wird erwartet, dass die Seminarteilnehmer/innen an beiden Tagen anwesend sind!

Der Leistungsnachweis erfolgt über die aktive Teilnahme an der Veranstaltung (50 %) und die Erstellung eines Marketingkonzepts (50 %).

Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

4303712 **Grundlagen der Filmökonomie**

2 S	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	H15 Seminarraum 103	12.04.2010	S.Putzig;S.Gruschwitz
	Einzel	Mo	15:15 - 16:45	H15 Seminarraum 207	28.06.2010-28.06.2010	

Kommentar: Zunächst werden die ökonomischen Strukturen der Filmindustrie besprochen. Neben der Betrachtung der Wertschöpfungs-, Produktions- und Vermarktungsprozesse wird insbesondere auf die Budgetierung und Finanzierung im Filmgeschäft eingegangen, um den Teilnehmern einen umfassenden Überblick über die ökonomische Dimension dieser kreativen Branche zu geben. Aufbauend auf der Analyse können dann Marketingkonzepte diskutiert werden. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Betrachtung möglicher Erfolgsfaktoren wie z.B. Stars und Buzz.

Der Leistungsnachweis erfolgt über die Anfertigung von Referaten (50%) und einer abschließenden Seminararbeit (50%). Anmeldungen sind ab sofort per Email an daniela.hein@uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

B.Sc. Mediensysteme

MODULBÖRSE
 Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 12:30 - 13:30 Uhr
 Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

12:30 - 13:30 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Mathematik I

Modul Mathematik II

4555122 **Stochastische Systeme**

4 V	Einzel	Mo	10:00 - 12:00	C9A Hörsaal 6	26.07.2010-26.07.2010	R.Illge
	wöch.	Di	09:15 - 12:30	C9A Hörsaal 6	13.04.2010	
	wöch.	Do	09:15 - 10:45	C13A Seminarraum 115	15.04.2010	

Kommentar: Inhalt:

- * Zufallereignisse und deren Wahrscheinlichkeit
- * Bedingte Wahrscheinlichkeit und Unabhängigkeit von Zufallereignissen
- * Verteilung diskreter und stetiger Zufallsgrößen
- * Summen unabhängiger Zufallsgrößen und zentraler Grenzwertsatz
- * Deskriptive Statistik
- * Explorative Statistik: Parameterschätzungen und Signifikanztests
- * Korrelation und Regression
- * das statistische Programmpaket SPSS

Modul Modellierung

Informatik/Medieninformatik

Modul Einführung in die Informatik

Modul Softwaretechnik

Modul Algorithmen + Komplexität

4555213 **Kryptographie und Mediensicherheit**

3 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	12.04.2010-24.05.2010	S.Lucks;M.Gorski
	Einzel	Mo	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.06.2010-21.06.2010	
	Einzel	Mo	11:00 - 12:45	B11 Seminarraum 014	28.06.2010-28.06.2010	
	wöch.	Di	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 013	13.04.2010-01.06.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.04.2010-27.05.2010	

Kommentar: Früher galt die Kryptographie als Werkzeug für Militärs Geheimdienste und Diplomaten. Aus dieser Zeit stammt auch noch die berühmte Enigma-Chiffriermaschine.

Doch heute, in einer zunehmend vernetzten Welt, entwickelt sich die Kryptographie buchstäblich zu einer Schlüsseltechnologie für gesicherte Kommunikation. Von der Öffentlichkeit kaum bemerkt hat die Kryptographie schon längst Einzug gehalten in alltäglich genutzte Geräte wie Geldautomaten und Mobiltelefone.

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

Bemerkungen:

Literatur: Lehrbücher

- * J. Buchmann: Einführung in die Kryptographie, Springer Verlag.
- * A. Beutelspacher: Kryptologie, Vieweg Verlag.
- * Beutelspacher, Schwenk, Wolfenstetter: Moderne Verfahren der Kryptographie, Vieweg Verlag.
- * D. R. Stinson: Cryptography Theory and Practice, CRC Press.
- * C. Eckert: IT-Sicherheit. Konzepte - Verfahren - Protokolle, Oldenbourg.
- * Nachschlagewerk
- * A. J. Menezes, P. C. van Oorschot, S. A. Vanstone: Handbook of Applied Cryptography, CRC Press

Modul Systemsoftware

4555242 **Parallele und Verteilte Systeme**

3 V	wöch.	Di	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal C	13.04.2010	B.Schalbe;H.Klinger
	Einzel	Di	13:00 - 14:30	M13C Hörsaal D	20.07.2010-20.07.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	22.04.2010-27.05.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 015	03.06.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Pool-Raum 128	03.06.2010	

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

4555252 **Web-Technologie I**

3 V	wöch.	Mo	11:00 - 13:00	B15 PC-Pool 102	19.04.2010	B.Stein;T.Gollub
	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Pool-Raum 128	21.06.2010-21.06.2010	
	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 015	14.04.2010	
	wöch.	Mi	11:00 - 13:00	B15 PC-Pool 102	14.04.2010	
	Einzel	Mi	11:00 - 13:00	B11 Pool-Raum 128	23.06.2010-23.06.2010	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	22.07.2010-22.07.2010	

Kommentar: Ziel ist die Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierzu ist es unter anderem notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Hinzu kommt die Vermittlung von Grundlagenwissen aus benachbarten Gebieten wie der Rechnerkommunikation, des Web-Engineering und der Software-Technik.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Klausur

Modul Medieninformatik I

4555262 **Visualisierungstechniken**

3 V	wöch.	Di	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 013	20.04.2010	B.Fröhlich;P.Riehmann;C.Lux
	wöch.	Di	17:00 - 18:30	B11 Pool-Raum 128	08.06.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 014	15.04.2010	

Kommentar: Im ersten Teil der Veranstaltung werden verschiedene Konzepte und Techniken zur Visualisierung von Simulations- und Messdaten vorgestellt. Der Fokus wird im Bereich der Algorithmen zur Darstellung volumetrischer Daten, Strömungsdaten und zeitveränderlichen Daten liegen. Der zweite Teil beschäftigt sich mit den wichtigsten Ansätzen aus dem Bereich der Informationsvisualisierung, die sich mit der Darstellung multi-dimensionaler Daten ohne geometrischen Bezug beschäftigt. Beispiele sind die Visualisierung von Webdaten, Börsendaten, Textdatenbanken und anderen hochdimensionalen Informationen.

Bemerkungen:

4555263 **Audiobearbeitung**

3 V	wöch.	Do	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	22.04.2010	D.Kemter;G.Schatter
	Einzel	Fr	09:15 - 12:30	B11 Seminarraum 015	18.06.2010-18.06.2010	
	Einzel	Fr	09:15 - 12:30	B11 Seminarraum 015	25.06.2010-25.06.2010	
	Einzel	Fr	09:15 - 12:30	B11 Seminarraum 015	02.07.2010-02.07.2010	
	Einzel	Fr	09:15 - 12:30	B11 Seminarraum 015	09.07.2010-09.07.2010	

Kommentar: Die Vorlesung vermittelt medientechnologische Grundlagen für die Fragen der Erfassung, Bearbeitung und Speicherung akustischer Phänomene.

Nach einer Einführung in die akustisch-musikalischen und signaltheoretischen Grundlagen mit ihren Zeichensystemen werden Fragen der Studiopraxis erörtert. Sie umfassen Aufgaben der Zeit-, Spektral-, Pegel- und Dateibearbeitung akustischer Daten. Anschließend werden Hardware- und Softwarelösungen für die Klangverarbeitung vorgestellt. Dazu gehören Editiersysteme, elektronische Instrumente als auch virtuelle Studiottechnologien und deren Zusammenwirken über MIDI-Techniken. Fragen der Theorie und Praxis elektroakustischer Wandler und studiottechnischer Installationen schließen sich an.

Bemerkungen: Der parallele Besuch eines Kurses wie „Elektroakustische Klanggestaltung“ wird empfohlen. Die Vorlesung findet in Zusammenarbeit mit Herrn Harms Achtergarde statt.

Medienwissenschaften und -technologie

Modul mediale Systeme I

Modul mediale Systeme II

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Empirische Forschungsmethodik und experimentelle Psychologie

2 B	Einzel	Fr	10:15 - 11:45	B11 Seminarraum 014	23.04.2010-23.04.2010	J.Lukas
	Einzel	Fr	10:15 - 16:15	B11 Seminarraum 014	07.05.2010-07.05.2010	
	Einzel	Fr	10:15 - 16:15	B11 Seminarraum 014	28.05.2010-28.05.2010	
	Einzel	Fr	10:15 - 16:15	B11 Seminarraum 014	11.06.2010-11.06.2010	
	Einzel	Fr	13:15 - 16:30	B11 Seminarraum 014	25.06.2010-25.06.2010	
	Einzel	Fr	13:15 - 16:30	B11 Seminarraum 014	09.07.2010-09.07.2010	

Kommentar: Ziel der Lehrveranstaltung ist die Vermittlung von Kenntnissen und Methoden der experimentellen Psychologie. Im ersten Teil werden die Grundlagen empirischer Forschungsmethodik vermittelt (Versuchspläne, Auswertungsverfahren etc.). Im zweiten Teil besprechen wir konkrete klassische Experimente aus der Kognitionspsychologie. Die Teilnehmer werden dabei selbst kleine Experimente durchführen und auswerten.

Fr, 23.04.2010 Vorbesprechung (Themen, Literatur, Zeitplan etc.)

Fr., 7.5.2010 Grundbegriffe empirischer Forschungsmethoden

Fr., 28.5.2010 Auswertungsverfahren

Fr., 11.6.2010 Experimentieren mit PXLab

Fr., 25.6.2010 Klassische Experimente der Kognitionspsychologie

Fr., 9.7.2010 Klausur; Besprechung der Hausarbeiten

Leistungsnachweis: Zu jedem Veranstaltungsblock sind kleinere Übungs- bzw. Hausaufgaben vorzubereiten. Am Ende des Semesters (voraussichtlich: 9.7.2010) wird eine schriftliche Prüfung (Klausur) angeboten.

Iteration und Variation

2 B	BlockSaSo	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	29.05.2010-30.05.2010
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	12.06.2010-13.06.2010
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	B11 Seminarraum 015	19.06.2010-20.06.2010

Kommentar: Der Grundlagenkurs widmet sich der visuellen Sensibilisierung. In dem Seminar werden spielerisch gestalterische Grundlagen von Form, Farbe, Typographie, Proportion und Komposition vermittelt. Zu den verschiedenen Themen werden kleine Aufgaben bearbeitet.

Anmeldung zur Blockveranstaltung bis zum 21. Mai 2010 per E-Mail an christin.glaeser@uni-weimar.de erforderlich.

Bemerkungen: Lehrbeauftragter: Gunnar Green

Leistungsnachweis: Belegarbeit und Präsentation

Modul Medienwissenschaft I

Modul Medienwissenschaft II

Projekt- und Einzelarbeit

Laborprojekt

4307010 **Affekte, Emotionen, Medien**

1PRO G.Schatter

Kommentar: Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307020 **Ein Multiplayer Online Game (MMOG) zur Ingenieurausbildung**

1PRO C.Hadlich;H.Söbke

Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, ansteigender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Insbesondere Online-Spiele für mehrere Spieler, bei dem die Spieler miteinander in Kontakt treten können, stimulieren das Lernen durch gruppendynamische Prozesse.

Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspieles sowie der Findung und Konstruktion geeigneter Szenarien anfallen.

Ziele des Projektes sind:

- * Analyse ausgewählter Aspekte eines Lernspiels, Konzeption und Umsetzung einer Lösung
- * Erweiterung eines Lernspielframeworks auf Eclipse RCP / Java / Unity3D -Basis.
- * Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.

Bemerkungen: Erster Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4307030 **FreeHand II**

1PRO

T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 **GroupReco: Explore**

1PMP

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).

Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 **ION**

1PRO

B.Bittorf

Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**

1PRO

C.Wüthrich

Kommentar: Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.

Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.

Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.

In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Forschungsprojekt4302420 **Interactive 3D AV**

1ØPMP

A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

Kommentar:

Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden,

das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen:

Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4307010 **Affekte, Emotionen, Medien**

1ØPRO

G.Schatter

Kommentar:

Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307030 **FreeHand II**

1ØPRO

T.Wawrzinoszek

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 **GroupReco: Explore**

1ØPMP

T.Gross;M.Fetter

Kommentar:

Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).

Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 **ION**

1ØPRO

B.Bittorf

Kommentar:

Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**

1 PRO

C. Wüthrich

Kommentar: Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.

Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.

Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**

1 PRO

T. Gross; M. Fetter

Kommentar: Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.

In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**

1 PRO

G. Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307090 **User-knows-better - Suchanfragestrategien für den Einsatz im Web**

1 PRO

M. Hagen; B. Stein

Kommentar: Websuche ist zu einer allgegenwärtigen Art der Informationsgewinnung geworden. Was aber tun, wenn die Suchmaschinen wie Google oder Bing nicht die "richtigen" Ergebnisse liefern obwohl man sich doch so sicher ist eine "gute" Anfrage formuliert zu haben? Als Benutzer hat man keine wirklich tieferen Einblicke in die Suchvorgänge als das Betrachten der erzeugten Antwortresultatliste. Suchmaschineninterna wie Rankingalgorithmen, Gewichtung von Schlüsselbegriffen etc. bleiben dem Nutzer verborgen. Anfragen können lediglich über ein standardisiertes Interface (etwa die Google-Webseite oder die Bing API) gestellt werden. Trotzdem kennt der Nutzer sein Informationsbedürfnis natürlich am besten und will sich nicht immer auf die Algorithmen auf Suchmaschinen-seite verlassen müssen. In diesem Projekt sollen anhand verschiedener Szenarien Strategien entwickelt und untersucht werden, die "gute" Anfragen an die Suchmaschine generieren können und nur die aus Nutzersicht verfügbaren Suchmaschineninterfaces benutzen. Ein mögliches Einsatzgebiet der Techniken ist dabei unser Plagiatsuchdienst Picapica. Um zu einem verdächtigen Dokument ähnliche Dokumente im Web zu finden (aus denen möglicherweise plagiiert wurde), müssen Anfragen generiert werden, die sich aus Schlüsselbegriffen des verdächtigen Dokuments zusammensetzen. Ein weiteres mögliches Einsatzgebiet der Anfragestrategien ist das Wiederfinden eines nicht mehr beim Nutzer vorhandenen Dokumentes, zu dem nur noch bruchstückhafte Erinnerungen an vermutlich enthaltene Schlüsselworte vorliegen. Um dieses potentiell noch im Web verfügbare Dokument zu finden, müssen aus den erinnerten Schlüsselworten Anfragen erzeugt werden, die mit hoher Wahrscheinlichkeit das gesuchte Dokument als Resultat liefern. Ein drittes mögliches Einsatzgebiet setzt beim Nutzer der Websuchmaschinen direkt an. In einer Suchsitzung werden durch den Nutzer häufig verschiedene Anfragen gestellt, die alle das gleiche Suchziel haben. Mit welcher Strategie würde ein Nutzer aus den in den gestellten Suchanfragen benutzten Begriffen bessere Ergebnisse erzielen? Ziel beim Einsatz der zu untersuchenden Strategien ist immer die Minimierung der tatsächlich an die Suchmaschine gestellten Anfragen. Gefundene Verfahren sollen im Rahmen des Projektes auch implementiert und experimentell evaluiert werden.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4307091 **Live Retrieval on Twitter**

1 PRO

N. Lipka; T. Gollub

- Kommentar: In diesem Projekt untersuchen wir Online und Streaming-Algorithmen zum Filtern am Beispiel von Twitter. Twitter ist ein Microblogging Service, in dem tausende von Benutzern ihre Gedanken "twittern". Eine Studie zeigt, dass z.B. nur 3.75% News und 42.24% sinnloses Geschwätz sind. Die Idee ist Tweets "online" und "streaming" zu filtern. Dies sind wichtige Eigenschaften für zukünftige Information Retrieval Algorithmen, um die heutigen Anforderungen zu bewältigen: Ein Informationsbedürfnis sollte live erfüllt werden, beispielsweise sollte eine Suchmaschine Dokumente finden, die gerade erst online gestellt wurden.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)
- Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

M.Sc. Mediensysteme

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
12:30 - 13:30 Uhr
Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

12:30 - 13:30 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Höhere Mathematik

Modul Mathematik III

4556103 **Höhere Numerik**

3 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	

Kommentar: Numerische lineare Algebra: Matrixfaktorisierungen, numerische Lösung großer linearer und nichtlinearer Gleichungssysteme, Eigenwertprobleme; Numerische Lösung von gewöhnlichen und partiellen Differentialgleichungen: Runge-Kutta-Verfahren, Mehrschrittformeln, Einführung in Finite-Differenzen-Verfahren, Finite Elemente und Randelementmethoden, Stabilitätsanalyse

- Bemerkungen:
- Voraussetzungen: Analysis, Numerik

Informatik/Medieninformatik

Modul Intelligente und verteilte Informationssysteme II

4556213 **Software-Entwicklung für Sichere Verteilte Systeme**

3 V	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.04.2010-26.05.2010	S.Lucks;E.Fleischmann
	wöch.	Do	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.04.2010-27.05.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal C	15.04.2010	

Kommentar: Die Entwicklung sicherer und möglichst auch zuverlässiger Systeme stellt für den System-Designer eine besondere Herausforderung dar. In der IT-Industrie wird dem Sicherheitsaspekt zunehmend mehr Bedeutung beigegeben.

Die Vorlesung führt in die Programmiersprache Ada95 ein, die als besonders geeignet zur Implementation sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Außerdem werden Methoden aus dem Bereich des Software-Engineerings präsentiert, die der Sicherheit, Zuverlässigkeit und Wartbarkeit von Software-Systemen dienen.

In der Übung werden die Sprach-Konstrukte aus Ada95 eingeübt. Es ist geplant, die präsentierten Konzepte gegen Ende der Vorlesungszeit im Rahmen eines Mini-Projektes zu vertiefen.

Themen:

- Eine kurze Einführung in die Programmiersprache Ada (Ada 05)
- Programmieren im Großen
- Pakete, Bibliotheken, abstrakte Typen
- Statischer und Dynamischer Polymorphismus (generische Pakete und Klassen)
- Parallel arbeitende Systeme (Tasks und geschützte Objekte)
- Methoden des Software-Engineerings für Sichere und zuverlässige Systeme
- Design By Contract
- Systematisches Testen von Programmen
- Statische Verifikation von Programmen oder
- Programm-Eigenschaften
- Mini-Projekt: Entwicklung eines Sicheren Systems

Bemerkungen:

Literatur:

CSCW: Social Software

3 V	wöch.	Di	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.04.2010	T.Gross;M.Fetter
	wöch.	Di	15:15 - 16:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.04.2010	
	Einzel	Di	17:15 - 18:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	13.07.2010-13.07.2010	

Kommentar: Das Ziel dieser Lehrveranstaltung ist die fundierte Vermittlung von Paradigmen, Konzepten, Designprinzipien und Werkzeugen der Rechnergestützten Gruppenarbeit (CSCW) sowie der Methoden für die Analyse, den Entwurf, die Implementation und Evaluation von kooperativen Systemen. In dieser Lehrveranstaltung werden aktuelle Themen aus CSCW und hier speziell zu Social Software behandelt. Es wird auf die ursprünglichen Ideen und Konzepte der Social Software, auf die gegenwärtigen Prototypen und Systeme des Web 2.0 sowie auf künftige Trends eingegangen. Dazu gibt es eine einführende Vorlesung und die Teilnehmer/Teilnehmerinnen sollen sich in jeweils einen Teilbereich theoretisch und praktisch einarbeiten, eine Arbeit verfassen und einen Vortrag halten.

Bemerkungen: Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Inf. Mirko Fetter eine Übung angeboten. Anmeldungen bis zum 13. April 2010 bitte an tom.gross@uni-weimar.de

Modul Graphische Systeme

4556223 **Computergraphik II/Animationssysteme**

3 V	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 015	19.07.2010-19.07.2010	C.Wüthrich;B.Bittorf
	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 013	02.08.2010-02.08.2010	
	wöch.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 013	13.04.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	15.04.2010	
	Einzel	Do	13:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	06.05.2010-06.05.2010	
	Einzel	Do	15:00 - 17:00	B11 Pool-Raum 128	20.05.2010-20.05.2010	

Kommentar: The course will teach the secrets behind movement in 2D and 3D rendering. Among the course themes there are: double buffering, 3D coordinate systems, quaternions, interpolation techniques, kinematics, inverse kinematics, dynamics, hierarchical skeleton techniques. Physics based simulations, movement control, real time issues in animation for gaming and real time environments. Part of the course requirements is the development of an animation by the participants.

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

Wahl4156301 **Elektronische Schaltungen**

6 V	wöch.	Di	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 013	13.04.2010	H.Fiedler;B.Schalbe
	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 013	14.04.2010	

Kommentar: Die Grundlagen aus einschlägigen Vorlesungen sollen an Hand realer Schaltungen vertieft werden. Dazu werden in einleitenden Vorträgen der Veranstalter und in von den Teilnehmern zu erarbeitenden Seminarbeiträgen exemplarische Schaltungen mit diskreten und integrierten elektronischen Bauelementen bis hin zur Verwendung von Ein-Chip-Prozessoren entwickelt.

In einem zweiten Teil der Veranstaltung werden an Versuchsaufbauten Geräte und Methoden zur Analyse elektronischer Schaltungen erprobt. Zur Simulation derartiger Schaltungen kann entsprechende Simulationssoftware ausgeliehen werden.

Im Elektronik-Labor oder an einem anderen Ort sollen danach für auswählbare Projekte Schaltungen aufgebaut und funktionell bewertet werden.

Bemerkungen: Einschreibung per Mail an hans.fiedler@uni-weimar.de erforderlich
 Leistungsnachweis: Projektdokumentation und -verteidigung

4206101 **Advanced topics in information retrieval**

2 S	wöch.	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 013	19.04.2010	B.Stein
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	---------

Kommentar: In diesem Seminar werden ausgewählte Problemstellungen und Verfahren aus dem Bereich des Information Retrieval (IR) behandelt. Studierende erlernen in den selbständigen Umgang mit Forschungspublikationen, werden zur kritischen Diskussion von Forschungsergebnissen angeleitet und können ihren Vortragsstil verbessern. Das Seminar behandelt u.A. Themen aus folgenden Bereichen:

- Retrieval Modellierung (statistische Sprachmodelle)
- Evaluierung (unvollständige Relevanzbewertungen, Shallow-Pooling)
- Effizienzaspekte (Tok-K Retrieval, MapReduce)
- Anfrageverarbeitung (Query-Log-Analyse)
- Ranking (Qualität, Learning to Rank)
- Soziale Suche
- XML-Retrieval
- Textklassifikation

Leistungsnachweis: eigenständige Vorträge

4206301 **Diskrete Optimierung**

4 V	wöch.	Mo	09:15 - 10:45	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	R.Schmiedel
	Einzel	Mi	10:00 - 12:00	C9A Hörsaal 6	28.07.2010-28.07.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	C13B Seminarraum 208	15.04.2010	

Kommentar: Die diskrete / kombinatorische Optimierung ist ein Gebiet an der Schnittstelle von Mathematik und Informatik. Anwendungen für derartige Optimierungsprobleme sind in den vielfältigsten Bereichen zu finden. Betrachtet werden sowohl diskrete Optimierungsprobleme, die effizient lösbar sind (Minimalgerüste, kürzeste Wege, Flußprobleme ...), als auch NP-vollständige Probleme. Für letztere werden sowohl exakte Verfahren (Greedy-Algorithmen über Matroiden, Branch-and-Bound-Verfahren ...), als auch Heuristiken und Metaheuristiken zur näherungsweise Lösung behandelt.

4256402 **Oberseminar Rendering, Visualisierung und Interaktion**

2 S						B.Fröhlich
-----	--	--	--	--	--	------------

Kommentar: Inhalt: Seminarvorträge zu aktuellen Dissertationen, Diplom-, Master- und Bachelorarbeiten zu den Themen Rendering, Visualisierung und Interaktion

Bemerkungen: Termin nach Vereinbarung

4606402 **Seminar über Kryptographie**

2 B						S.Lucks
-----	--	--	--	--	--	---------

- Kommentar: In dem Seminar werden aktuelle Forschungsthemen aus der Kryptographie behandelt. Thematische Schwerpunkte können insbesondere sein:
1. aktuelle Ergebnisse zu Entwurf und Analyse kryptographischer Hashfunktionen und
 2. die Untersuchung kryptographischer Protokolle, z.B. für elektronische Bezahlsysteme und digitale Wahlen.
- Bemerkungen: Anmeldung bis zum 30. April 2010 per Mail an maria-theresa.rapp@uni-weimar.de
- Voraussetzungen: Vorbesprechung im Mai 2010, der genaue Termin wird auf der Homepage der Professur bekannt gegeben.
Grundlagen der Kryptographie (z. B. Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit" aus dem Bachelor-Studiengang)

Projekt- und Einzelarbeiten

Laborprojekt

4307010 Affekte, Emotionen, Medien

1 PRO

G.Schatter

- Kommentar: Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307020 Ein Multiplayer Online Game (MMOG) zur Ingenieurausbildung

1 PRO

C.Hadlich;H.Söbke

- Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, ansteigender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Insbesondere Online-Spiele für mehrere Spieler, bei dem die Spieler miteinander in Kontakt treten können, stimulieren das Lernen durch gruppendynamische Prozesse.
- Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspieles sowie der Findung und Konstruktion geeigneter Szenarien anfallen.
- Ziele des Projektes sind:
- * Analyse ausgewählter Aspekte eines Lernspiels, Konzeption und Umsetzung einer Lösung
 - * Erweiterung eines Lernspielframeworks auf Eclipse RCP / Java / Unity3D -Basis.
 - * Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.
- Bemerkungen: Erster Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4307030 FreeHand II

1 PRO

T.Wawrzinoszek

- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 GroupReco: Explore

1 PMP

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).
- Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 ION

1 PRO

B.Bittorf

- Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**

1PRO

C.Wüthrich

- Kommentar: Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.

Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.

Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.

- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar: Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.

In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.

- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**

1PRO

G.Schatter

- Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.

- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Forschungsprojekt

4302420 **Interactive 3D AV**

1PMP

A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

Kommentar: Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen: Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4307010 **Affekte, Emotionen, Medien**

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307030 **FreeHand II**

1PRO

T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 **GroupReco: Explore**

1PMP

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).

Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 **ION**

1PRO

B.Bittorf

Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaus-tradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**

1PRO

C.Wüthrich

- Kommentar: Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.
- Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.
- Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar: Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.
- In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**

1PRO

G.Schatter

- Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307091 **Live Retrieval on Twitter**

1PRO

N.Lipka;T.Gollub

- Kommentar: In diesem Projekt untersuchen wir Online und Streaming-Algorithmen zum Filtern am Beispiel von Twitter. Twitter ist ein Microblogging Service, in dem tausende von Benutzern ihre Gedanken "twittern". Eine Studie zeigt, dass z.B. nur 3.75% News und 42.24% sinnloses Geschwätz sind. Die Idee ist Tweets "online" und "streaming" zu filtern. Dies sind wichtige Eigenschaften für zukünftige Information Retrieval Algorithmen, um die heutigen Anforderungen zu bewältigen: Ein Informationsbedürfnis sollte live erfüllt werden, beispielsweise sollte eine Suchmaschine Dokumente finden, die gerade erst online gestellt wurden.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)
- Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4308001 **Administration und Netzwerksicherheit**

1PRO

E.Fleischmann

- Kommentar: Fast jeder ist schon mal mit Sicherheitsproblemen im Netzwerk konfrontiert worden: seien es Einbruch und Veränderung von Webseiten, Diebstahl von Passwörtern und sensiblen Daten, Viren, Trojanern, Würmern, Rootkits, ...
- Ziel dieser Veranstaltung ist es, Studenten das notwendige theoretische und praktische Grundlagenwissen der Netzwerksicherheit zu vermitteln. Dabei soll insbesondere auch das Spannungsfeld von Administration/Benutzerfreundlichkeit und Netzwerksicherheit näher analysiert und Lösungsansätze dazu erarbeitet werden.
- Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4308002 **Beschleunigungsstrukturen für echtzeitfähiges Ray-Tracing auf aktueller Hardware-Infrastruktur**

1PRO

S.Beck

Kommentar: Das Ziel des Projektes ist die Implementierung eines Ray-Tracers, der statische Szenen von mittlerer Geometriekomplexität in Echtzeit mit globaler Beleuchtung darstellen kann. In diesem Projekt sollen zunächst existierende Beschleunigungsstrukturen für das Ray-Tracing analysiert und diskutiert werden. Das Design des Ray-Tracers 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.

Leistungsnachweis: Projektmitarbeit, Präsentation, Dokumentation

4308003 **Advanced Cryptosystems**

1PRO M.Gorski

Kommentar: Informationssicherheit wird in vielen Bereichen unseres täglichen Lebens stark vernachlässigt, da den betroffenen die Gefahren, welche mit dem ungesicherten Datenverkehr einher gehen oft gar nicht bewusst sind. In diesem Projekt analysieren wir Szenarios der unsicheren Datenübertragung und schauen uns an, wie man diese entsprechend sicherer gestalten kann.

Bemerkungen: Zeit: nach Vereinbarung

Leistungsnachweis: Ort: Mediensicherheitslabor, R. k19, Bauhausstraße 11
Ausarbeitung und Präsentationen

4308004 **Advanced Methods for Cryptanalysis**

1PRO M.Gorski

Kommentar: In unserer heutigen stark vernetzten Welt gewinnt Datensicherheit immer mehr an Bedeutung. Dazu ist es wichtig geeignete Verfahren zur abhörsicheren Datenübertragung zu verwenden. Im Projekt sollen nun einige dieser Verfahren genauer analysiert werden, um heraus zu finden wie sicher diese tatsächlich sind. Erkannte Schwachstellen sollen dazu wissenschaftlich dokumentiert werden, mit dem Hintergrund zukünftige Verfahren sicherer zu gestalten.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Ausarbeitung, Präsentation

B.Sc. Medieninformatik

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
12:30 - 13:30 Uhr
- Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

12:30 - 13:30 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555112 **Lineare Algebra**

3 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	C9A Hörsaal 6	21.04.2010	K.Gürlebeck;S.Bock
	Einzel	Mi	09:15 - 10:45	C13D Betonpool	12.05.2010-12.05.2010	
	Einzel	Mi	13:30 - 15:00	C13D Betonpool	09.06.2010-09.06.2010	
	Einzel	Mi	13:30 - 15:00	C13D Betonpool	07.07.2010-07.07.2010	
	wöch.	Do	09:15 - 10:45	C13A Hörsaal 2	15.04.2010	
	Einzel	Fr	13:30 - 15:00	C13B Seminarraum 208	07.05.2010-07.05.2010	
	Einzel	Fr	09:15 - 11:15	C9A Hörsaal 6	23.07.2010-23.07.2010	

Kommentar: Lineare Vektorräume; normierte Räume; Abbildungen; lineare Operatoren; Elemente der analytischen Geometrie; Matrizenrechnung; lineare Gleichungssysteme; Koordinatentransformationen; Invarianten geometrischer Abbildungen; Eigenwertprobleme; Kurven und Flächen zweiter Ordnung

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Analysis (HM1)

Modul Mathematik II

Modul Modellierung

4555212 **Formale Sprachen und Berechenbarkeit**

3 V	Einzel	Mo	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal A	19.07.2010-19.07.2010	B.Schalbe
	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C	14.04.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C	15.04.2010	

Kommentar: Inhalt: Einführung in die mathematische Logik. Turingmaschinen, Berechenbarkeit, Schaltungen, Einführung in die formalen Sprachen, Komplexitätsklassen.

Leistungsnachweis: Klausur

Informationsverarbeitung

Modul Algorithmen

4555211 **Algorithmen und Datenstrukturen**

4 V	wöch.	Mo	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	19.04.2010	C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek
	Einzel	Mo	10:00 - 12:00	M13C Hörsaal C	26.07.2010-26.07.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	15.04.2010	

Kommentar: Die Veranstaltung befasst sich mit dem Prinzip und der Implementation grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen. Dabei werden u.a. Algorithmen auf Vektoren, Teile und Herrsche Algorithmen, Binaerbaume Algorithmen, Stack/Warteschlange-basierte, sowie Algorithmen, die auf Sortierung basieren erläutert.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Vorlesung Einführung in die Informatik

Leistungsnachweis: Beleg + Klausur

Modul Grafische Informationssysteme

Modul Informatik Einführung

Modul Informationssysteme

Modul Softwareengineering

4555231 **Programmiersprachen**

5 V	wöch.	Mo	15:15 - 18:30	B11 Pool-Raum 128	19.04.2010	B.Fröhlich;A.Bernstein;A.Schollmeyer;S.Beck
	wöch.	Mo	15:15 - 18:30	B11 Seminarraum 013	26.04.2010	
	wöch.	Di	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	13.04.2010	
	wöch.	Mi	15:15 - 18:30	B11 Pool-Raum 128	21.04.2010	

Kommentar: Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte, die in klassischen imperativen, funktionalen und objektorientierten Sprachen zur Lösung von Problemen zur Verfügung stehen. Die erlernten Programmiermethoden lassen sich auch auf andere und zukünftige Sprachen übertragen. Das Software-Engineering ist ein zentrales Werkzeug für Studenten und Absolventen des Studiengangs Medieninformatik, um entwickelte Konzepte und Ideen als funktionierende Hard- und Softwaresysteme realisieren zu können.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von kleinen konkreten Aufgaben und Projekten zu vertiefen.

Bemerkungen:

Medien

Modul Mediale Systeme I

Modul Mediale Systeme II

4155321 **Mediale Systeme 2**

3 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal A	19.04.2010	G.Schatter
	Einzel	Mi	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal D	21.07.2010-21.07.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal A	22.04.2010	

Kommentar: Um Signale praktisch in Mediensystemen anzuwenden zu können, müssen sie an die technischen Gegebenheiten angepasst werden. Grundlegende Methoden hierfür sind im Rahmen der Informations- und Systemtheorie die Verfahren der Modulation und Codierung.

Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien und technischen Lösungen der netzorientierten als auch drahtlosen Varianten des medialen Signaltransfers entwickelt. Dies geschieht vor allem unter den Aspekten der Konvergenz und der Hybridisierung von Mediensystemen. Den Fragen des Bitratenmanagements wird besondere Beachtung gewidmet.

Bemerkungen:

4155322 **Physikalische Systeme**

3 V wöch. Di 11:00 - 15:00 C13A Hörsaal 2 13.04.2010 O.Kornadt
 Einzel Mi 10:00 - 11:30 C13A Hörsaal 2 28.07.2010-28.07.2010

Kommentar: Die Lehrveranstaltung verfolgt das Ziel, die mathematische Beschreibung und Modellierung von physikalischen Phänomenen zu ermöglichen, die im Zusammenhang mit Kommunikationsaufgaben oder medialen Wirkungen stehen. Hier sind insbesondere Analogien und Verallgemeinerungen im Sinne der Systemtheorie darzustellen.

Gliederung der Vorlesung:

- * Grundlagen Mechanik
- * Kinematik, Dynamik, Elastizität und Plastizität

- * Schwingungs- und Wellentheorie
- * Analogiebetrachtungen und Modellbildung

- * Grundlagen Optik

- * Grundlagen Akustik

Bemerkungen:

Dynamische Systeme

2 V wöch. Do 17:00 - 18:30 C13B Seminarraum 208 22.04.2010 K.Gürlebeck

Kommentar: Gewöhnliche Differentialgleichungen und kontinuierliche dynamische Systeme, Äquivalenz; Fluß, Orbits, Invarianten, Stabilität, Fixpunkte. Anwendung der Theorie auf Beispiele aus der Mechanik, dem Verkehrswesen, der Elektrotechnik und der Ökologie. Diskrete Dynamische Systeme und Differenzgleichungen; Stabilität, Fixpunkte, periodische Lösungen. Anwendung auf Probleme aus der Biologie, z.B. aus der Populationsdynamik, Anwendungen in der Bild- und Mustererkennung. Nach einer Einführung in die Thematik durch einen Vorlesungsblock erarbeiten die Studierenden selbständig in Projektgruppen Modelle aus den genannten Anwendungsbereichen, führen Simulationen durch und visualisieren die Ergebnisse.

Bemerkungen: Anmeldung bis spät. 29. März 2010 erforderlich an klaus.guerlebeck@uni-weimar.de nötig.

Die Veranstaltung wird nur bei ausreichender Teilnehmerzahl angeboten.

Modul Medienwissenschaften

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

4 WIM wöch. Mo 09:15 - 12:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 12.04.2010 S.Martin

Kommentar: Die Veranstaltung soll in die Grundlagen der Medienkultur einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Umberto Eco, Sigmund Freud, Roland Barthes, Jean-Louis Baudry, Friedrich Kittler), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, und zum anderen die Arbeit am Material selbst (Film, Fernsehen) im Mittelpunkt. Indem die Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offen gelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden. Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Leistungsnachweis: Referat und schriftliche Hausarbeit

Literatur: Textgrundlage: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. C. Pias, J. Vogl u.a.), Stuttgart 1999.

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Projekt- und Einzelarbeit

4302420 **Interactive 3D AV**

1 PMP

A.Schollmeyer; B.Fröhlich; B.Sassen

Kommentar: Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.

Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem

Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.

Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.

Bemerkungen: Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4307010 **Affekte, Emotionen, Medien**

1PRO

G.Schatter

Kommentar: Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307020 **Ein Multiplayer Online Game (MMOG) zur Ingenieurausbildung**

1PRO

C.Hadlich;H.Söbke

Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, ansteigender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Insbesondere Online-Spiele für mehrere Spieler, bei dem die Spieler miteinander in Kontakt treten können, stimulieren das Lernen durch gruppendynamische Prozesse.

Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspieles sowie der Findung und Konstruktion geeigneter Szenarien anfallen.

Ziele des Projektes sind:

- * Analyse ausgewählter Aspekte eines Lernspiels, Konzeption und Umsetzung einer Lösung
- * Erweiterung eines Lernspielframeworks auf Eclipse RCP / Java / Unity3D -Basis.
- * Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.

Bemerkungen: Erster Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4307030 **FreeHand II**

1PRO

T.Wawrzinoszek

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 **GroupReco: Explore**

1PMP

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).

Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 **ION**1 **PRO**

B.Bittorf

Kommentar:

Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**1 **PRO**

C.Wüthrich

Kommentar:

Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.

Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.

Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**1 **PRO**

T.Gross;M.Fetter

Kommentar:

Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.

In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**1 **PRO**

G.Schatter

Kommentar:

Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.

Bemerkungen:

Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307090 **User-knows-better - Suchanfragestrategien für den Einsatz im Web**1 **PRO**

M.Hagen;B.Stein

Kommentar: Websuche ist zu einer allgegenwärtigen Art der Informationsgewinnung geworden. Was aber tun, wenn die Suchmaschinen wie Google oder Bing nicht die "richtigen" Ergebnisse liefern obwohl man sich doch so sicher ist eine "gute" Anfrage formuliert zu haben? Als Benutzer hat man keine wirklich tieferen Einblicke in die Suchvorgänge als das Betrachten der erzeugten Antwortresultatliste. Suchmaschineninterna wie Rankingalgorithmen, Gewichtung von Schlüsselbegriffen etc. bleiben dem Nutzer verborgen. Anfragen können lediglich über ein standardisiertes Interface (etwa die Google-Webseite oder die Bing API) gestellt werden. Trotzdem kennt der Nutzer sein Informationsbedürfnis natürlich am besten und will sich nicht immer auf die Algorithmen auf Suchmaschinenenseite verlassen müssen. In diesem Projekt sollen anhand verschiedener Szenarien Strategien entwickelt und untersucht werden, die "gute" Anfragen an die Suchmaschine generieren können und nur die aus Nutzersicht verfügbaren Suchmaschineninterfaces benutzen. Ein mögliches Einsatzgebiet der Techniken ist dabei unser Plagiatsuchdienst Picapica. Um zu einem verdächtigen Dokument ähnliche Dokumente im Web zu finden (aus denen möglicherweise plagiiert wurde), müssen Anfragen generiert werden, die sich aus Schlüsselbegriffen des verdächtigen Dokuments zusammensetzen. Ein weiteres mögliches Einsatzgebiet der Anfragestrategien ist das Wiederfinden eines nicht mehr beim Nutzer vorhandenen Dokumentes, zu dem nur noch bruchstückhafte Erinnerungen an vermutlich enthaltene Schlüsselworte vorliegen. Um dieses potentiell noch im Web verfügbare Dokument zu finden, müssen aus den erinnerten Schlüsselworten Anfragen erzeugt werden, die mit hoher Wahrscheinlichkeit das gesuchte Dokument als Resultat liefern. Ein drittes mögliches Einsatzgebiet setzt beim Nutzer der Websuchmaschinen direkt an. In einer Suchsitzung werden durch den Nutzer häufig verschiedene Anfragen gestellt, die alle das gleiche Suchziel haben. Mit welcher Strategie würde ein Nutzer aus den in den gestellten Suchanfragen benutzten Begriffen bessere Ergebnisse erzielen? Ziel beim Einsatz der zu untersuchenden Strategien ist immer die Minimierung der tatsächlich an die Suchmaschine gestellten Anfragen. Gefundene Verfahren sollen im Rahmen des Projektes auch implementiert und experimentell evaluiert werden.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)
Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4307091 **Live Retrieval on Twitter**

1 PRO N.Lipka;T.Gollub

Kommentar: In diesem Projekt untersuchen wir Online und Streaming-Algorithmen zum Filtern am Beispiel von Twitter. Twitter ist ein Microblogging Service, in dem tausende von Benutzern ihre Gedanken "twittern". Eine Studie zeigt, dass z.B. nur 3.75% News und 42.24% sinnloses Geschwätz sind. Die Idee ist Tweets "online" und "streaming" zu filtern. Dies sind wichtige Eigenschaften für zukünftige Information Retrieval Algorithmen, um die heutigen Anforderungen zu bewältigen: Ein Informationsbedürfnis sollte live erfüllt werden, beispielsweise sollte eine Suchmaschine Dokumente finden, die gerade erst online gestellt wurden.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)
Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

Wahlmodule

4304441 **Kinetische Netze**

2 WM BlockSa -	10:00 - 18:00	28.05.2010-29.05.2010	U.Damm
BlockSa -	10:00 - 18:00	11.06.2010-12.06.2010	

Kommentar: Nervensystem, Internet, Schaltkreise: Wir sind umgeben von Netzen deren Funktionsweise wir zwar verstehen und beschreiben - nicht aber fühlen können. Prozesse dieser Mikrokosmen entziehen sich unserer Wahrnehmung. Auf der Suche nach emotionalen Zugängen wollen wir in diesem elektromechanischen Workshop Schnittstellen zwischen abstraktem Mikro- und erlebbaren Mesokosmos verstehen und kreieren. Allzu bekannte Pforten ins Digitale wie Tastatur, Maus oder Monitor interessieren uns dabei kaum. Stattdessen wühlen wir in viel spannenderen Gefilden voller Sensoren, Motoren und Ventile. Ziel ist es, kleine lustige Apparate zu schaffen mit denen digitale Funktionsmechanismen haptisch erfahrbar werden und sich nebenbei ein paar Grundlagen der Elektrotechnik einprägen lassen.

Der Workshop wird in zwei Blöcken im Mai stattfinden. Jeweils Freitag/Samstag, 10-18Uhr. Insgesamt also 30h. Im ersten Block werden einige Grundlagen der Elektronik vermittelt und illustre Beispiele aus dem Bereich des "Physical Computing" gezeigt. Im zweiten Block sollen eigene kleine Konzepte praktisch umgesetzt werden. Vorkenntnisse sind nicht nötig - Teilnehmer sollten nur Lust daran haben, unsere hochtechnisierte Umgebung zu entschlüsseln.

Bemerkungen: Der Workshop wird von Herrn Tom Hanke betreut.
 Anmeldung erbeten bei Tom Hanke (tom@surrealien.de)

M.Sc. Medieninformatik

MODULBÖRSE
 Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal 12:30 - 13:30 Uhr
 Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. April 2010, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

12:30 - 13:30 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Modellierung**Modul Modellierung digitaler Medien**4556103 **Höhere Numerik**

3 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	

Kommentar: Numerische lineare Algebra: Matrixfaktorisierungen, numerische Lösung großer linearer und nichtlinearer Gleichungssysteme, Eigenwertprobleme; Numerische Lösung von gewöhnlichen und partiellen Differentialgleichungen: Runge-Kutta-Verfahren, Mehrschrittformeln, Einführung in Finite-Differenzen-Verfahren, Finite Elemente und Randelementmethoden, Stabilitätsanalyse

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Analysis, Numerik

Informationsverarbeitung**Modul Intelligente Informationssysteme**4556213 **Software-Entwicklung für Sichere Verteilte Systeme**

3 V	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.04.2010-26.05.2010	S.Lucks;E.Fleischmann
	wöch.	Do	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.04.2010-27.05.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal C	15.04.2010	

Kommentar: Die Entwicklung sicherer und möglichst auch zuverlässiger Systeme stellt für den System-Designer eine besondere Herausforderung dar. In der IT-Industrie wird dem Sicherheitsaspekt zunehmend mehr Bedeutung beigegeben.

Die Vorlesung führt in die Programmiersprache Ada95 ein, die als besonders geeignet zur Implementation sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Außerdem werden Methoden aus dem Bereich des Software-Engineerings präsentiert, die der Sicherheit, Zuverlässigkeit und Wartbarkeit von Software-Systemen dienen.

In der Übung werden die Sprach-Konstrukte aus Ada95 eingeübt. Es ist geplant, die präsentierten Konzepte gegen Ende der Vorlesungszeit im Rahmen eines Mini-Projektes zu vertiefen.

Themen:

- Eine kurze Einführung in die Programmiersprache Ada (Ada 05)
- Programmieren im Großen
- Pakete, Bibliotheken, abstrakte Typen
- Statischer und Dynamischer Polymorphismus (generische Pakete und Klassen)
- Parallel arbeitende Systeme (Tasks und geschützte Objekte)
- Methoden des Software-Engineerings für Sichere und zuverlässige Systeme
- Design By Contract
- Systematisches Testen von Programmen
- Statische Verifikation von Programmen oder
- Programm-Eigenschaften
- Mini-Projekt: Entwicklung eines Sicheren Systems

Bemerkungen:

Literatur:

Modul Interaktive Informationssysteme4556223 **Computergraphik II/Animationssysteme**

3 V	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 015	19.07.2010-19.07.2010	C.Wüthrich;B.Bittorf
	Einzel	Mo	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 013	02.08.2010-02.08.2010	
	wöch.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 013	13.04.2010	
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 013	15.04.2010	
	Einzel	Do	13:30 - 15:00	B11 Pool-Raum 128	06.05.2010-06.05.2010	
	Einzel	Do	15:00 - 17:00	B11 Pool-Raum 128	20.05.2010-20.05.2010	

Kommentar: The course will teach the secrets behind movement in 2D and 3D rendering. Among the course themes there are: double buffering, 3D coordinate systems, quaternions, interpolation techniques, kinematics, inverse kinematics, dynamics, hierarchical skeleton techniques. Physics based simulations, movement control, real time issues in animation for gaming and real time environments. Part of the course requirements is the development of an animation by the participants.

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

Mobile Informationssysteme

3 V	wöch.	Do	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 014	15.04.2010	H.Höpfner
	Einzel	Fr	10:00 - 11:30	B11 Seminarraum 015	23.07.2010-23.07.2010	

Kommentar: Die Mobilität von Computergeräten wie Smartphones, Handys, PDAs, Laptops sowie die technischen Rahmenbedingungen mobiler Datenkommunikation erfordern alternative Methoden zur Verarbeitung von Daten und Informationen. Im Rahmen dieser Vorlesung werden spezielle Ansätze, Techniken und Verfahren aus dem Bereich mobiler Informationssysteme diskutiert. Das Spektrum reicht von ortsabhängigen Anfragen und Anfragen an bewegliche Objekte über die Verwaltung von redundanten Daten im mobilen Kontext und die Informationsanpassung an mobile Endgeräte bis hin zu transaktionalen Garantien.

Leistungsnachweis: 30% der Note werden aus der Realisierung eines begleitenden Projekts erreicht, 10% aus der Abschlusspräsentation des Projektes und 60% aus einer Klausur

Modul Verteilte Informationssysteme

CSCW: Social Software

3 V	wöch.	Di	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.04.2010	T.Gross;M.Fetter
	wöch.	Di	15:15 - 16:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.04.2010	
	Einzel	Di	17:15 - 18:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	13.07.2010-13.07.2010	

Kommentar: Das Ziel dieser Lehrveranstaltung ist die fundierte Vermittlung von Paradigmen, Konzepten, Designprinzipien und Werkzeugen der Rechnergestützten Gruppenarbeit (CSCW) sowie der Methoden für die Analyse, den Entwurf, die Implementation und Evaluation von kooperativen Systemen. In dieser Lehrveranstaltung werden aktuelle Themen aus CSCW und hier speziell zu Social Software behandelt. Es wird auf die ursprünglichen Ideen und Konzepte der Social Software, auf die gegenwärtigen Prototypen und Systeme des Web 2.0 sowie auf künftige Trends eingegangen. Dazu gibt es eine einführende Vorlesung und die Teilnehmer/Teilnehmerinnen sollen sich in jeweils einen Teilbereich theoretisch und praktisch einarbeiten, eine Arbeit verfassen und einen Vortrag halten.

Bemerkungen: Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Inf. Mirko Fetter eine Übung angeboten. Anmeldungen bis zum 13. April 2010 bitte an tom.gross@uni-weimar.de

Mobile Informationssysteme

3 V	wöch.	Do	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 014	15.04.2010	H.Höpfner
	Einzel	Fr	10:00 - 11:30	B11 Seminarraum 015	23.07.2010-23.07.2010	

Kommentar: Die Mobilität von Computergeräten wie Smartphones, Handys, PDAs, Laptops sowie die technischen Rahmenbedingungen mobiler Datenkommunikation erfordern alternative Methoden zur Verarbeitung von Daten und Informationen. Im Rahmen dieser Vorlesung werden spezielle Ansätze, Techniken und Verfahren aus dem Bereich mobiler Informationssysteme diskutiert. Das Spektrum reicht von ortsabhängigen Anfragen und Anfragen an bewegliche Objekte über die Verwaltung von redundanten Daten im mobilen Kontext und die Informationsanpassung an mobile Endgeräte bis hin zu transaktionalen Garantien.

Leistungsnachweis: 30% der Note werden aus der Realisierung eines begleitenden Projekts erreicht, 10% aus der Abschlusspräsentation des Projektes und 60% aus einer Klausur

Projekt- und Einzelarbeit

4302420 Interactive 3D AV

1 PMP

A.Schollmeyer;B.Fröhlich;B.Sassen

- Kommentar:** Das Verfahren der Wellenfeldsynthese erlaubt die Rekonstruktion eines Schallfeldes und damit die Generierung virtueller Schallquellen im Raum. In Kombination mit einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem können so visuelle und akustische Information mehreren Nutzern gleichzeitig korrekt dargeboten werden.
- Im Rahmen dieses Projekts soll ein interaktives, audio-visuelles Systems realisiert werden, das sich aus einem stereoskopischen Mehrbenutzersystem zur Darstellung und einem Wellenfeldsynthesensystem zur Audiowiedergabe zusammensetzen soll. Benutzer des Systems können mittels dreidimensional arbeitender Eingabegeräte mit den virtuellen Objekten und Schallquellen interagieren, was ein kooperatives Arbeiten an audio-visuellen Simulationen ermöglicht.
- Die Realisierung des Projektes erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT). In der ersten Projektphase soll das am Lehrstuhl verwendete VR-Framework AvangoNG um eine Repräsentation für virtuelle Schallquellen erweitert werden, die die Ansteuerung des Wellenfeldsynthesensystems realisiert. Unter Nutzung des erweiterten Frameworks soll eine Simulation umgesetzt werden und die Anwendbarkeit eines solchen Systems für Simulationsprozesse untersucht werden.
- Bemerkungen:** Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit Dipl.-Mediensys.-wiss. Christoph Sladeczek (IDMT). Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Teilnehmer: 3 Medieninformatik/Mediensysteme und 2 Mediengestaltung

4307010 **Affekte, Emotionen, Medien**

1PRO

G.Schatter

- Kommentar:** Die Nutzung von Gemütszuständen für neue Navigationstechniken wird im Forschungsgebiet Affective Computing untersucht. Hier sind Anwendungsszenarien, Modelle und Vorgehensweisen zu realisieren, um eine implizite Steuerung bzw. Assistenz im Zusammenhang mit Mediengeräten zu ermöglichen. Im Projekt sollen neue Wege gegangen werden, um Anwendungen für Mediengeräte umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Usability und Evaluierung.
- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307020 **Ein Multiplayer Online Game (MMOG) zur Ingenieurausbildung**

1PRO

C.Hadlich;H.Söbke

- Kommentar:** Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, ansteigender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Insbesondere Online-Spiele für mehrere Spieler, bei dem die Spieler miteinander in Kontakt treten können, stimulieren das Lernen durch gruppendynamische Prozesse.
- Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspieles sowie der Findung und Konstruktion geeigneter Szenarien anfallen.
- Ziele des Projektes sind:
- * Analyse ausgewählter Aspekte eines Lernspiels, Konzeption und Umsetzung einer Lösung
 - * Erweiterung eines Lernspielframeworks auf Eclipse RCP / Java / Unity3D -Basis.
 - * Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.
- Bemerkungen:** Erster Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.
- Leistungsnachweis:** Präsentation und Dokumentation

4307030 **FreeHand II**

1PRO

T.Wawrzinoszek

- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307040 **GroupReco: Explore**

1PMP

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar:** Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).
- Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.
- Bemerkungen:** Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307050 **ION**1 **PRO**

B.Bittorf

Kommentar: Projekt ION schließt sich technisch an das Projekt Schotte Archidance an, in dem ein Framework zum Optischen Tracking und passgenauer Projektion entwickelt wurde. Ziel des Projektes ist es, die SeeBox - einen ausrangierten Schiffscontainer, dem zwei Seitenflächen durch Plexiglas entfernt wurden - mithilfe der vorhandenen Techniken zu einem Touchinterface auszubauen und ? in bester Bauhaustradition ? in einer eventuellen Zusammenarbeit mit Mediengestaltern oder Studenten der Visuellen Kommunikation ein erstes Anwendungskonzept zu entwickeln und umzusetzen, welches nicht nur im Rahmen der 150-Jahres-Feierlichkeiten, sondern auch bei anderen Events, Festivals und Ausstellungen gezeigt werden kann.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307060 **Natural Phenomena**1 **PRO**

C.Wüthrich

Kommentar: Eine der größten Herausforderungen der Computergrafik ist es, natürliche Phänomene, wie Wasser, Regen, Terrain oder Wolken zu simulieren.

Die Echtzeitdarstellung solcher Phänomene hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, lässt jedoch immer noch Wünsche offen: Regen lässt sich zum Beispiel in der Luft sehr gut darstellen, befeuchtet aber nicht den Boden; Generell fehlt Realismus - bedingt durch die Komplexität der Natur.

Dieses Projekt wird sich mit der Simulation natürlicher Phänomene beschäftigen und neue Methoden erforschen um adäquate Qualität in Echtzeitsimulationen zu erlangen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307070 **resocnizeExperience**1 **PRO**

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Die Experience Sampling Methode (ESM) ist ein Ansatz aus der Psychologie um Umfragedaten im natürlichen Umfeld zu erheben. Den Probanden werden typischerweise über mitgeführten mobilen Geräten zu bestimmten Zeiten einzelne Fragen (z.B.: zu ihrem derzeitigen Befinden) präsentiert.

In diesem Projekt entwickeln wir ein Konzept für das Context-Aware Experience Sampling (CAES) und erweitern dabei die ESM - durch den Einsatz von Sensoren - um die Möglichkeit, spezifische Fragen beim Eintreffen bestimmter Ereignisse (z.B.: Ortswechsel, Anwesenheit weiterer Person) zu präsentieren. Dies eröffnet neue Wege zur Nutzerbefragung in mobilen und ubiquitären Umgebungen. Insbesondere soll ein grafischer Editor für Endbenutzer konzipiert und einzelne Module implementiert werden, die es erlauben solche CAES-Studien einfach und bequem zu erstellen. Dabei soll es dem Nutzer möglich sein, durch die einfache Verknüpfung von Sensoren mit bestimmten Regeln unterschiedlichen Frageformulare auf dem Gerät des Nutzers zu aktivieren.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307080 **Sprachsteuerung für Mediengeräte**1 **PRO**

G.Schatter

Kommentar: Für Sprachdialogsysteme sollen dynamische Grammatiken entwickelt werden, die den Nutzern das Erlernen von Befehlssprachen ersparen sollen. Das Ziel besteht darin, möglichst leistungsfähige Synonymstrukturen und flexible Lernprozeduren für eine vereinfachte und intuitive Gerätebedienung zu ermöglichen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4307091 **Live Retrieval on Twitter**1 **PRO**

N.Lipka;T.Gollub

Kommentar: In diesem Projekt untersuchen wir Online und Streaming-Algorithmen zum Filtern am Beispiel von Twitter. Twitter ist ein Microblogging Service, in dem tausende von Benutzern ihre Gedanken "twittern". Eine Studie zeigt, dass z.B. nur 3.75% News und 42.24% sinnloses Geschwätz sind. Die Idee ist Tweets "online" und "streaming" zu filtern. Dies sind wichtige Eigenschaften für zukünftige Information Retrieval Algorithmen, um die heutigen Anforderungen zu bewältigen: Ein Informationsbedürfnis sollte live erfüllt werden, beispielsweise sollte eine Suchmaschine Dokumente finden, die gerade erst online gestellt wurden.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Voraussetzungen: gute Programmierkenntnisse (Java)

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4308001 **Administration und Netzwerksicherheit**1 **PRO**

E.Fleischmann

Kommentar: Fast jeder ist schon mal mit Sicherheitsproblemen im Netzwerk konfrontiert worden: seien es Einbruch und Veränderung von Webseiten, Diebstahl von Passwörtern und sensiblen Daten, Viren, Trojanern, Würmern, Rootkits, ...

Ziel dieser Veranstaltung ist es, Studenten das notwendige theoretische und praktische Grundlagenwissen der Netzwerksicherheit zu vermitteln. Dabei soll insbesondere auch das Spannungsfeld von Administration/Benutzerfreundlichkeit und Netzwerksicherheit näher analysiert und Lösungsansätze dazu erarbeitet werden.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

4308002 **Beschleunigungsstrukturen für echtzeitfähiges Ray-Tracing auf aktueller Hardware-Infrastruktur**

1 PRO

S.Beck

Kommentar: Das Ziel des Projektes ist die Implementierung eines Ray-Tracers, der statische Szenen von mittlerer Geometriekomplexität in Echtzeit mit globaler Beleuchtung darstellen kann. In diesem Projekt sollen zunächst existierende Beschleunigungsstrukturen für das Ray-Tracing analysiert und diskutiert werden. Das Design des Ray-Tracers 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.

Leistungsnachweis: Projektmitarbeit, Präsentation, Dokumentation

4308003 **Advanced Cryptosystems**

1 PRO

M.Gorski

Kommentar: Informationssicherheit wird in vielen Bereichen unseres täglichen Lebens stark vernachlässigt, da den betroffenen die Gefahren, welche mit dem ungesicherten Datenverkehr einher gehen oft gar nicht bewusst sind. In diesem Projekt analysieren wir Szenarios der unsicheren Datenübertragung und schauen uns an, wie man diese entsprechend sicherer gestalten kann.

Bemerkungen: Zeit: nach Vereinbarung

Ort: Mediensicherheitslabor, R. k19, Bauhausstraße 11

Leistungsnachweis: Ausarbeitung und Präsentationen

4308004 **Advanced Methods for Cryptanalysis**

1 PRO

M.Gorski

Kommentar: In unserer heutigen stark vernetzten Welt gewinnt Datensicherheit immer mehr an Bedeutung. Dazu ist es wichtig geeignete Verfahren zur abhörsicheren Datenübertragung zu verwenden. Im Projekt sollen nun einige dieser Verfahren genauer analysiert werden, um heraus zu finden wie sicher diese tatsächlich sind. Erkannte Schwachstellen sollen dazu wissenschaftlich dokumentiert werden, mit dem Hintergrund zukünftige Verfahren sicherer zu gestalten.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Ausarbeitung, Präsentation

Wahlmodule

4156301 **Elektronische Schaltungen**

6 V wöch. Di 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 13.04.2010
wöch. Mi 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 14.04.2010

H.Fiedler;B.Schalbe

Kommentar: Die Grundlagen aus einschlägigen Vorlesungen sollen an Hand realer Schaltungen vertieft werden. Dazu werden in einleitenden Vorträgen der Veranstalter und in von den Teilnehmern zu erarbeitenden Seminarbeiträgen exemplarische Schaltungen mit diskreten und integrierten elektronischen Bauelementen bis hin zur Verwendung von Ein-Chip-Prozessoren entwickelt.

In einem zweiten Teil der Veranstaltung werden an Versuchsaufbauten Geräte und Methoden zur Analyse elektronischer Schaltungen erprobt. Zur Simulation derartiger Schaltungen kann entsprechende Simulationssoftware ausgeliehen werden.

Im Elektronik-Labor oder an einem anderen Ort sollen danach für auswählbare Projekte Schaltungen aufgebaut und funktionell bewertet werden.

Bemerkungen: Einschreibung per Mail an hans.fiedler@uni-weimar.de erforderlich

Leistungsnachweis: Projektdokumentation und -verteidigung

4206101 **Advanced topics in information retrieval**

2 S wöch. Mo 11:00 - 13:00 B11 Seminarraum 013 19.04.2010

B.Stein

Kommentar: In diesem Seminar werden ausgewählte Problemstellungen und Verfahren aus dem Bereich des Information Retrieval (IR) behandelt. Studierende erlernen in den selbständigen Umgang mit Forschungspublikationen, werden zur kritischen Diskussion von Forschungsergebnissen angeleitet und können ihren Vortragsstil verbessern. Das Seminar behandelt u.A. Themen aus folgenden Bereichen:

- Retrieval Modellierung (statistische Sprachmodelle)
- Evaluierung (unvollständige Relevanzbewertungen, Shallow-Pooling)
- Effizienzaspekte (Tok-K Retrieval, MapReduce)
- Anfrageverarbeitung (Query-Log-Analyse)
- Ranking (Qualität, Learning to Rank)
- Soziale Suche
- XML-Retrieval
- Textklassifikation

Leistungsnachweis: eigenständige Vorträge

4206301 **Diskrete Optimierung**

4 V	wöch.	Mo	09:15 - 10:45	C13A Hörsaal 2	12.04.2010	R.Schmiedel
	Einzel	Mi	10:00 - 12:00	C9A Hörsaal 6	28.07.2010-28.07.2010	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	C13B Seminarraum 208	15.04.2010	

Kommentar: Die diskrete / kombinatorische Optimierung ist ein Gebiet an der Schnittstelle von Mathematik und Informatik. Anwendungen für derartige Optimierungsprobleme sind in den vielfältigsten Bereichen zu finden. Betrachtet werden sowohl diskrete Optimierungsprobleme, die effizient lösbar sind (Minimalgerüste, kürzeste Wege, Flußprobleme ...), als auch NP-vollständige Probleme. Für letztere werden sowohl exakte Verfahren (Greedy-Algorithmen über Matroiden, Branch-and-Bound-Verfahren ...), als auch Heuristiken und Metaheuristiken zur näherungsweisen Lösung behandelt.

4256402 **Oberseminar Rendering, Visualisierung und Interaktion**

2 S B.Fröhlich

Kommentar: Inhalt: Seminarvorträge zu aktuellen Dissertationen, Diplom-, Master- und Bachelorarbeiten zu den Themen Rendering, Visualisierung und Interaktion

Bemerkungen: Termin nach Vereinbarung

4304532 **Neuronale Netze - eine Einführung für Künstler**

2 FM	Einzel	Mo	11:00 - 15:00		03.05.2010-03.05.2010	U.Damm
	Einzel	Mo	15:15 - 16:45		03.05.2010-03.05.2010	
	Einzel	Mo	09:15 - 14:30		10.05.2010-10.05.2010	
	Einzel	Mo	14:45 - 16:45		10.05.2010-10.05.2010	
	Einzel	Di	13:30 - 15:00		04.05.2010-04.05.2010	
	Einzel	Di	15:15 - 16:45		04.05.2010-04.05.2010	
	Einzel	Di	13:30 - 15:00		11.05.2010-11.05.2010	
	Einzel	Di	15:15 - 16:45		11.05.2010-11.05.2010	
	Einzel	Mi	09:15 - 14:30		05.05.2010-05.05.2010	
	Einzel	Mi	14:45 - 16:45		05.05.2010-05.05.2010	
	Einzel	Mi	09:15 - 14:30		12.05.2010-12.05.2010	
	Einzel	Mi	14:45 - 16:45		12.05.2010-12.05.2010	

Kommentar: Neuronale Netze sind der Versuch, das menschliche Gehirn programmierend nachzubilden. Es wurden verschiedene Methoden des maschinellen Lernens entwickelt, wovon einige ermöglichen, Dinge zu erkennen, die bereits vorab bekannt sind, während andere in einer Art Selbstorganisation hochdimensionales Datenmaterial neu ordnen. Es werden in diesem Umfeld u.a. folgende Arten vorgestellt: Multilagenperzeptrons, Self-organizing feature maps, rekurrente Netze und entsprechende Weiterentwicklungen.

In der Vorlesung werden die notwendigen Grundlagen vermittelt, um im Übungsteil diese in praktischen Beispielen umzusetzen. Hierzu wird eine Programmierumgebung wie Processing oder PD eingesetzt, eventuell auch eine spezielle Software zur Simulation von neuronalen Netzen oder zur automatischen Klassifikation. Der Block setzt sich zusammen aus zweimal drei Tagen mit jeweils 3 Stunden Vorlesung und 2 Stunden Übung.

Bemerkungen: Das Werkmodul wird als Ergänzung zum Projekt Netze empfohlen.
Das Werkmodul wird von Herrn Dipl.-Informatiker Matthias Weber betreut.

Anmeldung mit folgenden Angaben per E-Mail an: kristina.hellmann@uni-weimar.de

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

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

4606402 **Seminar über Kryptographie**

2 B

S.Lucks

Kommentar: In dem Seminar werden aktuelle Forschungsthemen aus der Kryptographie behandelt. Thematische Schwerpunkte können insbesondere sein:

1. aktuelle Ergebnisse zu Entwurf und Analyse kryptographischer Hashfunktionen und
2. die Untersuchung kryptographischer Protokolle, z.B. für elektronische Bezahlsysteme und digitale Wahlen.

Bemerkungen: Anmeldung bis zum 30. April 2010 per Mail an maria-theresa.rapp@uni-weimar.de

Voraussetzungen: Vorbesprechung im Mai 2010, der genaue Termin wird auf der Homepage der Professur bekannt gegeben.
Grundlagen der Kryptographie (z. B. Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit" aus dem Bachelor-Studiengang)

Experimental TV in Theory and Practice

4 FM wöch. Mo 09:15 - 13:30 B15 Projekttraum 002 19.04.2010

B.Sassen

Kommentar: Dieser Master-Fachmodul erkunden Praktiken und Theorien hinter der Arbeit mit experimentellen Fernsehen und Video im öffentlichen Raum. Die Studenten werden über eine Vielzahl von Themen und Methoden lernen und ihre eigene Arbeit während des Semesters zu entwickeln.

Achtung

- Studenten die sich für dieses Projekt interessieren, sollen sich eine Email an Prof. Sassen senden.
- Das Projekt findet zweisprachig in Deutsch und Englisch statt - teilnehmende Studenten sollten in der Lage sein in beiden Sprachen zu kommunizieren.

Email: ben.sassen@uni-weimar.de

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Projekt-Module

4302550 **Netze**

16PM wöch. Di 15:15 - 18:30

13.04.2010

U.Damm

- Kommentar:** Das Projekt bietet die Möglichkeit, einzelne Ausstellungsobjekte zu entwickeln für einen neu zu gestaltenden Ausstellungsbereich "Netzwelten" des Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn.
- In Anlehnung und Kooperation mit dem gleichnamigen Bachelor-Projekt besteht hier die Gelegenheit, die thematischen Angebote wahrzunehmen und in eigener Regie ein Ausstellungsbereich/-objekt zu realisieren.
- Die Teilnahme am Workshop zu Beginn des Semesters mit Jochen Viehoff (Kurator des Museums) zu Claude Shannon (labyrinth, mind reading machine) mit praktischen Programmierbeispielen sowie das Werkmodul "Neuronale Netze" für Künstler ist verbindlich.
- Die Teilnahme an "Web-Technologien", Vorlesung der Professur Web Technology & Information Systems wird empfohlen, begleitet von einem Tutorium für die Bearbeitung der Übungsaufgaben.
- 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 sich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Dokumentation des Arbeitsergebnisses (15%).

4302560 **Synthetic Biology**

1PM wöch. Do 09:15 - 16:45 15.04.2010 U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

- Kommentar:** Die Synthetische Biologie bietet ein spannendes neues Feld künstlerischer Auseinandersetzung.
- Sie beschäftigt sich mit der genetischen Manipulation und Programmierung von Zellen. Heuteschon können so veränderte Bakterien Sprengstoff in Minen erkennen und den umliegenden Boden durch ihre Stoffwechselprodukte farbig markieren, die Funktionen der menschlichen Niere übernehmen oder Abfälle in Treibstoff umwandeln.
- In der Synthetischen Biologie liegt das Potential, Medizin und Technologie in den nächsten Jahren drastisch zu verändern. Das Projekt bietet die Möglichkeit, Perspektiven zu diesem Thema zu entwickeln und in den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Dies erfordert eine kritische aber kompetente und konstruktive Auseinandersetzung. Die grundlegende Manipulation oder sogar Neuerschaffung von Leben wirft zahlreiche gesellschaftliche, philosophische und künstlerische Fragen auf.
- Wie werden wir in Zukunft mit dieser "nassen Technologie" zusammenleben?
- Wie wird unser Verhältnis zu semi-lebendigen Produkten sein?
- Welche ästhetischen und sinnlichen Möglichkeiten ergeben sich daraus?
- Welche Rollen können Kunst und Design bei der Gestaltung unserer technologischen und gesellschaftlichen Zukunft einnehmen?
- Bemerkungen:** Im Rahmen des Projektes ist eine Zusammenarbeit mit der Universität Heidelberg geplant, mit dem Ziel gemeinsam Ideen und Konzepte für den kommenden iGEM Wettbewerb zu entwickeln.
- Die iGEM Competition (international Genetically Engineered Machine Competition) ist der internationale Studentenwettbewerb der Synthetischen Biologie an dem sich die Universität Heidelberg seit einigen Jahren sehr erfolgreich beteiligt.
- Leistungsnachweis:** Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, Szenarien, Videos, digitalen Anwendungen; das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (70%).
 2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte die Vorstellung und kurze schriftliche Ausarbeitung eines Werkes oder eines Themengebiets hinzukommen, das sich inhaltlich an die persönlich gewählte Projektarbeit anschließt. Für die Auswahl wird eine Link- und Literaturliste zur Verfügung stehen (15%).
 3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (15%).

4302570 **Interface Design 4 / Interaktion und Experimentelle Interfaces**

1PM J.Geelhaar

Kommentar: „Touch the machine“

Wo begegnen sich Kunst, Naturwissenschaft, Medizin und Technik? In der Suche nach eigenen Ansätzen und Ausdrucksformen wollen wir uns experimentell und forschend der Medien- und Maschinenkunst nähern. Die künstlerische und gestalterische Methode, die suchende und forschende Arbeit im „Atelier“ und die kritische Auseinandersetzung mit der eigenen künstlerisch-gestalterischen Identität und Position soll das Zentrum dieses Projekts sein.

Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Masterarbeit besucht werden.

Erwartet wird die aktive Teilnahme in mindestens 3 Einzelkonsultationen sowie ein eigenständiger 20-minütiger Vortrag im Kolloquium.

Abgeschlossen wird das Projekt mit einer Präsentation und Dokumentation der individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien.

Bemerkungen: Zeiten für Konsultationen und Kolloquium nach Absprache

Erster Termin: Dienstag 13.04. 9:15 Uhr in Raum 104, Marienstraße 7b

4307040 **GroupReco: Explore**

1 PMP

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Recommender Systeme generieren Empfehlungen auf der Basis von Benutzerpräferenzen. Manche dieser Systeme sind inzwischen weit verbreitet (z.B.: Amazon, Last.fm).

Diesem Projekt beschäftigt sich mit Group Recommender Systeme, die Empfehlungen für Gruppen von Benutzern ermitteln und bereitstellen. Neben den algorithmischen und technischen Herausforderungen spielen auch soziale Aspekte wie die Akzeptanz der Empfehlungen, die durch Berücksichtigung der Präferenzen aller Benutzer der Gruppe generiert wurden, eine große Rolle. Auch die Interaktion mit dem System und die räumliche Umgebung seiner Benutzer tragen zur Akzeptanz der Empfehlungen entscheidend bei. Ziel dieses Projektes ist es daher, die Parameter für die Güte und Akzeptanz eines Gruppenempfehlungssystems zu explorieren, sowie neue Konzepte zur räumlichen Integration dieser Systeme zu entwerfen.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Digitaler regelbasierter Siedlungs- und Gebäudeentwurf:

8 AA wöch. Do 09:15 - 16:45 G8A, LG Seminarraum 08.04.2010-09.07.2010
203

R.König;F.Geddert

Kommentar: Dem Siedlungsbau liegen seit jeher Regeln zu Grunde, nach denen Bebauung generiert wird. Oft werden diese Regeln jedoch unbewusst festgelegt und missverständlicherweise als reine Gestaltungsvorgaben wahrgenommen.

Die Konsequenz der Annahme, dass die Regeln jeder Form von Siedlungsbau in einem Algorithmus abgebildet werden können, führt zu der Notwendigkeit der näheren Betrachtung dieses Regelwerks. Aktuelle parametrische Entwurfswerkzeuge erleichtern es, komplexe räumliche Abhängigkeiten zur Grundlage eines städtebaulichen Entwurfs zu machen und die Bebauung eines Gebiets als einen dynamischen Anpassungsprozess zu verstehen. Beispiele für diese Art des entwerferischen Denkens sind die Siedlungen Malagueira in Évora von Álvaro Siza und „Neues Bauen am Horn“ in Weimar von Adolf Krischanitz .

Traditionell wird eine Siedlung als urbaner Fremdkörper in der Landschaft gedacht. Eine Verknüpfung mit der Umgebung entsteht, geprägt durch das Bild der klassischen Moderne, meist lediglich von innen nach außen (z.B. Haus Farnsworth, Villa Savoye). Durch digitale Entwurfs- und Fertigungsmethoden werden natürliche Prinzipien der Formfindung am Rechner simulierbar. Die Abstrahierung freier organischer zu regelmäßigen geometrischen Formen ist bedingt durch zeitgenössische Fertigungstechniken nicht mehr Bedingung für wirtschaftliches Bauen. Aus diesem Grund lassen sich Bebauungsstrukturen generieren, die in ihrer Gestalt mit der Landschaft verwoben sind, sich dieser nicht mehr objekthaft gegenüberstellen sondern Teil ihrer Umgebung werden.

Aufbauend auf den oben dargestellten Themen sollen die Seminarteilnehmer ein Konzept für eine experimentelle zeitgemäße Siedlungsstruktur entwickeln. Dabei geht es in erster Linie um die Konzeption eines Bebauungs-Regelwerks, welches bis zum Entwurf der einzelnen Gebäude durchgehalten werden soll.

Es wird empfohlen, das entwurfsgleitende Seminar „Algorithmic Architecture“ zu besuchen, in welchem Methoden zum parametrischen Entwerfen vermittelt werden.

Voraussetzungen: Es wird empfohlen, das entwurfsgleitende Seminar „Algorithmic Architecture“ zu besuchen, in welchem Methoden zum parametrischen Entwerfen vermittelt werden.

Heimat neu denken | re-thinking home

8 PRO wöch. Do 09:15 - 11:00 G8A, LG Seminarraum 08.04.2010-09.07.2010
201 Prof. Dr. P. Schmitt; K. Jormakka; B. Nentwig
110

Kommentar: **Heimat neu denken | re-thinking home**

Künstlerische, planerische und architektonische Strategien für die Revitalisierung der Kleinstadt

In seinem Vortrag ‚Prä- und Postarchitektur‘ auf dem Bauhaus-Kolloquium 2009 erklärt Philipp Oswald, heutiger Direktor am Bauhaus Dessau, wie das Arbeitsfeld des Architekten zunehmend von Fragestellungen eingenommen wird, die mit dem herkömmlichen Verständnis von Architekturproduktion nichts zu tun haben: von der Frage, wie überhaupt ein Bedarf nach neuer Architektur geweckt werden kann, und der, wie mit bestehenden Bauten umzugehen ist, die ihren Sinn verloren haben. Der historische Marktplatz der traditionsreichen hessischen Kleinstadt Biedenkopf kann als ein solcher Ort angesehen werden: als Folge der fortgeschrittenen Mobilisierung der Bevölkerung ist der Handel aus der nicht autogerechten und kleinteiligen Innenstadt komplett in das Gewerbegebiet an der Ortsumgebung abgewandert. Großflächige Neubauten für Verwaltung, Medizin und Ausbildung wurden schon seit Jahrzehnten an der Peripherie der Stadt gebaut, und kulturelle Nutzungen tun sich im Zeitalter des Home-Entertainments schwer. Die Stadt implodiert.

In Kooperation mit dem Institut für Europäische Urbanistik, Professur Bauwirtschaft und Baumanagement sollen auf dem Gebiet der Projektentwicklung in einem interdisziplinären Projekt mit Studierenden der Fachrichtungen Kunst im öffentlichen Raum, Design, Architektur, und Urbanistik, sowie mit zahlreichen Akteuren vor Ort Projekte entwickelt und durchgeführt werden, deren Thema die Belebung einer funktionslos gewordenen Innenstadt ist. Als praktizierte Form des Quartiersmanagements, definiert als möglichst nachhaltige Vernetzung lokaler Akteure, werden wir neben der Erstellung städtebaulicher Masterpläne, für die mangels Großinvestoren keine Nachfrage besteht, ‚kommunikative‘ Methoden zum Stadtbau und Stadtwandel versuchen. Hierbei werden wir Strategien situativer künstlerischer und architektonischer mikro-Eingriffe diskutieren, entwickeln und erproben.

Neben dem Erarbeiten theoretischer Grundlagen zu den Themen Identitätskonstruktion, Heimat, Tradition, Erinnerung und ihrer Erneuerung, Rollenverhalten, Ortsverbundenheit, Regionalismus, sowie zu künstlerischen und mikro-architektonischen Strategien der Diskussion und des Wandels, des Kulturmanagements, der Gentrifizierung, usw, bietet sich hier die Möglichkeit, Strategien aus dem Weimarer Kleinstadtlabor im Freilandversuch zu testen, und gleichzeitig eine Menge über das Funktionsprinzip der Kleinstadt zu lernen.

Ein intensiver Workshop in der Stadt zum Anfang, sowie eine Umsetzungs- und Präsentationsphase zum Ende des Semesters sind vorgesehen. Wir werden in verschiedenen Szenarien mögliche Entwicklungswege der Stadt aufzeigen und diskutieren. Die Entwicklung innovativer Betreiber- und Projektentwicklungsstrategien ist eine zweite Phase, und der Architektonische Entwurf neuartiger Lösungen im Dialog mit dem Bestand an verschiedenen Teststandorten die Dritte. In einem von uns koordinierten ‚Artists in Residence‘ Programm werden gleichzeitig künstlerische Denkanstöße zur Bedeutung des Marktes als Identifikationsort gegeben. In vielfältigen Kooperationen mit Partnern in der Stadt und möglichen Sponsoren werden die Studierenden selbst Teile der Projektsteuerung mit übernehmen.

Interdisziplinäres Projekt mit Exkursion (8 SWS/12 ECTS), bilingual de/en
Zielgruppen: Diplom/Master Architektur, Master Kunst im öffentlichen Raum, Master Europäische Urbanistik (II-US)

Voraussetzungen: Bachelor Architektur, Vordiplom ODER Zulassung zum BA Urbanistik

Leistungsnachweis: * Erarbeiten einer Entwicklungsstrategie;

* Entwurf einer Architektonischen oder Gestalterischen Teillösung ODER

* Ausarbeitung eines Städtebaulichen Regelwerkes o.ä.

<<Bauhaus presents>>

8 PMPwöch. Do 09:15 - 16:45

08.04.2010-09.07.2010

A.Kästner;S.Zierold

Kommentar: Anlässlich des 150 jährigen Jubiläums der Universität besteht die Aufgabe, ein multimediales Ausstellungskonzept für die Präsentation der besten Studentenprojekte und Abschlussarbeiten der Fakultät Architektur zu entwickeln.

Mit dem Ausstellungskonzept 2010: „Bauhaus presents“ werden neue Präsentationsformate mit dem Einsatz unterschiedlicher Medien entwickelt. Ausgewählte Räume des Hauptgebäudes (OLS, Seminarräume, Foyer) oder der gläsernen Kuben können ebenso wie Bereiche des Außenraumes in multimediale Ausstellungsräume gewandelt werden.

Physische und digitale Präsentation, Projektion und Film, Architekturmodell und Plan, Bild und Text gehen eine neue Nachbarschaft ein. „Bauhaus presents“, so das Motto der Ausstellung soll für die Wechselwirkung von Architektur und Medien stehen.

Im 21. Jahrhundert gewinnt der wechselseitige Einfluss von Architektur und neuen Medien an Bedeutung. Erst durch eine neue Interpretation der digitalen Technologien, als eine bestimmende Kraft der heutigen Zeit, bleibt der Slogan von Walter Gropius „Kunst und Technik – eine neue Einheit“ für die Architektur lebendig.

Es ist beabsichtigt, das Ausstellungskonzept im regelmäßigen Turnus der Jahresausstellungen zu modifizieren und anzuwenden.

Bemerkungen: Das Angebot richtet sich an Master MediaArchitecture, Master Architektur und Diplom Architektur.

The Proof is in the Pudding

8 AA wöch. Do 09:00 - 15:00 BA1a Stud. Arbeitsraum 08.04.2010-15.07.2010 K.Faschingeder;R.König;C.Bauriedel 102

Kommentar: Ever since Patrick Schumacher published his manifesto for parametricism in September 2008, rumors have been spreading that parametric design has in fact been lying in its death bed for some time. This studio will examine the condition of the patient, determine a prognosis and decide on an appropriate therapy, if necessary.

The goal of the studio is not only to master the techniques of parametric design but also to follow the process right down to the actual realization. The proof of the pudding is in the eating, and the proof of an architectural design method is in the things it lets us do.

The specific assignment is to design an exhibition on the 150 years of art education in Weimar. The exhibition will open in October 2010 in the Oberlichtsaal at the main building of the Bauhaus University. Here, a particular interest is to explore the curatorial practices of exhibitions from the standpoint of the materiality of vision, i. e. the grounding of sight in the physical space and the body.

From a theoretical point of view, the main focus will be on the value conditions of parametric design. What are the qualities that would make a parametric design good? How important is consistency in design? What are the inherent tendencies of various approaches and what are their limits? What criteria are relevant in choosing the parameters and their scope of variation? To what extent does parametricism redefine the role of the designer as author? Where do parametric methods make their strongest contribution in architecture when the product is usually a unique object, rather than mass-produced and mass-customized design?

The studio will be co-taught by the Lehrstuhl for the history and theory of modern architecture and Professur Informatik in der Architektur (infAR).

Voraussetzungen: Zulassung Hauptstudium / Master

Leistungsnachweis: Entwurf

Visual Turn 1860-2010

8 WP wöch. Do 09:00 - 15:00 08.04.2010-08.07.2010 N.Korrek

Kommentar: **„Visual Turn“ 1860–2010:
Bildatlas zur Bauhaus-Universität Weimar**

Wissenschaftliches Projekt 8 SWS / 12 ECTS

Ein Bildatlas als optische Chronik, der prägende Ereignisse und herausragende Persönlichkeiten der 150-jährigen Geschichte unserer Hochschule synchron-optisch darstellt, soll im Rahmen des wissenschaftlichen Projektes zusammengetragen werden. Wir wollen das aktuelle Wissen über die Geschichte der Bauhaus-Universität visualisieren und nur in Einzelfällen neue Archivrecherchen durchführen. Es wird keine vollständige Historiographie angestrebt, aber eine gleichwertige Behandlung aller Entwicklungsetappen erwartet.

Die Geschichtswissenschaft betrachtet Bildquellen nicht mehr als bloße Illustrationen. Die noch junge Tendenz in der Historiographie, visuelle Zeugnisse als historische Quellen neben anderen Quellengattungen gleichwertig mit einzubeziehen, wird als "visual turn" definiert (Roeck, 2003). Neben der Aufgabe, die bekannten Bildbestände zu erfassen und deren Selektionsmechanismen und Speicherverfahren zu analysieren, sollen in Vorbereitung des Schuljubiläums alternierende Ausstellungskonzepte virtuell erarbeitet und auf ihre Brauchbarkeit hin untersucht werden.

Das Projekt ist offen für alle, die sich engagiert und neugierig mit der wechselvollen und dabei ungemein spannenden Geschichte der Weimarer Bildungsstätten für Kunst–Architektur–Bau–Medien–Gestaltung zwischen 1860 und 2010 auseinandersetzen wollen und nicht davor zurückschrecken, die Ergebnisse zu publizieren.

Richtet sich an: Diplomstudiengang Architektur, Master Architektur, MediaArchitecture

Bemerkungen: Parallel findet ggf. ein Seminar zur Geschichte der Bauhaus-Universität von 1860 bis heute statt.
Voraussetzungen: Vordiplom oder Zulassung zum Master. BA-Urbanistik nach Absprache.
Leistungsnachweis: Mitarbeit bei der Publikation der Ergebnisse

Theoriemodule

A Tower is the Answer ... What was the Question, again?

4 S unger. Fr 09:15 - 16:45 G8A, LG Seminarraum 16.04.2010-09.07.2010 K.Jormakka;K.Faschingeder
Wo 005

Kommentar: The desire to build towers seems almost instinctual; they are present from early myths up to our days, and the only thing that seems to change are the justifications and reasons given for the necessity of constructing towers. Besides its technological feasibility one cannot ignore the fact that the development of the skyscraper depended on one additional necessary condition: the desire for a social display of wealth.

Leistungsnachweis: Selbständige Literaturstudien, Hausarbeit, ggf. Diskussion anhand eigener Entwürfe.

Details werden im Seminar besprochen.

Entwurfspräsentation - Dargestellte und Gebaute Architektur

4 S wöch. Di 09:15 - 12:30 G8A, LG Seminarraum 06.04.2010-09.07.2010 S.Zierold
109

Kommentar: Ausgangspunkt der Architektur ist die Visualisierung von Ideen, Themen, räumlichen und zeitlichen Vorstellungen, Programmen, Bewegungen, Funktionen und Konstruktionen. Architekten bedienen sich dabei unterschiedlichster Bildmedien und -techniken, die Einfluss auf Raum und Gestalt, den Entwurfs- und Planungsprozess und die Kommunikation von Architektur haben. Die Bilder des Entwurfs und der Kommunikation sind spätestens seit dem Einsatz von perspektivischen Darstellungen 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 Bildtechniken zeitgenössischer Architekten analysiert, die mit unterschiedlichen Darstellungsmedien (Zeichnung, Foto, Collage, Computergrafik, Animation) im Entwurfsprozess arbeiten. Wir unterscheiden Collagetechniken von metaphorisch, realistisch oder hyperrealistisch simulierten Bildern. Diagrammatische und performative Entwurfsdarstellungen, De- und Re-Konstruktionstechniken und narrative Bildsprache und -techniken werden betrachtet und angewandt. Darstellung von Entwürfen werden Abbildungen ihrer gebauten Realität gegenübergestellt. Der Einfluss der digitalen Darstellungstechniken auf den Entwurfsprozess und die Kommunikation von Architektur wird hinterfragt.

Die Ergebnisse des Seminars werden in einer Broschüre zusammengefasst.

Bemerkungen: Einschreibung am 07. April 2010 um 10:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik
Voraussetzungen: Vordiplom, Bachelor
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme, mündliches und schriftliches Referat, signifikante Präsentationsdarstellung eines eigenen Architektorentwurfes

Raum und Erzählung

*<p>Space and Narration
Das Modul "Raum und Erzählung" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Spatial Narratives" und "Narrative Space".
Modulverantwortliche: Dipl.-Ing. Ulrike Kuch</p>*

Space and Narration

Das Modul "Raum und Erzählung" setzt sich zusammen aus den Seminaren "Spatial Narratives" und "Narrative Space".

Modulverantwortliche: Dipl.-Ing. Ulrike Kuch

4303331 Narrative Space

2 S	Einzel	Di	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 013	13.04.2010-13.04.2010	U.Kuch
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	16.04.2010-16.04.2010	
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	23.04.2010-23.04.2010	
	Einzel	Fr	13:30 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	04.06.2010-04.06.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	17.04.2010-17.04.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	24.04.2010-24.04.2010	
	Einzel	Sa	09:15 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	05.06.2010-05.06.2010	

Kommentar: Michail Bachtin hat in seinem Konzept des Chronotopos eine Verschmelzung von Zeit und Ort versucht, die er in der Literatur wiederfindet. Wolfgang Kemp hat diese Idee für die Malerei adoptiert: „Im künstlerisch-literarischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen.“ Im Seminar möchten wir auf verschiedene Arten versuchen, diese – und andere – Ideen auf den umbauten Raum zu beziehen. Eine Annäherung an dieses umfassende Thema erfolgt über den Film, und hier wiederum fällt der Erzählung eine besondere Rolle zu. „Narrative Space“- der Titel bezieht sich demnach auf die Untersuchung von räumlicher Erzählung im Film.

Bemerkungen: Das Seminar "Narrative Space" ist ausschließlich mit dem Seminar "Spatial Narratives" zu kombinieren. Das Modul Raum und Erzählung besteht aus einer Einführung und 3 Blockveranstaltungen.

Einschreibung : Bitte um Anmeldung per E-Mail an ulrike.kuch@gmx.net

Leistungsnachweis: Referat, schriftliche Ausarbeitung

4303332 Spatial Narratives

2 S U.Kuch

Kommentar: „Spatial Narratives“- hinter diesem Begriff steht der Versuch, Aspekte der Erzählung (in der Literatur, der Malerei, dem Film) auf die Architektur zu übertragen. So können dramaturgische Konzepte (Spannungssteigerung, retardierende Momente, überraschende Wendungen) auch architektonisch formuliert werden. Doch wie kann das konkret geschehen? Auf der Grundlage der im Seminar Narrative Space erarbeiteten Theorie versuchen wir, selbst Ideen zur Umsetzung zu entwickeln und zu visualisieren. (Für Studierende der Medienkultur steht eine Alternative zur Verfügung.)

Als letzten Schritt werden wir anhand der Werke zweier Protagonisten Beispiele der Verbindung von Film und Architektur studieren und auf den Stellenwert von räumlicher Erzählung untersuchen.

Bemerkungen: Das Seminar "Spatial Narratives" ist ausschließlich mit dem Seminar "Narrative Space" zu kombinieren.

Das Modul Raum und Erzählung besteht aus einer Einführung und drei Blockveranstaltungen.

Einschreibung: Bitte um Anmeldung per Email an ulrike.kuch@gmx.net.

Termine siehe Seminar "Narrative Space" von Ulrike Kuch.

Leistungsnachweis: Stegreifentwurf/alternative Leistung

Fachmodule

43045303DIY

4 FM S.Hundertmark

Kommentar: 3DIY (3D - Do It Yourself) – 3D Drucker / Fabern / Digital Fabricator Marke Eigenbau

In den letzten Jahren haben Verfahren des Rapid Prototyping/ Manufacturing in der Open Source Community vermehrt Beachtung erfahren. Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von Open Source Rezepten zum Bau von Maschinen, die kostengünstig dreidimensionale, computergenerierte Formen in physische Artefakte verwandeln.

Das Modul geht der Frage nach, welche Möglichkeiten sich im Kontext künstlerischen Arbeitens durch diese neuen, erschwinglichen und faszinierenden Produktionsmittel eröffnen.

Eine Auseinandersetzung mit bestehenden technischen und künstlerischen Ansätzen mündet in der Formulierung eines Standpunktes in Form einer eigenen Arbeit.

Es steht den Teilnehmern offen, sich mit den künstlerischen oder technologischen Möglichkeiten der behandelten Technologien auseinanderzusetzen.

Der Kurs wird als Folge von Workshops abgehalten, die verschiedene Themenkomplexe behandeln und über das Semester verteilt stattfinden. Die Workshops werden teilweise inputorientieren, zum großen Teil aber interaktiven Charakter haben.

Die Termine für die Workshops werden in der ersten Veranstaltung bekanntgegeben.

Themenkomplexe werden sein:

- 3D Formgebungsverfahren als Künstlerische Strategie
- Bestehende Fabricator / Fabber / 3D Druck Systeme
- Bauen und verwenden von 3D Druckern (Hands On!)
- Erstellen von digitalen Modellen für den 3D Druck mittels algorithmischer autogenerativer Formgebungsverfahren und der Methoden des klassischen 3D Modeling.

Bemerkungen: Prozess und Ergebnisse werden von den Teilnehmern auf dem Medienwiki dokumentiert und präsentiert. Einschreibung per Email vom 5.4.10 bis 13.4.10 an: Sebastian.hundertmark@medien.uni-weimar.de

Folge von Workshops, Termine werden in der ersten Veranstaltung bekannt gegeben.

Erster Termin: 16.04. 11:00 Uhr

Leistungsnachweis: Aktive und regelmäßige Teilnahme, Entwickeln eines eigenen Projektes, Dokumentation auf dem Medienwiki, Präsentation.

4304540 **Physical Computing II: Long-Tongued Prototypes: Sensing & Acting - Generating & Processing**

4 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 16.04.2010 J.Sieber
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.

Voraussetzungen: Manufacturing small prototype series including self created, etched circuit boards. Advanced experimental laboratory course! Previous visit of electronics classes is highly recommended, basic knowledge of electronics and programming techniques obligatory.

Leistungsnachweis: Regelmäßige, aktive Teilnahme; erfolgreiches Lösen der Übungsaufgaben; Entwicklung eines eigenen elektronischen Projektes inkl. Dokumentation (ggf. in Verbindung mit einem Projektmodul).

Algorithmic Architecture: Einführung in die Möglichkeiten des parametrischen Entwerfens

4 IV wöch. Mi 13:30 - 16:45 BA1a Allg. Medienpool 07.04.2010-09.07.2010 R.König;F.Geddert
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 05.04.2010-09.07.2010 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 07. April 2010 um 10:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre

Voraussetzungen: Diplom: Vordiplom, Farbe I

Master: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis: Fachnote/ Testat

Licht im Raum

4 S wöch. Di 09:15 - 12:30 13.04.2010-09.07.2010 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 07. April 2010 um 10:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Licht und Planung

4 S wöch. Di 13:30 - 16:45 13.04.2010-09.07.2010 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 07. April 2010 um 10:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

4 S wöch. Mo 13:30 - 16:45 05.04.2010-09.07.2010 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 07. April 2010 um 10:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Voraussetzungen: Vordiplom

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Please touch: Exploring physical computing on a table.

4 IV wöch. Di 13:30 - 16:45 BA1a Allg. Medienpool 06.04.2010-09.07.2010 R.König;J.Weber;A.Wolter
003

Kommentar: Dieses Seminar bietet einen Einstieg in die Bereiche Multitouch Computing, Natural User Interface Design und Physical Computing.

Die Professur InfAR verfügt ab März 2010 über einen Tisch, dessen interaktive Oberfläche auf Berührung und das Auflegen von Objekten reagiert (Details unter <http://interactive-surface.mediaarchitecture.de>). Im Rahmen des Seminars möchten wir die Potentiale und Grenzen dieses Tisches erforschen.

Als Architekten interessieren uns insbesondere Multiuser-Szenarien im Entwurfs- und Präsentationskontext. Wie kann der Entwurfsprozess durch einfache und anschauliche Interaktionsformen unterstützt bzw. erweitert werden? Vereinfachen solche Techniken die synchrone, dislokale Zusammenarbeit, also das gemeinsame Gestalten an verschiedenen Orten? Oder liegt das Potential eher in der Nutzung für Präsentationen?

Das Seminar

führt 1. in die technologischen Grundlagen von Multitouch-Systemen (Hardware- und Software) ein,

zeigt 2. Beispiele bestehender Anwendungen und bewertet sie hinsichtlich ihrer Potentiale

gibt 3. einen Einstieg in die Multitouch-Programmierung mit Processing.

Die Teilnehmer entwickeln in kleine Gruppen, unterstützt von den Dozenten, Szenarien für die Nutzung des interaktiven Tisches. Diskutiert werden dabei die Grundidee, das Konzept, die Gestaltung, die Usability und die Umsetzbarkeit. In einer laborähnlichen Situation sollen experimentell und spielerisch neue Möglichkeiten ausgelotet werden. Je nach Schwerpunktsetzung kann das Ergebnis ein detailliertes Konzept, ein Papier- oder ein Software-Prototyp sein.

Die besten Lösungen werden zu einem im Herbst geplanten Symposium präsentiert.

Bemerkungen: Optional können die Teilnehmer die individuell gestaltbare Seminaraufgabe als Ergänzung zum Planungsprojekt „Bauhaus presents“ der Professur Darstellungsmethodik konzipieren.

Voraussetzungen: Die Zielgruppe der Veranstaltung sind Studierende mit und ohne Programmiererfahrung, die den Rechner für experimentelle Entwurfs- und Kommunikationssysteme nutzen wollen.

Leistungsnachweis: Als Leistungsnachweis werden entweder ein gründlich ausgearbeitetes Konzept oder ein Softwareprototyp erwartet.

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"**