

Fakultät Medien

B.F.A. Mediengestaltung

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 9:30 Uhr : Medien Mobiles, Prof. Geelhaar
 10:00 Uhr : Bild zu Ton, Ton zu Bild, Prof. Damm
 10:30 Uhr : AlienATed-Stimmen aus dem All, Prof. Singer
 11:00 Uhr : Organizational Ventures I, Prof. Hill
 11:30 Uhr : Living in oblivion – vergessene & verdrängte Orte, Prof. Rosefeldt
 12:00 Uhr : DokuMedia / Grenztänzer, Prof. Sassen
 12:30 Uhr : 3D-TV, Prof. Sassen
 13:00 Uhr : Unicato V, Prof. Kissel
 13:30 Uhr : Festivallounge, Prof. Kissel
 14:00 Uhr : Final Version, Prof. Kissel
 14:30 Uhr : Klangwerkstatt A / B, Prof. Minard

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal

9:30 Uhr : Medien Mobiles, Prof. Geelhaar
 10:00 Uhr : Bild zu Ton, Ton zu Bild, Prof. Damm
 10:30 Uhr : AlienATed-Stimmen aus dem All, Prof. Singer
 11:00 Uhr : Organizational Ventures I, Prof. Hill
 11:30 Uhr : Living in oblivion – vergessene & verdrängte Orte, Prof. Rosefeldt
 12:00 Uhr : DokuMedia / Grenztänzer, Prof. Sassen
 12:30 Uhr : 3D-TV, Prof. Sassen
 13:00 Uhr : Unicato V, Prof. Kissel
 13:30 Uhr : Festivallounge, Prof. Kissel
 14:00 Uhr : Final Version, Prof. Kissel
 14:30 Uhr : Klangwerkstatt A / B, Prof. Minard

Processing für Anfänger

TU BlockSaSe 10:00 - 18:00 M7B Projektraum 204 20.11.2009-22.11.2009 M.Neupert

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4482460 **Klangwerkstatt A / B**

1PM wöch. Di 18:00 - 20:00 20.10.2009 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.

Voraussetzungen: Elektroakustische Musik I & II

Experimentelles Radio

4492410 **AlienATed & #8211; Stimmen aus dem All**

1PM wöch. Mo 10:00 - 13:00 19.10.2009 M.Maage;S.Neef;N.Singer

Kommentar: „Warum nach außerirdischem Leben suchen und vor allem warum akustisch?“

fragt eine der Protagonistinnen, in Albrecht Kunzes Hörspiel "Space is a place" (WDR, 2001), und wenig später heißt es darin: „Weil man hoffte, das Sound die Schnittstelle ist, im Fall eines Kontaktes mit, was auch immer.“

Von jeher haben sich die Menschen beim Anblick der Sterne Bildnisse von den Bewohnern der Planeten gemacht. Die erste teleskopische Mondschau 1609 löste eine Welle von Fiktionen über Extraterrestrier aus (Kepler, Cyrano de Bergerac), die mit jedem neuen Medienwechsel neuen Auftrieb gewinnen: Signale aus dem Weltall will Helen Smith mit ihrer magischen Schreibmaschine und Marconi mithilfe der drahtlosen Telegrafie empfangen, während Schiaparelli Marskanäle durch sein Sehgerät beobachtet. Seit Jules Verne feiern die Fantasien über Aliens Hochkonjunktur in der Sci-Fi-Kultur von Herbert George Wells, bis George Méliès und Star Trek.

Inspiriert von der Kulturgeschichte der Aliens zielt das Projektmodul auf die Entwicklung eigener zeitgenössischer Hörspiele, Features oder Life-Sendeformate, die am Ende des Semesters im Rahmen der 48h Sendung auf bauhaus.fm oder als Life-Event gesendet werden. Inhalt des Plenums wird die Vermittlung aller dafür notwendigen Schritte: vom Erstellen eines Exposés, des Skriptes, der Disposition für Studio und Schauspieler bis zur Produktion im Studio (Regieführung, Schnitt und Mischung). Für die Vertonung der extraterrestrischen Utopien kommen der Beat Boxer Mando mit seiner Combo 4xsample als „Geräuschemacher“ ins Weimarer Studio, mit denen die Studenten live improvisieren können.

Experimentelle Television

4398010 **3D-TV (FP)**

1 **PRO** wöch. Do 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 013 15.10.2009

B.Sassen; A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4492420 **DokuMedia / Grenztänzer**

1 **PM** wöch. Fr 09:15 - 17:00

16.10.2009

B.Sassen

Kommentar: Eine Kooperation der Bauhaus Universität Weimar, dem Deutschen Nationaltheater Weimar, der Staatskapelle Weimar, der Video-Künstlergruppe YouAreWatchingUs mit vier Weimarer Schulen.

Grenzen - räumliche, körperliche, geistige oder soziale - begegnen uns in fast allen Lebensbereichen. Im sich rasch umgestaltenden globalen Milieu des Gegenwartsmenschen ist die Notwendigkeit neuer Grenzbeziehungen ebenso wichtig, wie deren Überwindung.

In dem Projekt Grenztänzer erarbeiten 120 Weimarer Jugendliche Anfang 2010 eine Inszenierung am Deutschen Nationaltheater bestehend aus Tanz, Theater und Video, zu dem klassischen Musikwerk 'Harmonielehre' von John Adams, unter der Regie von Sven Miller (Kanada) und der Choreographie von Ayman Harper (USA). Die musikalische Leitung hat Rasmus Baumann (Deutschland).

DokuMedia ist eine multimediale Dokumentation der Grenztänzer. Unter der Betreuung von Jnr. Prof. Ben Sassen und der Designerin und Pädagogin Sandra Naumann entwickeln die Studierenden gemeinsam mit 18 Schülern während der Proben der Grenztänzer ein multimediales Ausstellungskonzept für verschiedene Standorte in Weimar. Die Herausforderung hierbei liegt in einer Fusion von künstlerischer und pädagogischer Arbeit mit Jugendlichen aus unterschiedlichen sozialen Verhältnissen und Bildungsschichten. Einerseits sollen Berührungängste überwunden, zukünftige Bildungswege und Bildungsentscheidungen gefördert werden, andererseits die künstlerischen und medialen Fähigkeiten.

Durch das Aufbrechen der Strukturen und der Vernetzung verschiedener Lern- und Lehrbereiche, hofft das Projekt auf beiden Seiten Grenzen zu überwinden, Motivation zu entzünden und Vorurteile abzubauen. Es soll eine einzigartige Verbindung von Kunst, Kultur und Bildung entstehen

Vorbereitung: Oktober - Dezember

Probenzeitraum: 11. Januar - 04. März 2010

Bemerkungen: Premiere: 05. März 2010 Deutsches Nationaltheater Weimar
Ort und Zeit werden auf der Modulbörse bekanntgegeben.

Gestaltung medialer Umgebungen

4492430 **Bild zu Ton, Ton zu Bild**

16PM wöch. Do 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 204 22.10.2009

U.Damm;M.Neupert

Kommentar: Bild zu Ton, Ton zu Bild

Sehen und Hören sind zwei Sinne, welche in der Perzeption von Medienkunst in ein multisensuelles Zusammenspiel verwickelt sind. Was passiert zwischen den Sinnen? Was zwischen den Medien?

Synergien und Interferenzen der Wahrnehmung sind Synästhesien.

Dieses Neurologische Phänomen ist in der Bildenden Kunst nicht zuletzt durch Wassily Kandinsky bekannt geworden. Ab den 1920er Jahren wurden durch Ludwig Hirschfeld-Mack und László Moholy-Nagy filmische und objektive Experimente mit Licht und Schatten durchgeführt, die durch Oskar Fischinger, Norman McLaren und anderen mit Ton fortgesetzt wurden.

Der Music-Clip kann als eine Vermischung der Medien Musik und Video gesehen werden - hier tritt, wie auch im Fluxus und Happening, Intermedialität auf.

In den digitalen Medien werden Ton und Bild als zwei unabhängige Datenströme behandelt. Während das Bild auch ohne die Dimension Zeit sichtbar bleibt, existiert Ton nur mit ihr. Beim Bewegtbild, dem Video, werden Bild und Ton synchron wiedergegeben. Die Digitalisierung eröffnete neue Möglichkeiten der Manipulation von Video die in den späten 1990er Jahren bis etwa 2005 zu einer Explosion des VeeJaying, später auch - wegen der Erosion der Begriffe VJ und Multimedia - Live Cinema genannten Trends.

Dieser Hype ist vorbei - wo stehen wir jetzt?

Im Projektmodul können Arbeiten verschiedenen Formats realisiert werden, die sich mit der Verbindung von Bild und Ton auf der Ebene derer Genese, ihrer Medialen Bedingtheit oder ihrer Rezeption befassen.

Daneben wird ein Workshop mit Dr. Jochen Viehoff (Physiker und Kurator des Nixdorf-Museums Paderborn) veranstaltet, in welchem Licht und Ton als physikalische Energien betrachtet werden, aus welchen ein für beide gemeinsam gültiges Raumkonzept abgeleitet kann.

Es wird empfohlen begleitend das Modul „Audio+Video“ zu besuchen.

Voraussetzungen: Erwünscht ist, dass eine Kurs in einem Soundmodul (am SeaM oder eperimentellen Radio) abgeschlossen wurde.

Leistungsnachweis: Künstlerische Prüfung, Präsentation einer künstlerischen Arbeit und abgabe einer angemessenen Dokumentation, Eintragung ins wiki der Professur

Interface Design

4492440 **Medien Mobiles**

1Ⓜ	wöch.	Di	10:00 - 13:00	M7B Projektraum 104	20.10.2009	J.Geelhaar;M.Markert
	wöch.	Do	14:00 - 17:00	M7B Projektraum 104	22.10.2009	

Kommentar: „Ein Mobile ist eine abstrakte Skulptur, die hauptsächlich aus Metallplatten, Stahlrohr, Draht und Holz gemacht ist. Alle oder einige ihrer Bestandteile werden durch Elektromotoren, Wind, Wasser oder von Hand in Bewegung versetzt.“ (Alexander Calder)

Das Projekt beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen im Bereich vernetzter Medien mit dem Schwerpunkt auf Webplattformen. Auch hier sind wie in einem Mobile alle Bestandteile miteinander vernetzt und reagieren aufeinander. In einer Workshopatmosphäre arbeiten wir einzeln oder in kleinen Teams Praxis orientiert zusammen. Das notwendige Wissen zu Grundlagen Webdesign und Programmierung, Streaming, Podcast und Co. sowie Servertechnologien wird in begleitenden Werkmodulen bzw. Workshops vermittelt.

Darüber hinaus sind Kooperationen mit der Open Source Initiative Mozilla Labs (<http://labs.mozilla.com/>) in London und weiteren Praxispartnern geplant.

So wird z.B. gemeinsam mit der Professur Experimentelles Radio eine Webplattform für ein Museum in Frankreich entwickelt.

Das Angewandte und das Experiment sollen uns auf dieser Entdeckungsreise begleiten.

Die Projektziele sollen mit spielerischen, gestalterischen und künstlerischen Methoden erreicht werden.

Zusätzlich werden zwei Werkmodul zu Grundlagen der Web-Programmierung bzw. zu Grundlagen der medialen Gestaltung angeboten. Eines davon muss verpflichtend besucht werden, sollten nicht schon Vorkenntnisse vorhanden sein.

Begleitend kann die Vorlesung „Webtechnologien“ von Prof. Stein besucht werden. Weitere Vorträge von Experten aus der Praxis sind geplant.

Das Projekt richtet sich damit an Anfänger und Fortgeschrittene.

Gestalter, Techniknerds, Inhaltsprofis und solche die es werden wollen arbeiten vorzugsweise in kleinen Gruppen zusammen.

Medienereignisse

4492451 **Festivallounge**

1Ⓜ	wöch.	Fr	13:30 - 16:45	23.10.2009	J.Fuchs
----	-------	----	---------------	------------	---------

Kommentar: Nach seinem 10-jährigen Jubiläum steht das backup_festival 2010 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

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 stets sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten. Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

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

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

4492452 **Final Version**

16PM wöch. Mo 09:15 - 15:00 B15 Kinoraum 004 26.10.2009 F.Gießler;W.Kissel

Kommentar: Final Version

In diesem Projektmodul werden alle Animationsfilmkonzepte des vergangenen Semesters (Werkmodul: "Nachgedacht") als Animationsfilme umgesetzt.

In den einzelnen Veranstaltungen werden die Regeln der Animation und verschiedene Animationsfilmtechniken durch Künstler aus der Trickfilmindustrie veranschaulicht und vermittelt. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Projekt ist der Leistungsnachweis des Werkmoduls "Nachgedacht" aus dem SS 2009.

Wer diesen Leistungsnachweis nicht vorlegen kann und trotzdem an dem Projektmodul teilnehmen will, muss bis zum 09.10.2009 ein fertiges Drehbuch und Storyboard per Email an F.giessler@gmx.de schicken, da die Dramaturgie und Auflösung in diesem Projektmodul vorausgesetzt und nicht mehr behandelt wird.

Bemerkungen: Dozent Tony Löser

4492453 **Unicato V**

16PM wöch. Di 13:30 - 18:30 B15 Kinoraum 004 20.10.2009 W.Kissel;O.Nenninger;J.Fuchs

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 und sieben mitteldeutsche Nachwuchspreise, die Unicato-Awards, 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 Erscheinungsbilder4492460 **ORGANIZATIONAL VENTURES I**

16PM wöch. Di 15:00 - 20:00 M5 Projektraum 203 20.10.2009 C.Hill

- Kommentar: Inhalte:
- Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit (s.o.)
- Umfang: Workload: ca. 10% / Plenum: ca. 30%
- (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen)
- Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte (siehe oben).
- Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 30%
- Atelierarbeit: Erstellung einer persönlichen Referenzbibliothek per Field Notebooks und Look-Books, experimentelle Studien in kleinerem Umfang (Hausaufgaben), gemeinsame oder individuelle Arbeit an einem größeren Projektvorhaben. Besprechung der (Zwischen-)Ergebnisse im Plenum
- Umfang: insgesamt: ca. 80% / Plenum: ca. 35%
- Lernziel/Kompetenzen:
- Einführungsmodul in die Themenfelder, Methodik, Ausdrucksformen (Medien) und Kontextualisierung der Moden & öffentlichen Erscheinungsbilder
 - Verständnis der Herkunft und Bedeutung grundlegender Begriffe der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik, z.B. „Inventar“, „Archiv“, „Enzyklopädie“, „Wunderkammer“, „Museum“, „Depot“, aber auch „Körperschaft“, „Verein“, „Unternehmen“, etc.
 - Kenntnis maßgeblicher Beispiele der historischen und zeitgenössischen künstlerischen Auseinandersetzung mit o.g. Begriffen/Themenfeldern in neuen und traditionellen Medien. Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“
 - Grundkenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit mit „unternehmerischen“ und ausstellungsorientierten Konzepten: Aneignung und Variation künstlerisch-gestalterischer Vorbilder
 - grundlegende Kenntnisse und Anwendbarkeit des dafür notwendigen künstlerischen Handwerkszeugs
 - Entwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten sowohl zur individuellen als auch kollektiven Arbeit an einem größeren Projektvorhaben
- Voraussetzungen: keine
- Leistungsnachweis: Aktive (mündliche) Teilnahme. Referat. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.

Multimediales Erzählen

4492470 **LIVING IN OBLIVION - VERGESSENE & VERDRAENGTE ORTE**

1PM wöch. Di 13:30 - 18:30 S6aHD Kinoraum 112 20.10.2009

J.Rosefeldt

Kommentar: Lehrender: Gastprof. Julian Rosefeldt

Wie gut kennen wir eigentlich die Stadt, in der wir leben? Welche unbekanntenen Orte und Geschichten gibt es in ihrer Peripherie zu entdecken - in Industriegebieten, in Schrebergartenkolonien, auf Müllhalden? Was ist uns sogar mitten in ihrem Zentrum, unter und über der Stadtoberfläche, verborgen geblieben: in Abwasserkanälen und unter Kirchendachstuehlen zum Beispiel? Und welche Alltagswelten verbergen sich hinter den Fassaden uns kaum bekannter Gebäude - beispielsweise hinter 20den Mauern eines Elektrizitätswerkes, eines Gefängnisses, einer Fabrik?

In einem Workshop-artigem Modul erobern sich die Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu. Sie erforschen Orte, die in Vergessenheit geraten sind oder aus dem Bewusstsein der Stadtbewohner verdrängt wurden, und beleben diese mit eigenen Geschichten neu.

Bemerkungen: Anmeldung bis spätestens 15. Oktober bei Doris Gohla (doris.gohla@uni-weimar.de)

Werkmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4484010 **Computerklänge - Grundlagen und Praxis**

4 WM wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 19.10.2009
 wöch. Mi 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015 21.10.2009

D.Kemter

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

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

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

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

4484120 **Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 10:45 21.10.2009 R.Minard

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

Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig. Übungsstunden werden vereinbart.

4494011 **Tonstudioteknik/Akustik I (Einführung in die Tonstudioteknik und Akustik)**

2 WM R.Minard

Kommentar: Dies ist ein Theoriekurs. Die Vorlesung behandelt die technischen Grundlagen der Musikproduktion. Dabei wird Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge sowie digitale Tonstudioteknik behandelt.

Bemerkungen: Raum und Zeit werden über Aushang bekanntgegeben.

Die Veranstaltung wird von Tonmeister Joachim Müller durchgeführt.

4494012 **Werkzeuge der Klangbearbeitung**

2 WM wöch. Mo 09:15 - 10:45 19.10.2009 R.Minard

Kommentar: Bei der Klanggestaltung für elektroakustische Musik und Installationen kann auf eine zahl von Applikationen zurückgegriffen werden, die gegenüber einfachen Plug-Ins große Flexibilität bieten, ohne jedoch eine Einarbeitung in Programmiersprachen voraussetzen. Beispiele sind das Composer's Desktop Project (CDP), AudioSculpt und Spear, FScape oder eigenständige Anwendungen, die in Max/MSP (etwa Lloop) oder SuperCollider (etwa ixiQuarks Pro) erstellt wurden. Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, verschiedene Module in ihren Arbeiten einzusetzen. Vorerfahrungen im allgemeinen Umgang mit Computern und Audio-Software sind notwendig.

Voraussetzungen: Für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II.

Experimentelles Radio

4394120 **ON AIR – Radio machen**

4 WM wöch. Di 10:00 - 12:00 20.10.2009 A.Feddersen

Kommentar: Wie spreche ich frei? Wie führe ich ein Interview? Wie nutze ich meine Stimme für eine Live-Moderation?

Wie mache ich einen gebauten Beitrag?

Das Werkmodul ist eine Einführung in die Radiopraxis: inhaltliche Recherche, Schreiben fürs Hören, Umgang mit der Stimme, journalistische Sendeformen (Reportage, Beitrag, Interview, Kommentar, Glosse, Magazin, Live-Moderation), Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken).

Zum Ende des Werkmoduls (48-Stunden-Sendung) sollen Versuchsanordnungen entstehen, die das Spontane sowohl im Studio als auch im öffentlichen Raum zulassen, Versuchsanordnungen, die Radio als Experiment begreifen.

Ziel ist es, die produzierten Beiträge und Arbeiten im (Live-)Programm von bauhaus.fm zu senden.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10.09 und dem 10.10.09 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4484030 **Audiobaukasten I**

4 WM wöch. Di 12:00 - 14:00 M5 Radiostudio 20.10.2009 M.Weise

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

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

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10.09 und dem 10.10.09 an mario.weise@uni-weimar.de.

Voraussetzungen: Besuch der Vorlesung „Tonstudioteknik/ Akustik 1“ an der HfM Franz Liszt

4494020 **"Laufen lernen"**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 21.10.2009 M.Maage;M.Weise

Kommentar: Ziel des Werkmoduls ist es, dass Bauhaus-Online Label Marcel & Wassily so weiter zu entwickeln, dass das Label als eigenständige Plattform existieren kann. "Marcel & Wassily" wurde im Sommersemester 2009 gegründet und hat es sich zur Aufgabe gemacht, Audioproduktionen von Studierenden der Bauhaus-Universität zu sammeln und ihnen eine internationale Plattform zu bieten. Das Label spezialisiert sich im Gegensatz zu den herkömmlichen und bereits praktizierten Distributionswegen der Universität - wie z.B. dem Verlag der Bauhaus-Universität - auf die Verbreitung und den Vertrieb über das Internet (www.marcelundwassily.de).

Nachdem im Sommersemester eine Grundstruktur mit Webseite und Künstlerkatalog geschaffen wurde, geht es nun darum, die geschaffene Struktur nach und nach mit Inhalt zu füllen und erste Releases auf den Weg zu bringen und die Plattform in Richtung Bewegtbild zu erweitern. Das Werkmodul findet aus diesem Grund in Kooperation mit der Juniorprofessur Experimentelle Television statt.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10. und dem 10.10.09 an mareike.maage@medien.uni-weimar.de

Experimentelle Television

4494031 **Media Hacklab**

4 WM wöch. Di 09:15 - 13:30 M7B Seminarraum 103 24.11.2009-19.01.2010 B.Sassen
 wöch. Di 09:15 - 13:30 M7B Seminarraum 103 02.02.2010-16.02.2010

Kommentar: Ein innovativer Raum für Qualifikation, freien Zugang zu Technologie, Austausch von Wissen, Kunst und Kreativität soll in diesem Modul entstehen.

Das kommunalen Medienlabor soll als Schnittstelle oder einfach Treffpunkt zwischen der Bauhaus Universität und der breiten Weimarer Öffentlichkeit funktionieren.

In Workshops vermitteln Studierende ihre Kenntnisse aus verschiedenen Bereichen, Medientechnologie, Kunst, Design.. Die Studierenden unterstützen die Besucher im kreativen Umgang mit verschiedenen Technologien und bei der Umsetzung eigener Ideen.

Um diesen Ort des Lernens, der kreativen Auseinandersetzung mit Medien und des Austauschs zu realisieren brauchen wir Studierende mit verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründen

- Studierende mit Interesse an Konzeption, Vorbereitung u.Organisation des community media lab (Management, PR.-Arbeit) Kunst im öffentlichen Raum
- Kreative Designer die soziale Ideen und Ideale, die hinter unserem Labor Konzept stehen, visualisieren (Flyer, Plakate usw.) und bereit sind Workshops im community media lab zu geben
- Studierende mit Kenntnissen in den Bereichen Open-Source-Medien / Kunst-Software (zB Audacity, ffmpeg, Cinelerra, Ardour, Blender, Pure Data, Processing) Open-Source-Betriebssysteme (Linux-basierte Plattform), Computer-Hardware und Computer-Netzwerke

Bemerkungen: Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.

Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.

Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de

This course will be taught partly in English and partly in German. As such all students wishing to join the course must have a reasonable ability to write and speak in both languages.

Das Werkmodul findet in deutsch und englisch statt.

4494032 Visual Music

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 21.10.2009 B.Sassen

Kommentar: The class is a cooperation between the chair "Experimantal Television" and the online-label "Marcel & Wassily" of the chair "Experimental Radio".

During the summer term in 2009 the online record label Marcel & Wassily (www.marcelundwassily.de) was founded at the university. The label presents and promotes pieces made by students in the fields of music and radio drama. During the last semester students developed the structure and appearance of the Bauhaus online-label as well as choosing its artists and planning its initial release schedule. The next step is to develop the Bauhaus-Online label further to give it a clearer identity and to help establish it more fully with both on- and off-line audiences. The focus of the 'Visual Music' werkmodul will be on strengthening the visual identity of the label by creating music videos to accompany the label's first releases and including them and other short movies in the online presentation and promotion of the label. There will also be a focus on developing visual performance and VJing concepts for the live presentation of the label artists, with the possibility for students to organise and present their live works at a label promo night at the end of the semester.

Bemerkungen: Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.

Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.

Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de

This course will be taught entirely in English. All presentation and essay work presented by students must also be in English and the final works must include English subtitles (where appropriate) for grading. As such all students wishing to join the course must have a reasonable level of written and spoken English.

Gestaltung medialer Umgebungen

4494041 Animationsfilm und Technik

2 WM	BlockSaSo	10:00 - 18:00	14.11.2009-15.11.2009	B.Hopfengärtner
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	12.12.2009-13.12.2009	
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	09.01.2010-10.01.2010	
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	16.01.2010-17.01.2010	

- Kommentar:** Fuge 09 – eine praktische Annäherung an den frühen Experimentalfilm In der Blockveranstaltung werden grundlegende Kenntnisse zur Erstellung von Animationen mit dem Programm After Effects vermittelt. Auch nützliche Funktionen zur Animationsvorbereitung in den Programmen Illustrator und Photoshop werden thematisiert. Angelehnt an dem frühen Experimentalfilm von Künstlern wie Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann oder Oskar Fischinger sollen die Teilnehmer schnell eigene Animationen verwirklichen und sich so auf praktische Weise mit dem Thema auseinandersetzen.
- Bemerkungen:** Anmeldung bitte per E-Mail an: bernhard.hopfengaertner@uni-weimar.de
Zeiten werden per E-Mail und über das Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.

4494042 **Audio + Video**

4 WM wöch. Fr 10:00 - 12:30 23.10.2009 M.Neupert

Kommentar: Im Werkmodul Video+Audio werden wir uns intensiv mit Programmier-Techniken befassen, welche es uns erlauben Audio und Video in Echtzeit zu manipulieren. Plattform ist die datenstromorientierte Programmierumgebung Pure data und die Grafikbibliothek Gem. Innerhalb davon werden wir uns der OpenGL Shading Language bedienen. Es werden keine Vorkenntnisse erwartet. Wir fangen ganz von vorne an und erarbeiten uns schrittweise Fähigkeiten, die es uns erlauben Audiovisuelle Performances oder Installationen zu verwirklichen.

Dieses Werkmodul ist empfohlen in Verbindung mit dem Projekt „Bild zu Ton, Ton zu Bild“ aber auch einzeln belegbar.

Voraussetzungen: Keine Vorkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis: Engagement und aktive, regelmäßige Teilnahme, künstlerische Prüfung, Dokumentation

4494043 **Interspezifische Wechselbeziehungen**

4 WM wöch. Mo 15:15 - 16:45 M7B Projektraum 204 26.10.2009 S.Hundertmark

Kommentar: 'Interspezifische Wechselbeziehungen' ist ein Begriff aus der Ökologie, der Beziehungen zwischen Individuen oder Populationen unterschiedlicher Arten bezeichnet.

Im Werkmodul skizzieren, entwickeln, konstruieren und bauen wir Dinge, Objekte, Apparate - kurz: Artefakte - die eine Wechselbeziehung mit einem anderen Ding oder Lebewesen eingehen und dadurch mit diesem interagieren oder etwas bewirken und somit ihr Dasein rechtfertigen.

Und was sind das für Artefakte? - Das sagen sie mir! Beziehungsweise: Zusammen finden wir es heraus, überlegen, denken aus und bauen.

Herauskommen sollen temporäre oder permanente Interventionen im öffentlichen oder privaten Raum, die nützlich oder einfach nur da sein können.

Sie sind verwirrt? Das ist in Ordnung. Und wie sollte es anders sein? Sie sind im ersten Semester. Die ersten, inputorientierten Veranstaltungen werden anhand von beispielhaften Arbeiten Orientierung geben.

Ziel des Kurses ist eine Einführung in das künstlerische, projektorientierte Arbeiten an der Professur 'Gestaltung medialer Umgebungen'. Dabei lernen sie Methoden des künstlerischen Arbeitens kennen und gehen durch die gängigen Projektphasen: Von Recherche über Konzeption, Entwicklung und Umsetzung bis zur Präsentation, abgerundet durch die Dokumentation von Entwurf und Prozeß.

Einführende Einschübe in Form von Mikroworkshops in den Bereichen Modellbau, 3d Modelling, Darstellung und Layout ergänzen den Kurs.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Bestandene Eignungsprüfung

Leistungsnachweis: Aktive und regelmäßige Teilnahme. Fertigstellen der Aufgaben.

Interface Design

4394130 **Scribo, ergo sum - Ich schreibe also bin ich**

4 WM wöch. Do 10:30 - 12:00 22.10.2009 S.Hartmann

- Kommentar: Erzählen ist immer, überall und notwendig.
 Hören wir auf zu erzählen, hören wir auf zu existieren.
 Eine schriftliche Auseinandersetzung mit dem Medium Wort!
 Denn Schreiben gehört zu unserem Alltag.
 Wir schreiben am Arbeitsplatz, schreiben Notizen, füllen Evaluationsbögen und Formulare aus, schreiben Liebesbriefe und Einkaufszettel.
 Wir schreiben mit dem Computer, mit der Hand, mit dem Füller, mit Pinsel, Kreide, Bleistift, Kohle.
 Wir schreiben mit unserem Finger in den Sand.
 Schreiben Schreiben Schreiben.
 Eine Einführung in Erzählstrukturen mit Einblick in die Geschichte des Erzählens und ihrer Formen.
 Mit vielfältigen Fingerübungen, die in assoziativer, spielerischer und kognitiver Weise anregen sollen den eigenen Worten (Schreib)Stil zu verleihen.
- Bemerkungen: Anmeldung bis 13.Oktober an sonja.hartmann@uni-weimar.de

4494051 **Grundlagen der Internet-Programmierung**

2 WM wöch. Mo 14:00 - 15:30 B11 Pool-Raum 128 19.10.2009 M.Markert

Kommentar: Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die Internetseiten erstellen oder betreiben möchten. Eine Vielzahl neuer Technologien, die Verfügbarkeit von Open-Source Server-Anwendungen (Blogsoftware, Foren oder auch Shopsysteme) sowie eine Vielzahl an den unterschiedlichsten Endgeräten (neben dem PC auch Netbooks, Mobiltelefone, PDAs, Netpads, TV-Geräte...) erfordern vom Gestalter ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien um den Herausforderungen an dynamisch erzeugte Inhalte und unterschiedliche Darstellung in Endgeräten gerecht zu werden.

Der Schwerpunkt liegt neben einer Einführung der layoutbeschreibenden Formate HTML/CSS auf der Nutzung von Programmen, die am Server ausgeführt werden (PHP). Dabei steht nicht die Beherrschung komplexer proprietärer Anwendungsprogramme wie z.B. Dreamweaver im Vordergrund, sondern der Versuch, die Terminologie und Zusammenhänge soweit verständlich zu machen, dass die Teilnehmer anschließend mit jedem Programm ihrer Wahl arbeiten können. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, Dokumentationen verstehen und nutzen zu können.

Inhalte:

- Terminologie (Client, Server, kryptische Akronyme wie UDP und TCP... HTML is not a programming language...)
- Clientseitige Technologie wie HTML, CSS, JavaScript
- Serverseitige Technologie wie PHP und MySQL, Installation von Open Source Anwendungen (Wordpress, Serendipity ...) und Templateerstellung
- Entwicklung via MAMP/LAMP/XAMP
- Grundlegende Einführung in Programmiersprachen anhand von JavaScript und PHP
- Fluide Designs für die unterschiedlichsten Endgeräte
- Kommunikationsstrategien für interaktive Systeme

Dieser Einführungskurs bildet eine elementare und wichtige Grundlage für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation (z.B. mit mobilen Endgeräten wie dem iPhone, Android oder Java-fähigen-Handys).

- Bemerkungen: Anmeldung bitte mit Namen, Semester, Matrikelnummer und gültiger Antwortadresse an: michael.markert@uni-weimar.de
- Leistungsnachweis: Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee (Anwendung gelernter Inhalte am Beispiel, also z.B. WP-Template, interaktive Netzkunst ...)

4494052 **Grundlagen medialer Gestaltung - ein Bauhaus Vorkurs**

4 WM wöch. Mo 15:15 - 18:30 M7B Seminarraum 102 19.10.2009 M.Markert

- Kommentar:** Für Mediengestalter und Designer interaktiver Systeme ist ein sicherer Umgang mit gestalterischen Elementen und Wissen um ihre kommunikative Bedeutung extrem wichtig. Neben der Vermittlung von Grundlagen und Übungen aus Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Joost Schmidt u.a.), werden auch spätere Perspektiven (Adrian Frutiger) vorgestellt.
- Die Vorkurse am Bauhaus lehrten objektivierbare Gestaltungsregeln und subjektive Intuition. Obwohl dies nun 100 Jahre her ist, gelten diese Grundlagen und ihre objektivierbaren Regeln weiter: Punkt, Linie, Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Dynamik, Rhythmus, Schwerpunkt, Schrift, Muster, Symbol, Zeichen ...
- Erwartet wird eine ernsthafte und regelmäßige(!) Teilnahme am Kurs. Die Übungen können mit Papier und Stift, gerne auch mit dem Computer mitgemacht werden.
- Bemerkungen:** Verbindliche Voranmeldung bitte mit Namen, Semester, Matrikelnummer und gültiger Antwortadresse an: michael.markert@uni-weimar.de
- Leistungsnachweis:** Bewertet wird nicht die qualitative Ausführung der Übungen, sondern eine regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Vollständigkeit der begleitenden Mitschrift (Übungsheft; gerne auch digital) sowie Präsentations- und Analysefähigkeiten.

Medienereignisse

4394060 **Filmmontage**

4 WM wöch. Di 13:30 - 16:45 S6aHD Grafikpool 015 20.10.2009 M.Schlaffke

- Kommentar:** Der Kurs führt in wichtige Aspekte des Filmschnitts ein. Dabei werden technische Kenntnisse im Umgang mit den Avid-Schnittplätzen im Medienhaus und Fragen des filmischen Erzählens während der praktischen Arbeit vermittelt. Nach der Vermittlung von Grundlagen in einer Blockveranstaltung entwickeln und realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

Bemerkungen:

4494061 **backup 2010**

4 WM wöch. Do 17:00 - 20:30 B15 Kinoraum 004 22.10.2009 J.Fuchs

Kommentar:

Nach seinem 10-jährigen Jubiläum steht das backup_festival 2010 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

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 stets sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler 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 werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

4494062 **Bildgestaltung**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 20.10.2009 W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar: Anhand von Übungen werden fundamentale Grundlagen der Bildgestaltung und technische Kenntnisse der Videoproduktion (Kamera, Ton, Licht, Arbeit im Studio) vermittelt. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

4494063 **Faszination Serie - Drehbuchschreiben für serielle Fernsehproduktionen**

2 WM Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	04.12.2009-04.12.2009
Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	18.12.2009-18.12.2009
Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	15.01.2010-15.01.2010
Einzel	Fr	15:15 - 17:30	B15 Projektraum 005	29.01.2010-29.01.2010
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	05.12.2009-05.12.2009
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	19.12.2009-19.12.2009
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	16.01.2010-16.01.2010

Kommentar: **Lehrende: Michaela Beck**

Nach einer theoretische Einführung in die Grundlagen des Szenisches Schreibens wenden wir uns der Serie zu und klären gemeinsam, was eine Serie überhaupt ist und was sie braucht in Bezug auf ihr Publikum. Danach geht es an das Entwickeln einer eigenen kleinen Serie (Konzept) für ca. 8 Folgen à 5 Minuten. Das Konzept beinhaltet den "Hook", die Hauptcharaktere sowie Ideen für die 8 Folgen. Aus der besten Folgenidee wird zuerst ein Treatment und anschließend das Drehbuch entwickelt, bei dem wie immer alle Fragen des Drehbuchschreibens behandelt werden. Um eine realistische Situation herzustellen, arbeiten die Studenten in Gruppen und müssen als Autoren ihre Idee vor den anderen Studenten (die als Produzenten auftreten) verteidigen.

Der Kurs findet in drei Blöcken je an zwei Tagen (2 x 5 Semesterstunden) statt und ist für 20 Studenten offen.

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

4494064 **Stoffentwicklung für Film und Fernsehen**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 B15 Projektraum 005 22.10.2009 W.Höhne

Kommentar: Der Kurs legt die Grundlagen für die Vorplanung von Filmprojekten. Welche Aspekte sollte ein Exposé beinhalten und wie werden diese entwickelt? Was ist eine Dramaturgie? Wie führe ich ein Interview? Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Dokumentarfilm. Nach der Vermittlung von Grundlagen in einer Blockveranstaltung entwickeln und realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

Bemerkungen:

4494065 **The Unicato Show - Season Five**

4 WM wöch. Mi 11:00 - 15:00 B15 Kinoraum 004 21.10.2009 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.

Bemerkungen: Für die Teilnahme sind Kenntnisse in AV-Produktion (Kamera/Schnitt), Grafikdesign (Web/Print), Visualisierungstechniken (bspw. FLASH) und Tontechnik wünschenswert.

4494066 **Viral Marketing- Thuringian Flu**

4 WM wöch.	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	20.10.2009	J.Heiß
Einzel	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	09.02.2010-09.02.2010	

Kommentar: Die Thüringer Tourismus GmbH, die über das thüringische Wirtschaftsministerium mit der touristischen Vermarktung Thüringens betraut ist, sucht nach Einsatzmöglichkeiten der Medien Video und Internet.

In diesem Werkmodul sollen in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern der Medienkultur und Vertretern der Thüringer Tourismus GmbH zunächst u.a. folgende Fragen bearbeitet werden:

Welche inhaltlichen und stilistischen Mittel eignen sich, um das Land Thüringen mit seinen touristischen Produkten im Bewegtbild originell und emotional darzustellen?

Könnte „Virales Marketing“, also die virenartige Verbreitung von Clips über das Internet, zu einem hoffnungsvollen Weg zur Erfüllung der Ziele der Thüringer Tourismus GmbH werden?

Wer könnte ein Partner für die Verbreitung und Produktion der Clips sein?

Letztendliches Ziel des Werkmoduls ist es, kurze originelle und emotional ansprechende Clips zu entwickeln, als Layout zu drehen und die „viralen“ Verbreitungswege festzulegen.

4494067 **Vorproduktion**

4 WM wöch. Fr 09:30 - 14:15 B15 Projektraum 005 30.10.2009

F.Gießler

Kommentar: Viele Theaterstücke und Filme funktionieren nach dramaturgischen Regeln und

Grundprinzipien wie z.B. nach der Drei-Akt-Struktur. Sie enthalten

mindestens zwei Wendepunkte, eine Exposition, einen Haupt- und einen

Schlussstil. Anders ist es bei einem Kurzfilm. Hier schafft man es kaum bis

zum ersten Plotpoint. Für einen sogenannten dramatischen Handlungsverlauf

ist keine Zeit. Der Kurzfilm lässt den Zuschauer emotionalen Anteil nehmen

an einer geschilderten Situation oder eines Zustandes. Er offenbart kurz und

treffend das Dilemma seiner Hauptfigur.

In den Plenen werden ausgezeichnete Filme gesichtet und analysiert und das

dramaturgische Verständnis geschult. Ex aequo werden nach intensiven

Beratungsgesprächen alle eingereichten Stoffe und Exposé zu Kurzdrehbüchern

umgearbeitet. Diese sollen dann im SS 2010 während eines Projektmoduls als

Kurzfilm gedreht und produziert werden.

Bemerkungen: Alle Kursinteressenten senden eine kurze Ideenskizze (1-2 Seiten) bis zum 1.

Oktober 2009 an: F.Giessler@gmx.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4494071 **INVENTORY & DISPLAY I: Musterkoffer**

6 WM wöch. Mi 10:00 - 14:00 M7B Projektraum 203 28.10.2009

F.Sattler

Kommentar: Hintergrund:

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

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

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

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

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

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

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

Kursinhalt / Aufgabenstellung:

Im Kurs werden wir sehr praktisch (ca. 80 % des Gesamtaufwands): Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Kofferinterieurs mit Sammlungsgegenständen pro Studierendem. Die dazu notwendigen handwerklichen Fähigkeiten werden im Rahmen von Workshops vermittelt. Wir beschränken uns dabei zunächst auf buchbinderische Techniken, d.h. mit Papier oder Textil bezogene Einbauten aus Pappe oder leichtem Sperrholz.

Begleitend (ca. 20% des Gesamtaufwands) diskutieren wir Beispiele von Musterkoffern, darunter alltägliche Varianten und die Highlights der Design- und Kunstgeschichte. Wir besprechen weiterhin einführende Theorien aus dem Kontext der Kunst-, Kultur- & Sozialwissenschaften, der Philosophie und Museologie zu Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme.

Vermittlungsziel / Kompetenzen:

- Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
- Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen; Wissen um deren spezifischen Medien und Fachsprache
- Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über (wiss.) Klassifizierungssystematiken, Ästhetik von Ordnungs- und Repräsentationssystemen und Aufgaben & Struktur relevanter Institutionen

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= drei Kofferinterieurs) inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

Literatur: Flagmeier, Renate: Der Kampf der Dinge: Der Deutsche Werkbund zwischen Anspruch und Alltag (Ausstellungskatalog); Koehler&Amelang, Leipzig, 2008, Signatur (Limona): Kc 6114/14

HILL, Christine: Minutes -- Work by Christine Hill. The Volksboutique Weekly Diary 2006 -- 2007; Hatje Cantz, Ostfildern, 2007, Signatur Iv HillChr/2 (Limona)

Multimediales Erzählen4394020 **Blickwechsel 09**

2 WM wöch. Mo 13:30 - 15:00 B7bHD Fotostudio 005 19.10.2009

A.Lembke

Kommentar: Nicht nur Kamerasysteme können gewechselt werden, sondern auch Objektive, Isozahlen, Filme, Farbprofile, Auflösungen, Dateiformate und Chemikalien. Blenden und Verschlusszeiten beobachten den Wechsel des Lichtes. Kamerastandpunkte und Perspektiven sollten ebenfalls gewechselt werden. Strukturen, Formen und Farben wechseln sich ab.

Bemerkungen: Der Fachkurs "Blickwechsel" bietet den Studierenden die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in wöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es fotografische Grundtechniken zu erproben, die Wahrnehmung zu sensibilisieren und durch das Kennenlernen der technischen Möglichkeiten ihre Vielfalt zielgerichteter einzusetzen. Zum Schluss ist alles ausgewechselt. Die Auswahl erfolgt nach dem Losverfahren. Die Losbox steht vom 5.10. - 9.10.2009 in der KEW (Fotowerkstatt).

Voraussetzungen: Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Werkmodul, Anfertigung einer Mappe.

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

4494081 **The Catwalk instinct!**

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 22.10.2009

A.Lembke

Kommentar: Alle sind gleich, zumindest vor dem Gesetz. Doch wir sind anders und tragen schöne Kleider. Wir wollen scheitern, so schön es eben geht und schöner Kleiderschein braucht gutes Licht und noch viel mehr.

Bemerkungen: Auch wenn es in der Modefotografie keine Pflicht zu einem besonderen Licht gibt, werden wir im Werkmodul "The Catwalk Instinct" den kreativen, gesteuerten Umgang mit Licht und Schatten üben. Sowohl mit Hilfe der Studiotechnik als auch mit vorhandenem Licht konzentrieren wir uns auf einen wichtigen Aspekt in der Modefotografie: "Licht" erkennen. Nicht immer ist dafür viel Ausrüstung notwendig, am Ende zählen Idee, Pose und Look, um die kreative Differenz wirklich zum Glänzen zu bringen. Der vertraute Umgang mit dem Equipment hilft jedoch, Spontaneität und Flexibilität zu fördern und den Umgang mit der Kamera zu intensivieren. Dazu können alle Teilnehmer an der Lehrveranstaltung in praktischen Aufgabenstellungen nicht nur die Pose als wichtiges Gestaltungsmittel, sondern auch deren Wirkung auf den Ausdruck üben. Denn die Interaktion mit dem Model ist ein unabdingbarer Bestandteil für den gestalterischen Prozess. Darüber hinaus sind das Ausprobieren unterschiedlicher Bildsprachen und im Anschluss daran das Visualisieren eigener Themen, der fotografische Stil, die Planung und Umsetzung eines Shootings und letztendlich auch ethische Fragen Inhalt des Kurses. Das Ziel des Fachmoduls 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: Ist Deine Schönheit wild und stark und Dein Gang königlich?
3 aussagekräftige Bewerbungsfotos per Email bis zum 11.10. 2009 an: alexander.lembke@medien.uni-weimar.de schicken.

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

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Teilnahme am Werkmodul Blickwechsel oder mindestens adäquate Kenntnisse.

M.F.A. Mediengestaltung

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal
15:30 Uhr : Centered Art – Experimentelle Kunstbenutzerforschung, Prof. Geelhaar
16:00 Uhr : Follow The Green Rabbit, Prof. Damm
16:30 Uhr : Radiokunst – Sound is Art!?, Prof. Singer
17:00 Uhr : Wunderwirtschaft – Prof. Hill
17:30 Uhr : Geschichten vom Verschwinden, Prof. Rosefeldt
18:00 Uhr : Vom Flachbildschirm zum FullDome Theater, Prof. Kissel
18:30 Uhr: Master of production, Prof. Kissel

MODULBÖRSE**Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal**

15:30 Uhr : Centered Art – Experimentelle Kunstbenutzerforschung, Prof. Geelhaar

16:00 Uhr : Follow The Green Rabbit, Prof. Damm

16:30 Uhr : Radiokunst – Sound is Art!?, Prof. Singer

17:00 Uhr : Wunderwirtschaft – Prof. Hill

17:30 Uhr : Geschichten vom Verschwinden, Prof. Rosefeldt

18:00 Uhr : Vom Flachbildschirm zum FullDome Theater, Prof. Kissel

18:30 Uhr: Master of production, Prof. Kissel

Processing für Anfänger

TU BlockSaSo 10:00 - 18:00 M7B Projektraum 204 20.11.2009-22.11.2009

M.Neupert

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4482460 **Klangwerkstatt A / B**

1PM wöch. Di 18:00 - 20:00 20.10.2009

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.

Voraussetzungen: Elektroakustische Musik I & II

Experimentelles Radio

Radiokunst & #8211; Sound is Art!?

1PM wöch. Di 13:00 - 15:00 20.10.2009

A.Feddensen;N.Singer

Kommentar: Die einen nennen sie Ars Acoustica, die anderen Kunstradio, digitale Radiokunst oder auch Klangkunst – gemeint ist eine experimentelle Form des Hörspiels, in der Geräusch, Musik und Wort gleich berechtigt neben einander stehen und in der eher der Musiker als der Literat zu Wort kommt.

Von der ersten Geräuschcollage "weekend" des Filmemachers Walter Ruttmann in den 20ern bis zu den politischen Stücken des Komponisten Mauricio Kagel in den 70ern: die Radiokunst stand immer ganz vorne, war Avantgarde, Revolution und Erneuerung.

Ziel des Projektes wird es sein, sich - ausgehend von der Beschäftigung mit der Gattung - die Frage nach der Radiokunst heute zu stellen und durch eigene Stücke eine Antwort darauf zu finden.

Anlass ist die Gestaltung eines audio(visuellen) Rundgangs mit Konzerten für das Museum Réattu in Arles, das im Mai 2010 im Rahmen der „Nacht der Museen“ dem Publikum seine Türen unter dem Motto Klangkunst öffnet.

Weiterhin sollen für das Museum langfristig interaktive Klangräume und Interfaces zur Präsentation der Radiokunst entwickelt werden, die dem Publikum das Genre näher bringt.

Das Projekt entsteht in Kooperation mit der Professur Interface Design, mit dem Deutschlandradio Kultur, dem Musée Réattu und dem Prix Phonurgia in Arles.

Eine Exkursion nach Arles zur Besichtigung der Örtlichkeiten während des Klangkunstfestivals Prix Phonurgia 2009: Sound is art))) am 12./13. Dezember ist geplant. (http://www.phonurgia.org/concours_crea_regle_Us.htm)

Bemerkungen: Wegen begrenzter Teilnehmerzahl wird um Anmeldung bis zur Projektbörse bei Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de) gebeten.

Experimentelle Television

43980103D-TV (FP)

1PRO wöch. Do 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 013 15.10.2009

B.Sassen;A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

Bemerkungen:

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung. Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

Gestaltung medialer Umgebungen

Follow The Green Rabbit

16PM wöch. Di 14:00 - 16:00 M7B Projektraum 204 20.10.2009 U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

Kommentar:

Seit der Entschlüsselung des menschlichen Genoms hat die Wissenschaft für Kunst und Kultur neue Brisanz entwickelt: Technik bestimmt nicht mehr alleine abgegrenzte Produktions- und Lebensbereiche, nun scheint der Mensch mit all seinen Eigenschaften selbst Gegenstand technischer Determination und Reproduzierbarkeit geworden zu sein. In einer Zeit, in welcher der Mensch sich selbst entwirft, werden Moral und kulturelle Zugehörigkeiten zunehmend fragil und austauschbar.

Während die Kunst unter dem Genrebegriff "Science&Art" Wissenschaft bis Anfang der 90er Jahre größtenteils in ihren Darstellungs- und Untersuchungsmethoden ästhetisch untersucht und ausgewertet hat, hat mit der Bioart in den 90er Jahren durch Arbeiten von z.B. Eduardo Kac, Natalie Jeremijenko und SymbioticA eine technikkritische und inhaltlich autonome Umgangsform in die Kunst Eingang gehalten, wie sie sonst nur in den wissenschaftsparodistischen Strategien 1910/20er Jahre aufgetaucht waren (Duchamp, Max Ernst).

Das Projekt setzt sich mit den Fragestellungen der Lifescience auseinander und stellt die Frage, wo Kunst rund 10 Jahre nach dem Auftauchen populärer Arbeiten wie Kac's GFK Bunny sich befindet und befinden sollte.

Im Projekt werden künstlerische Positionen zum weltanschaulichen Impact wissenschaftlicher Methoden und Strategien vorgestellt, diskutiert und weiterentwickelt.

Die Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex soll in der Artikulierung eines eigenen Standpunktes in Form einer künstlerisch/gestalterischen Arbeit münden.

Das Thema kann mittels klassischer Methoden wie Beobachtung und Zeichnung erfolgen, genauso wie mit zeitgemässen Erfassungs- und Darstellungsmethoden wie Fieldrecording, Sensorik, Bildmanipulation, 3D Modellierung oder eigenen Experimenten und Laboraufbauten.

Künstlerische Arbeiten sind genauso willkommen wie angewandte Projekte zur wissenschaftlichen Dokumentation und Ausstellungsgestaltung.

Bemerkungen:

"There is no Space outside the Lab" (Joseph Dumit)
Begleitend zum Projekt werden Workshops angeboten.

Leistungsnachweis: Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, 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**USER CENTERED ART - Experimentelle Kunstbenutzerforschung**

1Ⓜ wöch. Do 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 104 22.10.2009 J.Geelhaar;J.Sieber

Kommentar: Was passiert, wenn Kunst Technologie erfindet und Wissenschaft Kunst gestaltet?

Wer sorgt sich eigentlich um die Opfer, Täter und Genießer derlei hybrider Prozesse und Ergebnisse?

Dies ist ein Projekt für Erfindungskünstler, Künstleringenieure, Gestaltungsforscher.

Den komplexen Aspekten der Gestaltung interaktiver Medien im urbanen und architektonischen Raum wird sich diese Veranstaltung auf entsprechend vielfältige Art und Weise zu nähern versuchen; die Schwerpunkte bilden hierbei:

- Wissenschaftlich-technische und gestalterische Grundlagen zu Benutzerschnittstellen, Interaktion, ubiquitären und eingebetteten Systeme, tangiblen Interfaces.

- Einblicke in aktuelle gestalterische und künstlerische Entwicklungen der Medienkunst

- Medienarchäologische Rückblicke auf wesentliche sowie kuriose und utopische audiovisuelle, interaktive, elektroakustische und experimentelle Werke, Apparate, Technologien und Forschungen.

Gastvorträge und Workshops insbesondere zu den Bereichen Ingenieurpsychologie und Szenografie sollen ergänzend Probleme und Möglichkeiten bei Entwurf und Aufbau experimenteller medialer Umgebungen aufzeigen.

Den Studierenden bieten sich hierbei für die eigene Projektarbeit sowie ggf. auch zur Vorbereitung einer Masterarbeit folgende mögliche Themen an:

- Kooperationsarbeit zum Kunstfest Weimar 2010: Site Specific Performance

- Raumapparate-Projekt 2010: 100 Jahre Oskar Sala - Pionier der elektrischen Musik. Entwurf und Realisierung eines mobilen, modularen Ausstellungsbaus für elektroakustische, interaktive und multimediale Installationen und Ereignisse im öffentlichen Raum (in Kooperation mit Salas Geburtsstadt Greiz/ Thüringen).

- Eigene Konzepte und Entwicklungen interaktiver Arbeiten im Kontext dieser Veranstaltung

Zu diesem Projekt passende praxisorientierte Fachmodule sind unter Anderem:

Bemerkungen: Identität und Wort (Hartmann/Feddersen), Space is the Place (Neupert), Electric Friends (Sieber). Konsultationen nach Vereinbarung.

Leistungsnachweis: Workshop und Gastvorträge während des Semesters. Aktive, regelmäßige Teilnahme an den Projektveranstaltungen; Referat; Entwicklung und Dokumentation einer eigenen Projektarbeit im Kontext der Lehrveranstaltung.

Medienereignisse**Master of Production**

1Ⓜ wöch. Mo 15:15 - 18:30 B15 Kinoraum 004 26.10.2009 F.Gießler;W.Kissel

Kommentar: In diesem Projektmodul werden alle Animationsfilmstoffe, die im vergangenen Semester im Rahmen des Fachmoduls "Preproduction" erarbeitet wurden, realisiert. In einzelnen Veranstaltungen werden Regeln der Animation und verschiedene Animationsfilmtechniken durch Künstler aus der Trickfilmindustrie veranschaulicht und vermittelt. Dabei wird direkt an den jeweiligen Projekten gearbeitet. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Projekt ist der Leistungsnachweis des Fachmoduls "Preproduction" aus dem SS 2009. Wer diesen Leistungsnachweis nicht vorlegen kann und trotzdem an dem Projektmodul teilnehmen will, muss bis zum 09.10.2009 ein fertiges Drehbuch und Storyboard per Email an F.giessler@gmx.de schicken, da die Dramaturgie und Auflösung in diesem Projektmodul vorausgesetzt und nicht mehr behandelt wird.

Bemerkungen: Dozent Tony Löser

Vom Flachbildschirm zum FullDome-Theater

1Ⓜ wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2009 W.Kissel

Kommentar: Gegenstand der Veranstaltung ist die Entwicklung von Inhalten und Inszenierungen für FullDome-Projektions-systeme wie das ADLIP (All Dome Laser Image Projection) im Zeiss-Planetarium Jena, das eine von Unschär-fen freie 360° Ganzkuppel-Projektion ermöglicht.

Seit dem WS 2006/2007 werden an der Bauhaus-Universität multimediale Filme und Experimente im Full-Dome-Format entwickelt. Die Besonderheiten von Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension erfordern ein Umdenken in Bezug auf Technik, Wahrnehmung und Dramaturgie, zugleich eröffnet die Entwicklung vom Flachbildschirm zum FullDome-Theater Möglichkeiten, die kein anderes Medium bieten kann.

Im Projektrahmen sind ein einführender Praxis-Workshop im FullDome-Studio der Carl Zeiss Jena GmbH mit dem Zeiss-Planetarium Jena vorgesehen. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Profis im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum "4. FullDome-Festival" im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (07./08. Mai 2010). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit an 360°-Filmen wird daran gearbeitet, dass das Medium "FullDome" als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen sowie eine enge Zusammenarbeit wird.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

WUNDERWIRTSCHAFT

18PM wöch. Mi 11:00 - 14:00 M5 Projektraum 203 21.10.2009 C.Hill

Kommentar: Inhalte:

– Geschichte und Praxis der Unternehmenskulturen bzw. deren öffentlicher Erscheinungsbilder / Corporate Identities: Beschäftigungsfelder und deren wesentliche Codes, Designformen, Inhalte.

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

(der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen)

– Strategien künstlerischer Beschäftigung mit den Schnittmengen, Parallelen und Überschneidungen zwischen künstlerischer Arbeit und Unternehmenskultur.

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

– Diskursgegenstände und Ausdrucksformen künstlerischer Praxis: öffentliche Identitäten, Arbeit (Arbeitsumfelder), Dienstleistungen; Extrapolationen der Grundmotive "Austausch" und "Transaktion".

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

– freie individuelle und/oder kollektive Projektarbeit, Besprechung im Plenum

Umfang: insgesamt: ca. 70% / Plenum: ca. 50%

Lernziel:

– Befähigung zur Analyse komplexer Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen ökonomischen und kulturellen Systemen, spezifischen Unternehmens- und individuellen Arbeitskulturen (z.B. Einzelhandel, freie Berufe) im Hinblick auf deren funktional-symbolische öffentliche Erscheinungsbilder ("Corporate Identities")

– Übertragung des gewonnenen Wissens in eine innovative künstlerisch-gestalterische Praxis durch Appropriation, Dekonstruktion, Abstraktion, Be-/Verarbeitung, Synthese

– konzeptionelle Entwicklung und technische Umsetzung eines eigenständigen und umfangreichen künstlerischen Werks größeren Umfangs im Hinblick auf spezifische (universitätsexterne) Ausstellungskontexte (Kunstvereine, Museen, Galerien) und deren Produktionsbedingungen, Vermittlungs- bzw. Vermarktungskonzepte.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis: Referat. Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.

Multimediales Erzählen

GESCHICHTEN VOM VERSCHWINDEN

18PM wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 21.10.2009 J.Rosefeldt

Kommentar: Wie gut kennen wir eigentlich die Stadt, in der wir leben? Welche unbekanntenen Orte und Geschichten gibt es in ihrer Peripherie zu entdecken - in Industriegebieten, in Schrebergartenkolonien, auf Müllhalden? Was ist uns sogar mitten in ihrem Zentrum, unter und über der Stadtoberfläche, verborgen geblieben: in Abwasserkanälen und unter Kirchendachstühlen zum Beispiel? Und welche Alltagswelten verbergen sich hinter den Fassaden uns kaum bekannter Gebäude - beispielsweise hinter den Mauern eines Elektrizitätswerkes, eines Gefängnisses, einer Fabrik?

In einem Workshop-artigem Modul erobern sich die Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu. Sie erforschen Orte, die in Vergessenheit geraten sind oder aus dem Bewusstsein der Stadtbewohner verdrängt wurden, und beleben diese mit eigenen Geschichten neu. In einem zweiten Schritt entwickeln die Teilnehmer Visionen, utopische Entwürfe, die dem Verschwinden dieser Orte aus dem öffentlichen Bewusstsein entgegenwirken. Geplant ist die Erarbeitung eines "Atlas des Verschwindens", in dem sich die einzelnen Projekte mit Querweisen zu einer Art Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Bemerkungen: Anmeldung bis spätestens 15. Oktober bei Doris Gohla (doris.gohla@uni-weimar.de)

Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Fachmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Experimentelles Radio

Identität und Wort

4 FM wöch. Fr 09:00 - 10:30 23.10.2009 A.Feddersen;S.Hartmann

Kommentar: Identität und Wort

Identität im Wechselspiel von kindlicher Unbekümmertheit und rollenverhafteten Klischees, Individualität und Allgemeinheit.

Finden wir unsere Identität im Wort? Findet das Wort unsere Identität?

Wir sind Geschichten, wir hinterlassen Geschichten, wir brauchen Geschichten.

Das Erfahrene und Erlebte soll eine gestalterische Form erhalten.

In einem Zusammenspiel von Fragen, Erkennen und Experimentieren wollen wir uns gemeinsam auf die Suche nach dem Performativen begeben und (Live-)Experimente im Umgang mit Wort, Stimme und Klang wagen.

Hierzu sollen begleitend Arbeiten und Strategien aus der Radio-, Darstellenden- und Bildenden Kunst betrachtet werden.

Dabei wollen wir das Schreiben und die Stimme als Teil einer eigenen künstlerischen Arbeit entdecken.

Bemerkungen: Blockveranstaltung in drei Blöcken à 6 Stunden (plus zweitägige Exkursion nach Berlin).
Anmeldung erfolgt per Mail bis 13.10.09, 17.00 Uhr an sonja.hartmann@uni-weimar.de

Experimentelle Television

Community.Media.Space

4 FM wöch. Fr 09:15 - 17:00 M7B Seminarraum 102 27.11.2009 B.Sassen

Kommentar: Ein innovativer Raum für Qualifikation, freien Zugang zu Technologie, Austausch von Wissen, Kunst und Kreativität soll in diesem Modul entstehen.

Das kommunalen Medienlabor soll als Schnittstelle oder einfach Treffpunkt zwischen der Bauhaus Universität und der breiten Weimarer Öffentlichkeit funktionieren.

In Workshops vermitteln Studierende ihre Kenntnisse aus verschiedenen Bereichen, Medientechnologie, Kunst, Design.. Die Studierenden unterstützen die Besucher im kreativen Umgang mit verschiedenen Technologien und bei der Umsetzung eigener Ideen.

Um diesen Ort des Lernens, der kreativen Auseinandersetzung mit Medien und des Austauschs zu realisieren brauchen wir Studierende mit verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründen

- Studierende mit Interesse an Konzeption, Vorbereitung u. Organisation des community media lab (Management, PR.-Arbeit) Kunst im öffentlichen Raum
- Kreative Designer die soziale Ideen und Ideale, die hinter unserem Labor Konzept stehen, visualisieren (Flyer, Plakate usw.) und bereit sind Workshops im community media lab zu geben

Studierende mit Kenntnissen in den Bereichen Open-Source-Medien / Kunst-Software (z.B. Audacity, ffmpeg, Cinelerra, Ardour, Blender, Pure Data, Processing) Open-Source-Betriebssysteme (Linux-basierte Plattform), Computer-Hardware und Computer-Netzwerke.

Bemerkungen: Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.

Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.

Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de

This course will be taught partly in English and partly in German. As such all students wishing to join the course must have a reasonable ability to write and speak in both languages.

Das Fachmodul findet in Deutsch und Englisch statt.

Gestaltung medialer Umgebungen

Space Is The Place

4 FM wöch. Do 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 204 22.10.2009 M.Neupert

Kommentar: Das Weltall und dessen zweidimensionale Aufsicht, Himmel genannt, war für Künstler immer eine bedeutende Inspiration.

Die Beobachtung der Sterne und ihrer Himmelsmechanik führte zur radikalen Einsicht, das nicht die Erde im Mittelpunkt des Systems steht. Mit der Kenntnis der Sternenhimmels wurde Navigation möglich, und damit die Eroberung und Vermessung der Welt. Konstellationen wurden gedeutet und figürlich interpretiert. Für unseren Alltag haben die Sterne an Bedeutung verloren. Dafür kommt nicht nur das Fernsehen per Satellit, sondern auch Telekommunikation, Positionsbestimmung und Geotagging basieren auf künstlichen Himmelskörpern, die Wettervorhersage schon seit Jahrzehnten. Das Militär nutzt die Möglichkeiten der Aufklärung und Spionage und seit ein paar Jahren hat sogar jeder von seinem PC aus die Möglichkeit auf orbitale Photographien zuzugreifen.

Zeitgenössische Künstler wie Tom Sachs, Olaf Nicolai, Thomas Ruff, Ingo Günther, Olafur Eliasson, Ilya & Emilia Kabakov, Roman Signer, Rebecca Horn, William Kentridge, Nam June Paik uvm greifen das Thema Welt-raum auf um eigenständige Positionen zu beziehen.

Im Fachmodul werden wir Satelliten beobachten, Umlaufbahnen berechnen, Steuerungen programmieren, Positionen bestimmen, Sterne deuten, Horoskope interpretieren, Kunst verstehen, Theorien nachvollziehen und eine Sternwarte besuchen um durch ein Teleskop zu sehen.

Bemerkung: Bei Prof. Nathalie Singer gibt es ein passendes Projekt.

Bemerkungen: Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation.

Interface Design

Electric Friends - Elektronische Experimente I

6 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 23.10.2009 J.Sieber
Wo

Kommentar:

Quer durch die Gestaltungshochschulen und die weltweite neuere do-it-yourself-Community zieht sich mittlerweile eine Spur mehr oder weniger intensiv misshandelter mikroelektronisch bestückter Platinen. Die bekannten Arduino-Boards stehen dabei inzwischen an vorderster Stelle; ausgestattet mit guten, günstigen Mikrocontrollern (gewissermaßen kleine Computer in einem daumennagelgroßen Chip), USB-Schnittstelle für die wichtigsten Betriebssysteme, einer übersichtlichen Programmierumgebung und -sprache, die auf dem erfolgreichen Konzept von Processing aufbaut, bieten sie zweifelsfrei die Möglichkeit, nach einem Workshop-Wochenende eigene interaktive, elektronische Objekte zu realisieren - sogar inklusive der Kommunikation mit einem Rechner, einer grafischen Oberfläche, dem Internet, ...

Fest in der technisch-gestalterischen Disziplin des Physical Computing verankert, wird all dies selbstverständlich auch im Kurs "Electric Friends" praxisnah behandelt. Damit zufrieden sein wollen wir allerdings noch lange nicht:

Das zumeist vernachlässigte Verstehen elektronischer Grundlagen, das nicht selten ein eigenes interaktives Projekt von einer Kopie vielfach nachgebauter anderer Kopien unterscheiden können, soll hier in altbewährter Basteltradition gefördert werden.

Elektronische Bastelbausätze sind annähernd so alt wie der Elektromotor und das Röhrenradio. Als elektronische Bauteile durch die Einführung der Halbleitertechnik kleiner, leichter, billiger und unkomplizierter wurden, begann die Schwemme der Experimentierbaukästen. Während diese teilweise genialen, teilweise skurrilen Erfinderkisten heute jedoch kaum noch eine Rolle unterm Weihnachtsbaum spielen, stehen sie in diesem Fachmodul wieder im Mittelpunkt.

Spielerisch-experimentell werden folgende Themen behandelt:

- Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- Baukästen und modulare Systeme
- Radiotechnik & Elektronische Klangerzeugung
- Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- Entwurf elektronischer Schaltungen
- Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Systeme

Vorkenntnisse nicht zwingend erforderlich, erwartet wird jedoch eine hohe Motivation zum selbständigen, experimentellen Arbeiten. Kurzes Motivationsschreiben bitte an: 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).

Medienereignisse**Drehbuchschreiben**

4 FM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 21.10.2009

M.Schlaffke

Kommentar:

Wesentliche Aspekte des filmischen Erzählens werden im Rahmen des Kurses vorgestellt und in Übungen vertieft. Der Kurs bietet ein Forum für die Weiterentwicklung von Drehbüchern und Exposé für die Filmvorhaben der Teilnehmer.

Emanzipation- die gelebte Anpassung der Frau: Ein Dokumentarfilm

4 FM wöch. Fr 11:00 - 15:00 S6aHD Kinoraum 112 23.10.2009

W.Kissel

Kommentar: Was ist los im gefeierten Jahrhundert der Frau? In dem die Emanzipation per Gesetz besiegelt scheint, künden Schlagzeilen von einer gewonnenen Aufholjagd. Gleichzeitig behauptet sich der Geschlechterkrieg als mediales Ereignis. Wo Krieg ist, besteht auch ein Interessenskonflikt. Noch immer hat Frau wenig Chancen, wenig Interesse an der Macht. Dass sie immer noch erheblich weniger als der Mann für die gleiche Arbeit verdient, lässt sie nicht auf die Barrikaden gehen. Reformen haben die Mutterrolle nicht wirklich neu definiert.

Frauen jagen dem uneinlösbaren Anspruch von Karriere und Familie hinterher und scheitern.

In diesem Fachkurs sollen die Anpassungsmechanismen von Frauen auf unterschiedlichsten Ebenen untersucht und in einem Dokumentarfilm herausgearbeitet werden. Die Teilnehmer erarbeiten einen

Bemerkungen: Recherchepool, entwickeln Bildideen, drehen und schneiden selbst.
Dozentin: Romy Gehrke

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Wunderwirtschaft

4 FM wöch. Di 15:00 - 19:00 M7B Projektraum 203 20.10.2009

F.Sattler

- Kommentar: Inhalt:
- Themen/Produktionsformate:
Experimentelle Untersuchung von Unternehmens-/Geschäftspraktiken im Rahmen praktischer Übungen: Entwurf und Gestaltung von partiellen Elementen einer Identität als „Künstler-Unternehmer“ (s.o.)
Umfang: insgesamt ca. 60% / Plenum: ca. 60%
(der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen)
 - Recherche und in-situ Arbeit in Unternehmen/Geschäften/etc.
Umfang: insgesamt: ca. 20 % / Plenum: ca. 15%
 - Theorie: Kunst-/kultur-/sozialwiss./philos. Aussagen zu stärker eingegrenzten Bereichen der Arbeits-/Unternehmenskulturen
Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum: ca. 15%
- Lernziel/Kompetenzen:
- Detaillierte Kenntnisse in einem stärker eingegrenzten Teilbereich (vgl. Projektmodul „Wunderwirtschaft“) der Arbeits-/Unternehmenskultur: ökonomische und soziale Kontexte, rechtliche Grundlagen, Ästhetik, (Ideen-)Geschichte, Diskursanalyse
 - Anwendungskompetenz dieses Wissens in der praktischen künstlerischen Arbeit für die Realisierung partieller gestalterischer Elemente einer „unternehmerischen“ Künstleridentität
 - Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Mitarbeitern / Verantwortlichen von Unternehmen, Einzelhandel und anderen Geschäftsformen
 - Befähigung zur selbständigen Arbeit: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
- Leistungsnachweis: Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.

Multimediales Erzählen

The Catwalk Instinct!

4 FM wöch. Fr 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 23.10.2009 A.Lembke

Kommentar: Alle sind gleich, zumindest vor dem Gesetz. Doch wir sind anders und tragen schöne Kleider. Wir wollen scheitern, so schön es eben geht und schöner Kleiderschein braucht gutes Licht und noch viel mehr.

Auch wenn es in der Modefotografie keine Pflicht zu einem besonderen Licht gibt, werden wir im Werkmodul „The Catwalk Instinct“ den kreativen, gesteuerten Umgang mit Licht und Schatten üben. Sowohl mit Hilfe der Studiotechnik als auch mit vorhandenem Licht konzentrieren wir uns auf einen wichtigen Aspekt in der Modefotografie: „Licht“ erkennen. Nicht immer ist dafür viel Ausrüstung notwendig, am Ende zählen Idee, Pose und Look, um die kreative Differenz wirklich zum Glänzen zu bringen. Der vertraute Umgang mit dem Equipment hilft jedoch, Spontaneität und Flexibilität zu fördern und den Umgang mit der Kamera zu intensivieren. Dazu können alle Teilnehmer an der Lehrveranstaltung in praktischen Aufgabenstellungen nicht nur die Pose als wichtiges Gestaltungsmittel, sondern auch deren Wirkung auf den Ausdruck üben. Denn die Interaktion mit dem Model ist ein unabdinglicher Bestandteil für den gestalterischen Prozess. Darüber hinaus sind das Ausprobieren unterschiedlicher Bildsprachen und im Anschluss daran das Visualisieren eigener Themen, der fotografische Stil, die Planung und Umsetzung eines Shootings und letztendlich auch ethische Fragen Inhalt des Kurses.

Das Ziel des Fachmoduls 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: Ist Deine Schönheit wild und stark und Dein Gang königlich?
3 aussagekräftige Bewerbungsfotos per Email bis zum 11.10. 2009 an: alexander.lemcke@medien.uni-weimar.de schicken.

Voraussetzungen: Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Bearbeitung der Aufgabenstellungen, Entwicklung und qualitativ hochwertige Umsetzung einer Fashionserie zum Thema. Schöne Freunde! Teilnahme am Werkmodul Blickwechsel oder mindestens adäquate Kenntnisse.

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal
 9:30 Uhr : Medien Mobiles, Prof. Geelhaar
 10:00 Uhr : Bild zu Ton, Ton zu Bild, Prof. Damm
 10:30 Uhr : AlienATed-Stimmen aus dem All, Prof. Singer
 11:00 Uhr : Organizational Ventures I, Prof. Hill
 11:30 Uhr : Living in oblivion – vergessene & verdrängte Orte, Prof. Rosefeldt
 12:00 Uhr : DokuMedia / Grenztänzer, Prof. Sassen
 12:30 Uhr : 3D-TV, Prof. Sassen
 13:00 Uhr : Unicato V, Prof. Kissel
 13:30 Uhr : Festivallounge, Prof. Kissel
 14:00 Uhr : Final Version, Prof. Kissel
 14:30 Uhr : Klangwerkstatt A / B, Prof. Minard

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal

- 9:30 Uhr : Medien Mobiles, Prof. Geelhaar
- 10:00 Uhr : Bild zu Ton, Ton zu Bild, Prof. Damm
- 10:30 Uhr : AlienATed-Stimmen aus dem All, Prof. Singer
- 11:00 Uhr : Organizational Ventures I, Prof. Hill
- 11:30 Uhr : Living in oblivion – vergessene & verdrängte Orte, Prof. Rosefeldt
- 12:00 Uhr : DokuMedia / Grenztänzer, Prof. Sassen
- 12:30 Uhr : 3D-TV, Prof. Sassen
- 13:00 Uhr : Unicato V, Prof. Kissel
- 13:30 Uhr : Festivallounge, Prof. Kissel
- 14:00 Uhr : Final Version, Prof. Kissel
- 14:30 Uhr : Klangwerkstatt A / B, Prof. Minard

Processing für Anfänger

TU	BlockSaSe	10:00 - 18:00	M7B Projektraum 204	20.11.2009-22.11.2009	M.Neupert
----	-----------	---------------	---------------------	-----------------------	-----------

Einführungsmodul

Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

S	Einzel	Mo	09:30 - 18:00	G8A, LG Oberlichtsaal	19.10.2009-19.10.2009	Damm, U.
	Einzel	Mi	09:30 - 18:00	213	14.10.2009-14.10.2009	Rosefeldt, J.
	Einzel	Mi	09:30 - 18:00	G8A, LG Oberlichtsaal	21.10.2009-21.10.2009	Hill, C.
	Einzel	Do	09:30 - 18:00	213	15.10.2009-15.10.2009	Kissel, W.
	Einzel	Do	09:30 - 18:00	G8A, LG Oberlichtsaal	22.10.2009-22.10.2009	Singer, N.
	Einzel	Fr	09:30 - 18:00	213	16.10.2009-16.10.2009	Geelhaar, J.
	Einzel	Fr	09:30 - 18:00	B15 Kinoraum 004	23.10.2009-23.10.2009	Sassen, B.
				G8A, LG Oberlichtsaal		
				213		
				KH7 Hörsaal (IT-AP)		
				B15 Kinoraum 004		

Kommentar: Das Modul dient einer Einführung in den Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung. Es bietet in einer 7-tägigen Kompaktveranstaltung einen Überblick und eine Heranführung an die Themenfelder und Arbeitsschwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs.

Jede Professur bietet ein 1-tägiges Programm an, welches einen Einblick in die Arbeitsmethoden und aktuellen Ergebnisse der Dozenten wie der Studierenden gibt. Jede Professur gibt eine Aufgabe aus. Die Studierenden wählen eines von diesen Themen zur Ausarbeitung und bereiten es bis zum Semesterende für eine Präsentation vor.

Bemerkungen: **Terminplan:**

Mittwoch, 14.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Rosefeldt (Oberlichtsaal, Geschwister-Scholl-Str. 8A)

Donnerstag, 15.10.09 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Kissel (Kinosaal, Bauhausstraße 15)

Freitag, 16.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Geelhaar (Hörsaal, Karl-Hausknecht-Str. 7)

Montag, 19.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Damm (Oberlichtsaal)

Mittwoch, 21.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Hill (Oberlichtsaal)

Donnerstag, 22.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Singer und Prof. Minard (Oberlichtsaal)

Freitag, 23.10.2009 , 9:30 - 18:00 Uhr: Präsentation Prof. Sassen (Kinosaal, Bauhausstraße 15)

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme an allen Vorstellungen (Anwesenheitspflicht)

Bearbeitung einer Aufgabenstellung(in Form einer Präsentation) aus einer Professur bis zum Ende des Semesters.

Projektmodul

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Experimentelles Radio

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

Interface Design

Medienereignisse

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

Werkmodul

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4484010 **Computerklänge - Grundlagen und Praxis**

4 WM wöch.	Mo	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	19.10.2009	
wöch.	Mi	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 015	21.10.2009	

D.Kemter

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

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

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

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

4484120 **Elektroakustische Musik I (Einführung in die elektroakustische Musik)**

4 WM wöch.	Mi	09:15 - 10:45		21.10.2009	
------------	----	---------------	--	------------	--

R.Minard

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

Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig. Übungsstunden werden vereinbart.

4494011 **Tonstudiotechnik/Akustik I (Einführung in die Tonstudiotechnik und Akustik)**

2 WM R.Minard

Kommentar: Dies ist ein Theoriekurs. Die Vorlesung behandelt die technischen Grundlagen der Musikproduktion. Dabei wird Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge sowie digitale Tonstudiotechnik behandelt.

Bemerkungen: Raum und Zeit werden über Aushang bekanntgegeben.

Die Veranstaltung wird von Tonmeister Joachim Müller durchgeführt.

4494012 **Werkzeuge der Klangbearbeitung**

2 WM wöch. Mo 09:15 - 10:45 19.10.2009 R.Minard

Kommentar: Bei der Klanggestaltung für elektroakustische Musik und Installationen kann auf eine zahl von Applikationen zurückgegriffen werden, die gegenüber einfachen Plug-Ins große Flexibilität bieten, ohne jedoch eine Einarbeitung in Programmiersprachen vorauszusetzen. Beispiele sind das Composer's Desktop Project (CDP), AudioSculpt und Spear, FScape oder eigenständige Anwendungen, die in Max/MSP (etwa Lloop) oder SuperCollider (etwa ixiQuarks Pro) erstellt wurden. Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, verschiedene Module in ihren Arbeiten einzusetzen. Vorerfahrungen im allgemeinen Umgang mit Computern und Audio-Software sind notwendig.

Voraussetzungen: Für die Teilnahme am Kurs ist der Abschluß der Kurse Elektroakustische Musik I und II.

Experimentelles Radio

4394120 **ON AIR – Radio machen**

4 WM wöch. Di 10:00 - 12:00 20.10.2009 A.Feddersen

Kommentar: Wie spreche ich frei? Wie führe ich ein Interview? Wie nutze ich meine Stimme für eine Live-Moderation?

Wie mache ich einen gebauten Beitrag?

Das Werkmodul ist eine Einführung in die Radiopraxis: inhaltliche Recherche, Schreiben fürs Hören, Umgang mit der Stimme, journalistische Sendeformen (Reportage, Beitrag, Interview, Kommentar, Glosse, Magazin, Live-Moderation), Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken).

Zum Ende des Werkmoduls (48-Stunden-Sendung) sollen Versuchsanordnungen entstehen, die das Spontane sowohl im Studio als auch im öffentlichen Raum zulassen, Versuchsanordnungen, die Radio als Experiment begreifen.

Ziel ist es, die produzierten Beiträge und Arbeiten im (Live-)Programm von bauhaus.fm zu senden.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10.09 und dem 10.10.09 an andreas.feddersen@uni-weimar.de

4484030 **Audiobaukasten I**

4 WM wöch. Di 12:00 - 14:00 M5 Radiostudio 20.10.2009 M.Weise

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

Arbeiten im Studio, vom Handwerk bis zum Experiment. Im Audiobaukasten soll, parallel zum Einführungskurs "Tonstudiotechnik/ Akustik 1" der Hochschule für Musik Franz Liszt und angelehnt an das Bachelor Projekt "AlienATed – Stimmen aus dem All" Praxiswissen vermittelt werden. Wie klingen eigentlich verschiedene Mikrofone, was gibt es für Möglichkeiten der Klanggestaltung, wie gehe ich mit der Studiotechnik um, worauf kommt es eigentlich an? Ziel ist der sichere Umgang mit der Studiotechnik und den digitalen Audioworkstations des Radiostudios der Bauhaus-Universität, von der Produktion bis zur Sendung.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10.09 und dem 10.10.09 an mario.weise@uni-weimar.de.

Voraussetzungen: Besuch der Vorlesung „Tonstudiotechnik/ Akustik 1“ an der HfM Franz Liszt

4494020 **"Laufen lernen"**

4 WM wöch. Mi 09:15 - 12:30 21.10.2009 M.Maage;M.Weise

Kommentar: Ziel des Werkmoduls ist es, dass Bauhaus-Online Label Marcel & Wassily so weiter zu entwickeln, dass das Label als eigenständige Plattform existieren kann. "Marcel & Wassily" wurde im Sommersemester 2009 gegründet und hat es sich zur Aufgabe gemacht, Audioproduktionen von Studierenden der Bauhaus-Universität zu sammeln und ihnen eine internationale Plattform zu bieten. Das Label spezialisiert sich im Gegensatz zu den herkömmlichen und bereits praktizierten Distributionswegen der Universität - wie z.B. dem Verlag der Bauhaus-Universität - auf die Verbreitung und den Vertrieb über das Internet (www.marcelundwassily.de).

Nachdem im Sommersemester eine Grundstruktur mit Webseite und Künstlerkatalog geschaffen wurde, geht es nun darum, die geschaffene Struktur nach und nach mit Inhalt zu füllen und erste Releases auf den Weg zu bringen und die Plattform in Richtung Bewegtbild zu erweitern. Das Werkmodul findet aus diesem Grund in Kooperation mit der Juniorprofessur Experimentelle Television statt.

Bemerkungen: Anmeldung erfolgt per Mail zwischen dem 03.10. und dem 10.10.09 an mareike.maage@medien.uni-weimar.de

Experimentelle Television

4494031 **Media Hacklab**

4 WM wöch.	Di	09:15 - 13:30	M7B Seminarraum 103	24.11.2009-19.01.2010	B.Sassen
wöch.	Di	09:15 - 13:30	M7B Seminarraum 103	02.02.2010-16.02.2010	

Kommentar: Ein innovativer Raum für Qualifikation, freien Zugang zu Technologie, Austausch von Wissen, Kunst und Kreativität soll in diesem Modul entstehen.

Das kommunalen Medienlabor soll als Schnittstelle oder einfach Treffpunkt zwischen der Bauhaus Universität und der breiten Weimarer Öffentlichkeit funktionieren.

In Workshops vermitteln Studierende ihre Kenntnisse aus verschiedenen Bereichen, Medientechnologie, Kunst, Design.. Die Studierenden unterstützen die Besucher im kreativen Umgang mit verschiedenen Technologien und bei der Umsetzung eigener Ideen.

Um diesen Ort des Lernens, der kreativen Auseinandersetzung mit Medien und des Austauschs zu realisieren brauchen wir Studierende mit verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründen

- Studierende mit Interesse an Konzeption, Vorbereitung u.Organisation des community media lab (Management, PR.-Arbeit) Kunst im öffentlichen Raum

- Kreative Designer die soziale Ideen und Ideale, die hinter unserem Labor Konzept stehen, visualisieren (Flyer, Plakate usw.) und bereit sind Workshops im community media lab zu geben

- Studierende mit Kenntnissen in den Bereichen Open-Source-Medien / Kunst-Software (zB Audacity, ffmpeg, Cinelerra, Ardour, Blender, Pure Data, Processing) Open-Source-Betriebssysteme (Linux-basierte Plattform), Computer-Hardware und Computer-Netzwerke

Bemerkungen: Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.

Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.

Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de

This course will be taught partly in English and partly in German. As such all students wishing to join the course must have a reasonable ability to write and speak in both languages.

Das Werkmodul findet in deutsch und englisch statt.

4494032 **Visual Music**

4 WM wöch.	Mi	09:15 - 12:30		21.10.2009	B.Sassen
------------	----	---------------	--	------------	----------

Kommentar: The class is a cooperation between the chair "Experimental Television" and the online-label "Marcel & Wassily" of the chair "Experimental Radio".

During the summer term in 2009 the online record label Marcel & Wassily (www.marcelundwassily.de) was founded at the university. The label presents and promotes pieces made by students in the fields of music and radio drama. During the last semester students developed the structure and appearance of the Bauhaus online-label as well as choosing its artists and planning its initial release schedule. The next step is to develop the Bauhaus-Online label further to give it a clearer identity and to help establish it more fully with both on- and off-line audiences. The focus of the 'Visual Music' werkmodul will be on strengthening the visual identity of the label by creating music videos to accompany the label's first releases and including them and other short movies in the online presentation and promotion of the label. There will also be a focus on developing visual performance and VJing concepts for the live presentation of the label artists, with the possibility for students to organise and present their live works at a label promo night at the end of the semester.

Bemerkungen: Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.

Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.

Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de

This course will be taught entirely in English. All presentation and essay work presented by students must also be in English and the final works must include English subtitles (where appropriate) for grading. As such all students wishing to join the course must have a reasonable level of written and spoken English.

Gestaltung medialer Umgebungen

4494041 **Animationsfilm und Technik**

2 WM	BlockSaSo	10:00 - 18:00	14.11.2009-15.11.2009	B.Hopfengärtner
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	12.12.2009-13.12.2009	
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	09.01.2010-10.01.2010	
	BlockSaSo	10:00 - 18:00	16.01.2010-17.01.2010	

Kommentar: Fuge 09 – eine praktische Annäherung an den frühen Experimentalfilm In der Blockveranstaltung werden grundlegende Kenntnisse zur Erstellung

von Animationen mit dem Programm After Effects vermittelt. Auch nützliche Funktionen zur Animationsvorbereitung in den Programmen Illustrator und Photoshop werden thematisiert. Angelehnt an dem frühen Experimentalfilm von Künstlern wie Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann oder Oskar Fischinger sollen die Teilnehmer schnell eigene Animationen verwirklichen und sich so auf praktische Weise mit dem Thema auseinandersetzen.

Bemerkungen: Anmeldung bitte per E-Mail an: bernhard.hopfengaertner@uni-weimar.de

Zeiten werden per E-Mail und über das Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.

4494042 **Audio + Video**

4 WM	wöch.	Fr	10:00 - 12:30	23.10.2009	M.Neupert
------	-------	----	---------------	------------	-----------

Kommentar: Im Werkmodul Video+Audio werden wir uns intensiv mit Programmier Techniken befassen, welche es uns erlauben Audio und Video in Echtzeit zu manipulieren. Plattform ist die datenstromorientierte Programmierumgebung Pure data und die Grafikbibliothek Gem. Innerhalb davon werden wir uns der OpenGL Shading Language bedienen. Es werden keine Vorkenntnisse erwartet. Wir fangen ganz von vorne an und erarbeiten uns schrittweise Fähigkeiten, die es uns erlauben Audiovisuelle Performances oder Installationen zu verwirklichen.

Dieses Werkmodul ist empfohlen in Verbindung mit dem Projekt „Bild zu Ton, Ton zu Bild“ aber auch einzeln belegbar.

Voraussetzungen: Keine Vorkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis: Engagement und aktive, regelmäßige Teilnahme, künstlerische Prüfung, Dokumentation

4494043 **Interspezifische Wechselbeziehungen**

4 WM	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	M7B Projektraum 204	26.10.2009	S.Hundertmark
------	-------	----	---------------	---------------------	------------	---------------

Kommentar: 'Interspezifische Wechselbeziehungen' ist ein Begriff aus der Ökologie, der Beziehungen zwischen Individuen oder Populationen unterschiedlicher Arten bezeichnet.

Im Werkmodul skizzieren, entwickeln, konstruieren und bauen wir Dinge, Objekte, Apparate - kurz: Artefakte - die eine Wechselbeziehung mit einem anderen Ding oder Lebewesen eingehen und dadurch mit diesem interagieren oder etwas bewirken und somit ihr Dasein rechtfertigen.

Und was sind das für Artefakte? - Das sagen sie mir! Beziehungsweise: Zusammen finden wir es heraus, überlegen, denken aus und bauen.

Herauskommen sollen temporäre oder permanente Interventionen im öffentlichen oder privaten Raum, die nützlich oder einfach nur da sein können.

Sie sind verwirrt? Das ist in Ordnung. Und wie sollte es anders sein? Sie sind im ersten Semester. Die ersten, inputorientierten Veranstaltungen werden anhand von beispielhaften Arbeiten Orientierung geben.

Ziel des Kurses ist eine Einführung in das künstlerische, projektorientierte Arbeiten an der Professur 'Gestaltung medialer Umgebungen'. Dabei lernen sie Methoden des künstlerischen Arbeitens kennen und gehen durch die gängigen Projektphasen: Von Recherche über Konzeption, Entwicklung und Umsetzung bis zur Präsentation, abgerundet durch die Dokumentation von Entwurf und Prozeß.

Einführende Einschübe in Form von Mikroworkshops in den Bereichen Modellbau, 3d Modelling, Darstellung und Layout ergänzen den Kurs.

Bemerkungen:

Voraussetzungen: Bestandene Eignungsprüfung

Leistungsnachweis: Aktive und regelmäßige Teilnahme. Fertigstellen der Aufgaben.

Interface Design

4394130 **Scribo, ergo sum - Ich schreibe also bin ich**

4 WM wöch. Do 10:30 - 12:00 22.10.2009

S.Hartmann

Kommentar: Erzählen ist immer, überall und notwendig.

Hören wir auf zu erzählen, hören wir auf zu existieren.

Eine schriftliche Auseinandersetzung mit dem Medium Wort!

Denn Schreiben gehört zu unserem Alltag.

Wir schreiben am Arbeitsplatz, schreiben Notizen, füllen Evaluationsbögen und Formulare aus, schreiben Liebesbriefe und Einkaufszettel.

Wir schreiben mit dem Computer, mit der Hand, mit dem Füller, mit Pinsel, Kreide, Bleistift, Kohle.

Wir schreiben mit unserem Finger in den Sand.

Schreiben Schreiben Schreiben.

Eine Einführung in Erzählstrukturen mit Einblick in die Geschichte des Erzählens und ihrer Formen.

Mit vielfältigen Fingerübungen, die in assoziativer, spielerischer und kognitiver Weise anregen sollen den eigenen Worten (Schreib)Stil zu verleihen.

Bemerkungen: Anmeldung bis 13.Oktob er an sonja.hartmann@uni-weimar.de

4494051 **Grundlagen der Internet-Programmierung**

2 WM wöch. Mo 14:00 - 15:30 B11 Pool-Raum 128 19.10.2009

M.Markert

Kommentar: Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die Internetseiten erstellen oder betreiben möchten. Eine Vielzahl neuer Technologien, die Verfügbarkeit von Open-Source Server-Anwendungen (Blogsoftware, Foren oder auch Shopsysteme) sowie eine Vielzahl an den unterschiedlichsten Endgeräten (neben dem PC auch Netbooks, Mobiltelefone, PDAs, Netpads, TV-Geräte...) erfordern vom Gestalter ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien um den Herausforderungen an dynamisch erzeugte Inhalte und unterschiedliche Darstellung in Endgeräten gerecht zu werden.

Der Schwerpunkt liegt neben einer Einführung der layoutbeschreibenden Formate HTML/CSS auf der Nutzung von Programmen, die am Server ausgeführt werden (PHP). Dabei steht nicht die Beherrschung komplexer proprietärer Anwendungsprogramme wie z.B. Dreamweaver im Vordergrund, sondern der Versuch, die Terminologie und Zusammenhänge soweit verständlich zu machen, dass die Teilnehmer anschließend mit jedem Programm ihrer Wahl arbeiten können. Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, Dokumentationen verstehen und nutzen zu können.

Inhalte:

- Terminologie (Client, Server, kryptische Akronyme wie UDP und TCP... HTML is not a programming language...)
- Clientseitige Technologie wie HTML, CSS, JavaScript
- Serverseitige Technologie wie PHP und MySQL, Installation von Open Source Anwendungen (Wordpress, Serendipity ...) und Templateerstellung
- Entwicklung via MAMP/LAMP/XAMP
- Grundlegende Einführung in Programmiersprachen anhand von JavaScript und PHP
- Fluide Designs für die unterschiedlichsten Endgeräte
- Kommunikationsstrategien für interaktive Systeme

Dieser Einführungskurs bildet eine elementare und wichtige Grundlage für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation (z.B. mit mobilen Endgeräten wie dem iPhone, Android oder Java-fähigen-Handys).

Bemerkungen: Anmeldung bitte mit Namen, Semester, Matrikelnummer und gültiger Antwortadresse an: michael.markert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee (Anwendung gelernter Inhalte am Beispiel, also z.B. WP-Template, interaktive Netzkunst ...)

4494052 **Grundlagen medialer Gestaltung - ein Bauhaus Vorkurs**

4 WM wöch. Mo 15:15 - 18:30 M7B Seminarraum 102 19.10.2009

M.Markert

Kommentar: Für Mediengestalter und Designer interaktiver Systeme ist ein sicherer Umgang mit gestalterischen Elementen und Wissen um ihre kommunikative Bedeutung extrem wichtig. Neben der Vermittlung von Grundlagen und Übungen aus Bauhaus-Vorkursen (Johannes Itten, Joost Schmidt u.a.), werden auch spätere Perspektiven (Adrian Frutiger) vorgestellt.

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

Erwartet wird eine ernsthafte und regelmäßige(!) Teilnahme am Kurs. Die Übungen können mit Papier und Stift, gerne auch mit dem Computer mitgemacht werden.

Bemerkungen: Verbindliche Voranmeldung bitte mit Namen, Semester, Matrikelnummer und gültiger Antwortadresse an: michael.markert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Bewertet wird nicht die qualitative Ausführung der Übungen, sondern eine regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Vollständigkeit der begleitenden Mitschrift (Übungsheft; gerne auch digital) sowie Präsentations- und Analysefähigkeiten.

Medienereignisse

4394060 **Filmmontage**

4 WM wöch. Di 13:30 - 16:45 S6aHD Grafikpool 015 20.10.2009

M.Schlauffke

Kommentar: Der Kurs führt in wichtige Aspekte des Filmschnitts ein. Dabei werden technische Kenntnisse im Umgang mit den Avid-Schnittplätzen im Medienhaus und Fragen des filmischen Erzählens während der praktischen Arbeit vermittelt. Nach der Vermittlung von Grundlagen in einer Blockveranstaltung entwickeln und realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

Bemerkungen:

4494061 **backup 2010**

4 WM wöch. Do 17:00 - 20:30 B15 Kinoraum 004

22.10.2009

J.Fuchs

Kommentar: Nach seinem 10-jährigen Jubiläum steht das backup_festival 2010 vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn hat sich gerade in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr nur die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

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 stets sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten. Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

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

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

4494062 **Bildgestaltung**

4 WM wöch. Di 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 20.10.2009 W.Höhne;M.Schlaffke

Kommentar: Anhand von Übungen werden fundamentale Grundlagen der Bildgestaltung und technische Kenntnisse der Videoproduktion (Kamera, Ton, Licht, Arbeit im Studio) vermittelt. Als Ergebnis des Kurses realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

4494063 **Faszination Serie - Drehbuchschreiben für serielle Fernsehproduktionen**

2 WM Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	04.12.2009-04.12.2009
Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	18.12.2009-18.12.2009
Einzel	Fr	15:00 - 18:15	B15 Projektraum 005	15.01.2010-15.01.2010
Einzel	Fr	15:15 - 17:30	B15 Projektraum 005	29.01.2010-29.01.2010
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	05.12.2009-05.12.2009
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	19.12.2009-19.12.2009
Einzel	Sa	11:00 - 15:00	B15 Projektraum 005	16.01.2010-16.01.2010

Kommentar: **Lehrende: Michaela Beck**

Nach einer theoretische Einführung in die Grundlagen des Szenisches Schreibens wenden wir uns der Serie zu und klären gemeinsam, was eine Serie überhaupt ist und was sie braucht in Bezug auf ihr Publikum. Danach geht es an das Entwickeln einer eigenen kleinen Serie (Konzept) für ca. 8 Folgen à 5 Minuten. Das Konzept beinhaltet den "Hook", die Hauptcharaktere sowie Ideen für die 8 Folgen. Aus der besten Folgenidee wird zuerst ein Treatment und anschließend das Drehbuch entwickelt, bei dem wie immer alle Fragen des Drehbuchschreibens behandelt werden. Um eine realistische Situation herzustellen, arbeiten die Studenten in Gruppen und müssen als Autoren ihre Idee vor den anderen Studenten (die als Produzenten auftreten) verteidigen.

Der Kurs findet in drei Blöcken je an zwei Tagen (2 x 5 Semesterstunden) statt und ist für 20 Studenten offen.

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

4494064 **Stoffentwicklung für Film und Fernsehen**

4 WM wöch. Do 13:30 - 16:45 B15 Projektraum 005 22.10.2009 W.Höhne

Kommentar: Der Kurs legt die Grundlagen für die Vorplanung von Filmprojekten. Welche Aspekte sollte ein Exposé beinhalten und wie werden diese entwickelt? Was ist eine Dramaturgie? Wie führe ich ein Interview? Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf dem Dokumentarfilm. Nach der Vermittlung von Grundlagen in einer Blockveranstaltung entwickeln und realisieren die Teilnehmer einen Beitrag im Rahmen des Projekts Studio Bauhaus (www.studio-bauhaus.tv).

Bemerkungen:

4494065 **The Unicato Show - Season Five**

4 WM wöch. Mi 11:00 - 15:00 B15 Kinoraum 004 21.10.2009 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.

Bemerkungen: Für die Teilnahme sind Kenntnisse in AV-Produktion (Kamera/Schnitt), Grafikdesign (Web/Print), Visualisierungstechniken (bspw. FLASH) und Tontechnik wünschenswert.

4494066 **Viral Marketing- Thuringian Flu**

4 WM wöch.	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	20.10.2009	J.Heiß
Einzel	Di	09:15 - 12:30	B15 Kinoraum 004	09.02.2010-09.02.2010	

Kommentar: Die Thüringer Tourismus GmbH, die über das thüringische Wirtschaftsministerium mit der touristischen Vermarktung Thüringens betraut ist, sucht nach Einsatzmöglichkeiten der Medien Video und Internet.

In diesem Werkmodul sollen in Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern der Medienkultur und Vertretern der Thüringer Tourismus GmbH zunächst u.a. folgende Fragen bearbeitet werden:

Welche inhaltlichen und stilistischen Mittel eignen sich, um das Land Thüringen mit seinen touristischen Produkten im Bewegtbild originell und emotional darzustellen?

Könnte „Virales Marketing“, also die virenartige Verbreitung von Clips über das Internet, zu einem hoffnungsvollen Weg zur Erfüllung der Ziele der Thüringer Tourismus GmbH werden?

Wer könnte ein Partner für die Verbreitung und Produktion der Clips sein?

Letztendliches Ziel des Werkmoduls ist es, kurze originelle und emotional ansprechende Clips zu entwickeln, als Layout zu drehen und die „viralen“ Verbreitungswege festzulegen.

4494067 **Vorproduktion**

4 WM wöch. Fr 09:30 - 14:15 B15 Projektraum 005 30.10.2009

F.Gießler

Kommentar: Viele Theaterstücke und Filme funktionieren nach dramaturgischen Regeln und

Grundprinzipien wie z.B. nach der Drei-Akt-Struktur. Sie enthalten

mindestens zwei Wendepunkte, eine Exposition, einen Haupt- und einen

Schlussstil. Anders ist es bei einem Kurzfilm. Hier schafft man es kaum bis

zum ersten Plotpoint. Für einen sogenannten dramatischen Handlungsverlauf

ist keine Zeit. Der Kurzfilm lässt den Zuschauer emotionalen Anteil nehmen

an einer geschilderten Situation oder eines Zustandes. Er offenbart kurz und

treffend das Dilemma seiner Hauptfigur.

In den Plenen werden ausgezeichnete Filme gesichtet und analysiert und das

dramaturgische Verständnis geschult. Ex aequo werden nach intensiven

Beratungsgesprächen alle eingereichten Stoffe und Exposés zu Kurzdrehbüchern

umgearbeitet. Diese sollen dann im SS 2010 während eines Projektmoduls als

Kurzfilm gedreht und produziert werden.

Bemerkungen: Alle Kursinteressenten senden eine kurze Ideenskizze (1-2 Seiten) bis zum 1.

Oktober 2009 an: F.Giessler@gmx.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4494071 **INVENTORY & DISPLAY I: Musterkoffer**

6 WM wöch. Mi 10:00 - 14:00 M7B Projektraum 203 28.10.2009

F.Sattler

Kommentar: Hintergrund:

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

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

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

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

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

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

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

Kursinhalt / Aufgabenstellung:

Im Kurs werden wir sehr praktisch (ca. 80 % des Gesamtaufwands): Aufgabenstellung ist der Entwurf und die Umsetzung von jeweils drei Kofferinterieurs mit Sammlungsgegenständen pro Studierendem. Die dazu notwendigen handwerklichen Fähigkeiten werden im Rahmen von Workshops vermittelt. Wir beschränken uns dabei zunächst auf buchbinderische Techniken, d.h. mit Papier oder Textil bezogene Einbauten aus Pappe oder leichtem Sperrholz.

Begleitend (ca. 20% des Gesamtaufwands) diskutieren wir Beispiele von Musterkoffern, darunter alltägliche Varianten und die Highlights der Design- und Kunstgeschichte. Wir besprechen weiterhin einführende Theorien aus dem Kontext der Kunst-, Kultur- & Sozialwissenschaften, der Philosophie und Museologie zu Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme.

Vermittlungsziel / Kompetenzen:

- Befähigung zur selbständigen Arbeit: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
- Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen; Wissen um deren spezifischen Medien und Fachsprache
- Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über (wiss.) Klassifizierungssystematiken, Ästhetik von Ordnungs- und Repräsentationssystemen und Aufgaben & Struktur relevanter Institutionen

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen (20% der Abschlussnote). Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (= drei Kofferinterieurs) inkl. Endpräsentation (60%). Kurs-Dokumentation (20%).

Literatur: Flagmeier, Renate: Der Kampf der Dinge: Der Deutsche Werkbund zwischen Anspruch und Alltag (Ausstellungskatalog); Koehler&Amelang, Leipzig, 2008, Signatur (Limona): Kc 6114/14

HILL, Christine: Minutes -- Work by Christine Hill. The Volksboutique Weekly Diary 2006 -- 2007; Hatje Cantz, Ostfildern, 2007, Signatur Iv HillChr/2 (Limona)

Multimediales Erzählen4394020 **Blickwechsel 09**

2 WM wöch. Mo 13:30 - 15:00 B7bHD Fotostudio 005 19.10.2009

A.Lembke

Kommentar: Nicht nur Kamerasysteme können gewechselt werden, sondern auch Objektive, Isozahlen, Filme, Farbprofile, Auflösungen, Dateiformate und Chemikalien. Blenden und Verschlusszeiten beobachten den Wechsel des Lichtes. Kamerastandpunkte und Perspektiven sollten ebenfalls gewechselt werden. Strukturen, Formen und Farben wechseln sich ab.

Bemerkungen: Der Fachkurs "Blickwechsel" bietet den Studierenden die Möglichkeit, die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie und der fotografischen Gestaltung in wöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es fotografische Grundtechniken zu erproben, die Wahrnehmung zu sensibilisieren und durch das Kennenlernen der technischen Möglichkeiten ihre Vielfalt zielgerichteter einzusetzen. Zum Schluss ist alles ausgewechselt. Die Auswahl erfolgt nach dem Losverfahren. Die Losbox steht vom 5.10. - 9.10.2009 in der KEW (Fotowerkstatt).

Voraussetzungen: Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Werkmodul, Anfertigung einer Mappe.

Voraussetzungen: Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

4494081 **The Catwalk instinct!**

4 WM wöch. Do 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 22.10.2009

A.Lembke

Kommentar: Alle sind gleich, zumindest vor dem Gesetz. Doch wir sind anders und tragen schöne Kleider. Wir wollen scheitern, so schön es eben geht und schöner Kleiderschein braucht gutes Licht und noch viel mehr.

Bemerkungen: Auch wenn es in der Modefotografie keine Pflicht zu einem besonderen Licht gibt, werden wir im Werkmodul "The Catwalk Instinct" den kreativen, gesteuerten Umgang mit Licht und Schatten üben. Sowohl mit Hilfe der Studiotechnik als auch mit vorhandenem Licht konzentrieren wir uns auf einen wichtigen Aspekt in der Modefotografie: "Licht" erkennen. Nicht immer ist dafür viel Ausrüstung notwendig, am Ende zählen Idee, Pose und Look, um die kreative Differenz wirklich zum Glänzen zu bringen. Der vertraute Umgang mit dem Equipment hilft jedoch, Spontaneität und Flexibilität zu fördern und den Umgang mit der Kamera zu intensivieren. Dazu können alle Teilnehmer an der Lehrveranstaltung in praktischen Aufgabenstellungen nicht nur die Pose als wichtiges Gestaltungsmittel, sondern auch deren Wirkung auf den Ausdruck üben. Denn die Interaktion mit dem Model ist ein unabhängiger Bestandteil für den gestalterischen Prozess. Darüber hinaus sind das Ausprobieren unterschiedlicher Bildsprachen und im Anschluss daran das Visualisieren eigener Themen, der fotografische Stil, die Planung und Umsetzung eines Shootings und letztendlich auch ethische Fragen Inhalt des Kurses. Das Ziel des Fachmoduls 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: Ist Deine Schönheit wild und stark und Dein Gang königlich?
3 aussagekräftige Bewerbungsfotos per Email bis zum 11.10. 2009 an: alexander.lembke@medien.uni-weimar.de schicken.

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

Voraussetzungen: Schöne Freunde! Teilnahme am Werkmodul Blickwechsel oder mindestens adäquate Kenntnisse.

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal
15:30 Uhr : Centered Art – Experimentelle Kunstbenutzerforschung, Prof. Geelhaar
16:00 Uhr : Follow The Green Rabbit, Prof. Damm
16:30 Uhr : Radiokunst – Sound is Art!?, Prof. Singer
17:00 Uhr : Wunderwirtschaft – Prof. Hill
17:30 Uhr : Geschichten vom Verschwinden, Prof. Rosefeldt
18:00 Uhr : Vom Flachbildschirm zum FullDome Theater, Prof. Kissel
18:30 Uhr: Master of production, Prof. Kissel

MODULBÖRSE**Dienstag, 13. Oktober 2009, Bauhausstraße 15, Kinosaal**

15:30 Uhr : Centered Art – Experimentelle Kunstbenutzerforschung, Prof. Geelhaar

16:00 Uhr : Follow The Green Rabbit, Prof. Damm

16:30 Uhr : Radiokunst – Sound is Art!?, Prof. Singer

17:00 Uhr : Wunderwirtschaft – Prof. Hill

17:30 Uhr : Geschichten vom Verschwinden, Prof. Rosefeldt

18:00 Uhr : Vom Flachbildschirm zum FullDome Theater, Prof. Kissel

18:30 Uhr: Master of production, Prof. Kissel

Processing für Anfänger

TU BlockSaSo 10:00 - 18:00 M7B Projektraum 204 20.11.2009-22.11.2009

M.Neupert

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4482460 **Klangwerkstatt A / B**

16PM wöch. Di 18:00 - 20:00

20.10.2009

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.

Voraussetzungen: Elektroakustische Musik I & II

Experimentelles Radio

Radiokunst & #8211; Sound is Art!?

16PM wöch. Di 13:00 - 15:00

20.10.2009

A.Feddersen;N.Singer

Kommentar:

Die einen nennen sie Ars Acoustica, die anderen Kunstradio, digitale Radiokunst oder auch Klangkunst – gemeint ist eine experimentelle Form des Hörspiels, in der Geräusch, Musik und Wort gleich berechtigt neben einander stehen und in der eher der Musiker als der Literat zu Wort kommt.

Von der ersten Geräuschcollage "weekend" des Filmemachers Walter Ruttmann in den 20ern bis zu den politischen Stücken des Komponisten Mauricio Kagel in den 70ern: die Radiokunst stand immer ganz vorne, war Avantgarde, Revolution und Erneuerung.

Ziel des Projektes wird es sein, sich - ausgehend von der Beschäftigung mit der Gattung - die Frage nach der Radiokunst heute zu stellen und durch eigene Stücke eine Antwort darauf zu finden.

Anlass ist die Gestaltung eines audio(visuellen) Rundgangs mit Konzerten für das Museum Réattu in Arles, das im Mai 2010 im Rahmen der „Nacht der Museen“ dem Publikum seine Türen unter dem Motto Klangkunst öffnet.

Weiterhin sollen für das Museum langfristig interaktive Klangräume und Interfaces zur Präsentation der Radiokunst entwickelt werden, die dem Publikum das Genre näher bringt.

Das Projekt entsteht in Kooperation mit der Professur Interface Design, mit dem Deutschlandradio Kultur, dem Musée Réattu und dem Prix Phonurgia in Arles.

Eine Exkursion nach Arles zur Besichtigung der Örtlichkeiten während des Klangkunstfestivals Prix Phonurgia 2009: Sound is art))) am 12./13. Dezember ist geplant. (http://www.phonurgia.org/concours_crea_regle_Us.htm)

Bemerkungen:

Wegen begrenzter Teilnehmerzahl wird um Anmeldung bis zur Projektbörse bei Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de) gebeten.

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

Follow The Green Rabbit

16PM wöch. Di 14:00 - 16:00 M7B Projektraum 204 20.10.2009

U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

Kommentar: Seit der Entschlüsselung des menschlichen Genoms hat die Wissenschaft für Kunst und Kultur neue Brisanz entwickelt: Technik bestimmt nicht mehr alleine abgegrenzte Produktions- und Lebensbereiche, nun scheint der Mensch mit all seinen Eigenschaften selbst Gegenstand technischer Determination und Reproduzierbarkeit geworden zu sein. In einer Zeit, in welcher der Mensch sich selbst entwirft, werden Moral und kulturelle Zugehörigkeiten zunehmend fragil und austauschbar.

Während die Kunst unter dem Genrebegriff "Science&Art" Wissenschaft bis Anfang der 90er Jahre größtenteils in ihren Darstellungs- und Untersuchungsmethoden ästhetisch untersucht und ausgewertet hat, hat mit der Bioart in den 90er Jahren durch Arbeiten von z.B. Eduardo Kac, Natalie Jeremijenko und SymbioticA eine technikkritische und inhaltlich autonome Umgangsform in die Kunst Eingang gehalten, wie sie sonst nur in den wissenschaftsparodistischen Strategien 1910/20er Jahre aufgetaucht waren (Duchamp, Max Ernst).

Das Projekt setzt sich mit den Fragestellungen der Lifescience auseinander und stellt die Frage, wo Kunst rund 10 Jahre nach dem Auftauchen populärer Arbeiten wie Kac's GFK Bunny sich befindet und befinden sollte.

Im Projekt werden künstlerische Positionen zum weltanschaulichen Impact wissenschaftlicher Methoden und Strategien vorgestellt, diskutiert und weiterentwickelt.

Die Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex soll in der Artikulierung eines eigenen Standpunktes in Form einer künstlerisch/gestalterischen Arbeit münden.

Das Thema kann mittels klassischer Methoden wie Beobachtung und Zeichnung erfolgen, genauso wie mit zeitgemässen Erfassungs- und Darstellungsmethoden wie Fieldrecording, Sensorik, Bildmanipulation, 3D Modelling oder eigenen Experimenten und Laboraufbauten.

Künstlerische Arbeiten sind genauso willkommen wie angewandte Projekte zur wissenschaftlichen Dokumentation und Ausstellungsgestaltung.

Bemerkungen: "There is no Space outside the Lab" (Joseph Dumit)
Begleitend zum Projekt werden Workshops angeboten.
Leistungsnachweis: Als zu prüfende Leistung wird gefordert:

1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, 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

USER CENTERED ART - Experimentelle Kunstbenutzerforschung

16PM wöch. Do 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 104 22.10.2009

J.Geelhaar;J.Sieber

- Kommentar:** Was passiert, wenn Kunst Technologie erfindet und Wissenschaft Kunst gestaltet?
 Wer sorgt sich eigentlich um die Opfer, Täter und Genießer derlei hybrider Prozesse und Ergebnisse?
 Dies ist ein Projekt für Erfindungskünstler, Künstleringenieure, Gestaltungsforscher.
 Den komplexen Aspekten der Gestaltung interaktiver Medien im urbanen und architektonischen Raum wird sich diese Veranstaltung auf entsprechend vielfältige Art und Weise zu nähern versuchen; die Schwerpunkte bilden hierbei:
- Wissenschaftlich-technische und gestalterische Grundlagen zu Benutzerschnittstellen, Interaktion, ubiquitären und eingebetteten Systeme, tangiblen Interfaces.
 - Einblicke in aktuelle gestalterische und künstlerische Entwicklungen der Medienkunst
 - Medienarchäologische Rückblicke auf wesentliche sowie kuriose und utopische audiovisuelle, interaktive, elektroakustische und experimentelle Werke, Apparate, Technologien und Forschungen.
- Gastvorträge und Workshops insbesondere zu den Bereichen Ingenieurpsychologie und Szenografie sollen ergänzend Probleme und Möglichkeiten bei Entwurf und Aufbau experimenteller medialer Umgebungen aufzeigen.
- Den Studierenden bieten sich hierbei für die eigene Projektarbeit sowie ggf. auch zur Vorbereitung einer Masterarbeit folgende mögliche Themen an:
- Kooperationsarbeit zum Kunstfest Weimar 2010: Site Specific Performance
 - Raumapparate-Projekt 2010: 100 Jahre Oskar Sala - Pionier der elektrischen Musik. Entwurf und Realisierung eines mobilen, modularen Ausstellungsbaus für elektroakustische, interaktive und multimediale Installationen und Ereignisse im öffentlichen Raum (in Kooperation mit Salas Geburtsstadt Greiz/ Thüringen).
 - Eigene Konzepte und Entwicklungen interaktiver Arbeiten im Kontext dieser Veranstaltung
- Zu diesem Projekt passende praxisorientierte Fachmodule sind unter Anderem:
- Bemerkungen:** Identität und Wort (Hartmann/Feddersen), Space is the Place (Neupert), Electric Friends (Sieber). Konsultationen nach Vereinbarung.
- Leistungsnachweis:** Workshop und Gastvorträge während des Semesters. Aktive, regelmäßige Teilnahme an den Projektveranstaltungen; Referat; Entwicklung und Dokumentation einer eigenen Projektarbeit im Kontext der Lehrveranstaltung.

Medienereignisse

Master of Production

- 1⊕M wöch. Mo 15:15 - 18:30 B15 Kinoraum 004 26.10.2009 F.Gießler;W.Kissel
- Kommentar:** In diesem Projektmodul werden alle Animationsfilmstoffe, die im vergangenen Semester im Rahmen des Fachmoduls "Preproduction" erarbeitet wurden, realisiert. In einzelnen Veranstaltungen werden Regeln der Animation und verschiedene Animationsfilmtechniken durch Künstler aus der Trickfilmindustrie veranschaulicht und vermittelt. Dabei wird direkt an den jeweiligen Projekten gearbeitet. Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Projekt ist der Leistungsnachweis des Fachmoduls "Preproduction" aus dem SS 2009. Wer diesen Leistungsnachweis nicht vorlegen kann und trotzdem an dem Projektmodul teilnehmen will, muss bis zum 09.10.2009 ein fertiges Drehbuch und Storyboard per Email an F.giessler@gmx.de schicken, da die Dramaturgie und Auflösung in diesem Projektmodul vorausgesetzt und nicht mehr behandelt wird.
- Bemerkungen:** Dozent Tony Löser

Vom Flachbildschirm zum FullDome-Theater

- 1⊕M wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Kinoraum 112 19.10.2009 W.Kissel

Kommentar: Gegenstand der Veranstaltung ist die Entwicklung von Inhalten und Inszenierungen für FullDome-Projektions-systeme wie das ADLIP (All Dome Laser Image Projection) im Zeiss-Planetarium Jena, das eine von Unschär-fen freie 360° Ganzkuppel-Projektion ermöglicht.

Seit dem WS 2006/2007 werden an der Bauhaus-Universität multimediale Filme und Experimente im Full-Dome-Format entwickelt. Die Besonderheiten von Bildwelten in erweiterter räumlicher Dimension erfordern ein Umdenken in Bezug auf Technik, Wahrnehmung und Dramaturgie, zugleich eröffnet die Entwicklung vom Flachbildschirm zum FullDome-Theater Möglichkeiten, die kein anderes Medium bieten kann.

Im Projektrahmen sind ein einführender Praxis-Workshop im FullDome-Studio der Carl Zeiss Jena GmbH mit dem Zeiss-Planetarium Jena vorgesehen. Austausch findet auch mit anderen am Medium FullDome arbeitenden Hochschulen und Profis im In- und Ausland statt. Die Studierenden und ihre Arbeiten werden aktiv in die Vorbereitungen zum "4. FullDome-Festival" im Zeiss-Planetarium Jena einbezogen (07./08. Mai 2010). Neben der Ideenfindung und der praktischen Arbeit an 360°-Filmen wird daran gearbeitet, dass das Medium "FullDome" als innovatives Medienereignis öffentlich wahrgenommen sowie eine enge Zusammenarbeit wird.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

WUNDERWIRTSCHAFT

18PM wöch. Mi 11:00 - 14:00 M5 Projektraum 203 21.10.2009 C.Hill

Kommentar: Inhalte:

– Geschichte und Praxis der Unternehmenskulturen bzw. deren öffentlicher Erscheinungsbilder / Corporate Identities: Beschäftigungsfelder und deren wesentliche Codes, Designformen, Inhalte.

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

(der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen)

– Strategien künstlerischer Beschäftigung mit den Schnittmengen, Parallelen und Überschneidungen zwischen künstlerischer Arbeit und Unternehmenskultur.

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

– Diskursgegenstände und Ausdrucksformen künstlerischer Praxis: öffentliche Identitäten, Arbeit (Arbeitsumfelder), Dienstleistungen; Extrapolationen der Grundmotive "Austausch" und "Transaktion".

Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15%

– freie individuelle und/oder kollektive Projektarbeit, Besprechung im Plenum

Umfang: insgesamt: ca. 70% / Plenum: ca. 50%

Lernziel:

– Befähigung zur Analyse komplexer Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen ökonomischen und kulturellen Systemen, spezifischen Unternehmens- und individuellen Arbeitskulturen (z.B. Einzelhandel, freie Berufe) im Hinblick auf deren funktional-symbolische öffentliche Erscheinungsbilder ("Corporate Identities")

– Übertragung des gewonnen Wissens in eine innovative künstlerisch-gestalterische Praxis durch Appropriation, Dekonstruktion, Abstraktion, Be-/Verarbeitung, Synthese

– konzeptionelle Entwicklung und technische Umsetzung eines eigenständigen und umfangreichen künstlerischen Werks größeren Umfangs im Hinblick auf spezifische (universitätsexterne) Ausstellungskontexte (Kunstvereine, Museen, Galerien) und deren Produktionsbedingungen, Vermittlungs- bzw. Vermarktungskonzepte.

Voraussetzungen: keine

Leistungsnachweis: Referat. Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.

Multimediales Erzählen

GESCHICHTEN VOM VERSCHWINDEN

18PM wöch. Mi 09:15 - 12:30 S6aHD Kinoraum 112 21.10.2009 J.Rosefeldt

Kommentar: Wie gut kennen wir eigentlich die Stadt, in der wir leben? Welche unbekanntenen Orte und Geschichten gibt es in ihrer Peripherie zu entdecken - in Industriegebieten, in Schrebergartenkolonien, auf Müllhalden? Was ist uns sogar mitten in ihrem Zentrum, unter und über der Stadtoberfläche, verborgen geblieben: in Abwasserkanälen und unter Kirchendachstühlen zum Beispiel? Und welche Alltagswelten verbergen sich hinter den Fassaden uns kaum bekannter Gebäude - beispielsweise hinter den Mauern eines Elektrizitätswerkes, eines Gefängnisses, einer Fabrik?

In einem Workshop-artigem Modul erobern sich die Studenten die Stadt, in der sie leben, gänzlich neu. Sie erforschen Orte, die in Vergessenheit geraten sind oder aus dem Bewusstsein der Stadtbewohner verdrängt wurden, und beleben diese mit eigenen Geschichten neu. In einem zweiten Schritt entwickeln die Teilnehmer Visionen, utopische Entwürfe, die dem Verschwinden dieser Orte aus dem öffentlichen Bewusstsein entgegenwirken. Geplant ist die Erarbeitung eines "Atlas des Verschwindens", in dem sich die einzelnen Projekte mit Querweisen zu einer Art Inventar vergessener, verdrängter Orte Weimars zusammenfügen.

Bemerkungen: Anmeldung bis spätestens 15. Oktober bei Doris Gohla (doris.gohla@uni-weimar.de)

Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Fachmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Experimentelles Radio

Identität und Wort

4 FM wöch. Fr 09:00 - 10:30

23.10.2009

A.Feddersen;S.Hartmann

Kommentar: Identität und Wort

Identität im Wechselspiel von kindlicher Unbekümmertheit und rollenverhafteten Klischees, Individualität und Allgemeinheit.

Finden wir unsere Identität im Wort? Findet das Wort unsere Identität?

Wir sind Geschichten, wir hinterlassen Geschichten, wir brauchen Geschichten.

Das Erfahrene und Erlebte soll eine gestalterische Form erhalten.

In einem Zusammenspiel von Fragen, Erkennen und Experimentieren wollen wir uns gemeinsam auf die Suche nach dem Performativen begeben und (Live-)Experimente im Umgang mit Wort, Stimme und Klang wagen.

Hierzu sollen begleitend Arbeiten und Strategien aus der Radio-, Darstellenden- und Bildenden Kunst betrachtet werden.

Dabei wollen wir das Schreiben und die Stimme als Teil einer eigenen künstlerischen Arbeit entdecken.

Bemerkungen: Blockveranstaltung in drei Blöcken à 6 Stunden (plus zweitägige Exkursion nach Berlin).
Anmeldung erfolgt per Mail bis 13.10.09, 17.00 Uhr an sonja.hartmann@uni-weimar.de

Experimentelle Television

Community.Media.Space

4 FM wöch. Fr 09:15 - 17:00 M7B Seminarraum 102 27.11.2009

B.Sassen

- Kommentar:** Ein innovativer Raum für Qualifikation, freien Zugang zu Technologie, Austausch von Wissen, Kunst und Kreativität soll in diesem Modul entstehen.
- Das kommunalen Medienlabor soll als Schnittstelle oder einfach Treffpunkt zwischen der Bauhaus Universität und der breiten Weimarer Öffentlichkeit funktionieren.
- In Workshops vermitteln Studierende ihre Kenntnisse aus verschiedenen Bereichen, Medientechnologie, Kunst, Design.. Die Studierenden unterstützen die Besucher im kreativen Umgang mit verschiedenen Technologien und bei der Umsetzung eigener Ideen.
- Um diesen Ort des Lernens, der kreativen Auseinandersetzung mit Medien und des Austauschs zu realisieren brauchen wir Studierende mit verschiedenen Fähigkeiten und Hintergründen
- Studierende mit Interesse an Konzeption, Vorbereitung u. Organisation des community media lab (Management, PR.-Arbeit) Kunst im öffentlichen Raum
 - Kreative Designer die soziale Ideen und Ideale, die hinter unserem Labor Konzept stehen, visualisieren (Flyer, Plakate usw.) und bereit sind Workshops im community media lab zu geben
- Studierende mit Kenntnissen in den Bereichen Open-Source-Medien / Kunst-Software (z.B. Audacity, ffmpeg, Cinelerra, Ardour, Blender, Pure Data, Processing) Open-Source-Betriebssysteme (Linux-basierte Plattform), Computer-Hardware und Computer-Netzwerke.
- Bemerkungen:** Admission onto this course is by interview. These will take place after the modulbörse.
- Students wishing to join this course should first attend the modulbörse presentation and then email Prof. Ben Sassen to organise an interview date.
- Email: ben.sassen@medien.uni-weimar.de
- This course will be taught partly in English and partly in German. As such all students wishing to join the course must have a reasonable ability to write and speak in both languages.
- Das Fachmodul findet in Deutsch und Englisch statt.

Gestaltung medialer Umgebungen

Space Is The Place

4 FM wöch. Do 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 204 22.10.2009 M.Neupert

- Kommentar:** Das Weltall und dessen zweidimensionale Aufsicht, Himmel genannt, war für Künstler immer eine bedeutende Inspiration.
- Die Beobachtung der Sterne und ihrer Himmelsmechanik führte zur radikalen Einsicht, das nicht die Erde im Mittelpunkt des Systems steht. Mit der Kenntnis der Sternenhimmels wurde Navigation möglich, und damit die Eroberung und Vermessung der Welt. Konstellationen wurden gedeutet und figürlich interpretiert. Für unseren Alltag haben die Sterne an Bedeutung verloren. Dafür kommt nicht nur das Fernsehen per Satellit, sondern auch Telekommunikation, Positionsbestimmung und Geotagging basieren auf künstlichen Himmelskörpern, die Wettervorhersage schon seit Jahrzehnten. Das Militär nutzt die Möglichkeiten der Aufklärung und Spionage und seit ein paar Jahren hat sogar jeder von seinem PC aus die Möglichkeit auf orbitale Photographien zuzugreifen.
- Zeitgenössische Künstler wie Tom Sachs, Olaf Nicolai, Thomas Ruff, Ingo Günther, Olafur Eliasson, Ilya & Emilia Kabakov, Roman Signer, Rebecca Horn, William Kentridge, Nam June Paik uvm greifen das Thema Welt- raum auf um eigenständige Positionen zu beziehen.
- Im Fachmodul werden wir Satelliten beobachten, Umlaufbahnen berechnen, Steuerungen programmieren, Positionen bestimmen, Sterne deuten, Horoskope interpretieren, Kunst verstehen, Theorien nachvollziehen und eine Sternwarte besuchen um durch ein Teleskop zu sehen.
- Bemerkung: Bei Prof. Nathalie Singer gibt es ein passendes Projekt.
- Bemerkungen:** Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation.

Interface Design

Electric Friends - Elektronische Experimente I

6 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 23.10.2009 J.Sieber
Wo

Kommentar:

Quer durch die Gestaltungshochschulen und die weltweite neuere do-it-yourself-Community zieht sich mittlerweile eine Spur mehr oder weniger intensiv misshandelter mikroelektronisch bestückter Platinen. Die bekannten Arduino-Boards stehen dabei inzwischen an vorderster Stelle; ausgestattet mit guten, günstigen Mikrocontrollern (gewissermaßen kleine Computer in einem daumennagelgroßen Chip), USB-Schnittstelle für die wichtigsten Betriebssysteme, einer übersichtlichen Programmierumgebung und -sprache, die auf dem erfolgreichen Konzept von Processing aufbaut, bieten sie zweifelsfrei die Möglichkeit, nach einem Workshop-Wochenende eigene interaktive, elektronische Objekte zu realisieren - sogar inklusive der Kommunikation mit einem Rechner, einer grafischen Oberfläche, dem Internet, ...

Fest in der technisch-gestalterischen Disziplin des Physical Computing verankert, wird all dies selbstverständlich auch im Kurs "Electric Friends" praxisnah behandelt. Damit zufrieden sein wollen wir allerdings noch lange nicht:

Das zumeist vernachlässigte Verstehen elektronischer Grundlagen, das nicht selten ein eigenes interaktives Projekt von einer Kopie vielfach nachgebauter anderer Kopien unterscheiden können, soll hier in altbewährter Basteltradition gefördert werden.

Elektronische Bastelbausätze sind annähernd so alt wie der Elektromotor und das Röhrenradio. Als elektronische Bauteile durch die Einführung der Halbleitertechnik kleiner, leichter, billiger und unkomplizierter wurden, begann die Schwemme der Experimentierbaukästen. Während diese teilweise genialen, teilweise skurrilen Erfinderkisten heute jedoch kaum noch eine Rolle unterm Weihnachtsbaum spielen, stehen sie in diesem Fachmodul wieder im Mittelpunkt.

Spielerisch-experimentell werden folgende Themen behandelt:

- Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- Baukästen und modulare Systeme
- Radiotechnik & Elektronische Klangerzeugung
- Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- Entwurf elektronischer Schaltungen
- Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Systeme

Vorkenntnisse nicht zwingend erforderlich, erwartet wird jedoch eine hohe Motivation zum selbständigen, experimentellen Arbeiten. Kurzes Motivationsschreiben bitte an: 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).

Medienereignisse

Drehbuchschreiben

4 FM wöch. Mi 09:15 - 12:30 B15 Projektraum 005 21.10.2009

M.Schlaffke

Kommentar: Wesentliche Aspekte des filmischen Erzählens werden im Rahmen des Kurses vorgestellt und in Übungen vertieft. Der Kurs bietet ein Forum für die Weiterentwicklung von Drehbüchern und Exposé für die Filmvorhaben der Teilnehmer.

Emanzipation- die gelebte Anpassung der Frau: Ein Dokumentarfilm

4 FM wöch. Fr 11:00 - 15:00 S6aHD Kinoraum 112 23.10.2009

W.Kissel

Kommentar: Was ist los im gefeierten Jahrhundert der Frau? In dem die Emanzipation per Gesetz besiegelt scheint, künden Schlagzeilen von einer gewonnenen Aufholjagd. Gleichzeitig behauptet sich der Geschlechterkrieg als mediales Ereignis. Wo Krieg ist, besteht auch ein Interessenskonflikt. Noch immer hat Frau wenig Chancen, wenig Interesse an der Macht. Dass sie immer noch erheblich weniger als der Mann für die gleiche Arbeit verdient, lässt sie nicht auf die Barrikaden gehen. Reformen haben die Mutterrolle nicht wirklich neu definiert.

Frauen jagen dem uneinlösbaren Anspruch von Karriere und Familie hinterher und scheitern.

In diesem Fachkurs sollen die Anpassungsmechanismen von Frauen auf unterschiedlichsten Ebenen untersucht und in einem Dokumentarfilm herausgearbeitet werden. Die Teilnehmer erarbeiten einen

Bemerkungen: Recherchepool, entwickeln Bildideen, drehen und schneiden selbst.
Dozentin: Romy Gehrke

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Wunderwirtschaft

4 FM wöch. Di 15:00 - 19:00 M7B Projektraum 203 20.10.2009

F.Sattler

- Kommentar: Inhalt:
- Themen/Produktionsformate:
Experimentelle Untersuchung von Unternehmens-/Geschäftspraktiken im Rahmen praktischer Übungen: Entwurf und Gestaltung von partiellen Elementen einer Identität als „Künstler-Unternehmer“ (s.o.)
Umfang: insgesamt ca. 60% / Plenum: ca. 60%
(der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen)
 - Recherche und in-situ Arbeit in Unternehmen/Geschäften/etc.
Umfang: insgesamt: ca. 20 % / Plenum: ca. 15%
 - Theorie: Kunst-/kultur-/sozialwiss./philos. Aussagen zu stärker eingegrenzten Bereichen der Arbeits-/Unternehmenskulturen
Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum: ca. 15%
- Lernziel/Kompetenzen:
- Detaillierte Kenntnisse in einem stärker eingegrenzten Teilbereich (vgl. Projektmodul „Wunderwirtschaft“) der Arbeits-/Unternehmenskultur: ökonomische und soziale Kontexte, rechtliche Grundlagen, Ästhetik, (Ideen-)Geschichte, Diskursanalyse
 - Anwendungskompetenz dieses Wissens in der praktischen künstlerischen Arbeit für die Realisierung partieller gestalterischer Elemente einer „unternehmerischen“ Künstleridentität
 - Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Mitarbeitern / Verantwortlichen von Unternehmen, Einzelhandel und anderen Geschäftsformen
 - Befähigung zur selbständigen Arbeit: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
- Leistungsnachweis: Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.

Multimediales Erzählen

The Catwalk Instinct!

4 FM wöch. Fr 09:15 - 12:30 B7bHD Fotostudio 005 23.10.2009 A.Lembke

Kommentar: Alle sind gleich, zumindest vor dem Gesetz. Doch wir sind anders und tragen schöne Kleider. Wir wollen scheitern, so schön es eben geht und schöner Kleiderschein braucht gutes Licht und noch viel mehr.

Auch wenn es in der Modefotografie keine Pflicht zu einem besonderen Licht gibt, werden wir im Werkmodul „The Catwalk Instinct“ den kreativen, gesteuerten Umgang mit Licht und Schatten üben. Sowohl mit Hilfe der Studiotechnik als auch mit vorhandenem Licht konzentrieren wir uns auf einen wichtigen Aspekt in der Modefotografie: „Licht“ erkennen. Nicht immer ist dafür viel Ausrüstung notwendig, am Ende zählen Idee, Pose und Look, um die kreative Differenz wirklich zum Glänzen zu bringen. Der vertraute Umgang mit dem Equipment hilft jedoch, Spontaneität und Flexibilität zu fördern und den Umgang mit der Kamera zu intensivieren. Dazu können alle Teilnehmer an der Lehrveranstaltung in praktischen Aufgabenstellungen nicht nur die Pose als wichtiges Gestaltungsmittel, sondern auch deren Wirkung auf den Ausdruck üben. Denn die Interaktion mit dem Model ist ein unabdinglicher Bestandteil für den gestalterischen Prozess. Darüber hinaus sind das Ausprobieren unterschiedlicher Bildsprachen und im Anschluss daran das Visualisieren eigener Themen, der fotografische Stil, die Planung und Umsetzung eines Shootings und letztendlich auch ethische Fragen Inhalt des Kurses.

Das Ziel des Fachmoduls 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: Ist Deine Schönheit wild und stark und Dein Gang königlich?
3 aussagekräftige Bewerbungsfotos per Email bis zum 11.10. 2009 an: alexander.lemcke@medien.uni-weimar.de schicken.

Voraussetzungen: Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Bearbeitung der Aufgabenstellungen, Entwicklung und qualitativ hochwertige Umsetzung einer Fashionserie zum Thema. Schöne Freunde! Teilnahme am Werkmodul Blickwechsel oder mindestens adäquate Kenntnisse.

B.A. Medienkultur

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann
 13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke
 14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss
 14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann
 15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski
 15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef
 16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier
 16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau
 17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

MODULBÖRSE**Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal**

13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss

14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann

15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski

15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef

16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier

16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau

17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

Bachelor-Kolloquium Medienkultur

2 KO Einzel Fr 10:00 - 16:00 KH7 Hörsaal (IT-AP) 15.01.2010-15.01.2010 C.Voss;A.Ziemann
 Kommentar: Dieses Kolloquium beinhaltet die Diskussion der Bachelor-Abschlussarbeiten und die Vorbereitung auf die Verteidigung. Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Bachelor-Kolloquium Medienkultur

4 KO L.Conrad;M.Maier
 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: nancy.richter@uni-weimar.de.

Bachelor-Kolloquium Medienkultur

2 KO F.Balke
 Kommentar: Dieses Kolloquium beinhaltet die Diskussion der Bachelor-Abschlussarbeiten und die Vorbereitung auf die Verteidigung. Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.
 Bemerkungen: Do., 26.11.09 von 10:00-17:00 Uhr
 Ort: Beratungsraum im Dekanat

Einführungsmodul in die Medien- und Kulturtheorie

Introduction in the Theory of Media and Culture
 Das Einführungsmodul in die Medien- und Kulturtheorie vermittelt einen Überblick über die wichtigsten Theorieansätze der Medien- und Kulturwissenschaft und ist für alle Studienanfänger verbindlich. Es setzt sich zusammen aus einer Vorlesung: "Einführung in die Medientheorie" (Voss) und den Seminaren der Filmanalyse mit Filmsichtung (I-Wendler, II-Martin), der Textanalyse (I-Bergann, II-Kanitz) sowie einer dazugehörigen Übung (I-Balke, II-Martin).
 Modulverantw.: Dr. Ch. Voss

Introduction in the Theory of Media and Culture

Das Einführungsmodul in die Medien- und Kulturtheorie vermittelt einen Überblick über die wichtigsten Theorieansätze der Medien- und Kulturwissenschaft und ist für alle Studienanfänger

verbindlich. Es setzt sich zusammen aus einer Vorlesung: "Einführung in die Medientheorie" (Voss) und den Seminaren der Filmanalyse mit Filmsichtung (I-Wendler, II-Martin), der Textanalyse (I-Bergann, II-Kanitz) sowie einer dazugehörigen Übung (I-Balke, II-Martin).

Modulverantw.: Dr. Ch. Voss

Einführung in die Medientheorie

2 V wöch. Mi 17:00 - 18:30 M13C Hörsaal A 21.10.2009 C.Voss

Kommentar: Die Vorlesung bietet einen einführenden Überblick über die Geschichte und Leitmotive der Medientheorie und -philosophie. Dabei wird zum einen auf die Interdisziplinarität der Medientheorien methodisch zu reflektieren sein, wie auch auf die erkenntnistheoretischen Dimensionen.

Leistungsnachweis: Klausur

Literatur: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard — Hg.Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, 2004.

Filmanalyse I

2 S wöch. Mo 11:00 - 12:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 19.10.2009 A.Wendler

Kommentar: Die Filme von Alfred Hitchcock

„Im Film ist alles präsent: die Evidenz des Films, daher auch seine Undurchsichtigkeit. Die Erklärung präsenter Einheiten durch absente spielt hier eine viel kleinere Rolle als in der verbalen Sprache. Die Beziehungen in praesentia sind von einem Reichtum, der die strenge Organisation der Beziehungen in absentia gleichzeitig überflüssig und schwierig macht. Gerade weil der Film leicht zu verstehen ist, ist er so schwer zu erklären. Das Bild drängt sich auf, es 'erstickt' alles, was nicht es selbst ist.“ (Christian Metz: Semiotologie des Films)

Dass diese, vom französischen Filmsemiologen Christian Metz formulierte Schwierigkeit nicht unlösbar ist, wird das Seminar Einführung in die Filmanalyse zeigen. Die Filmanalyse stellt nämlich eine Reihe von Werkzeugen bereit, mit denen sich hinter die Bilder schauen lässt, die die Organisation und die Logik der Bildanordnung offenlegen können. Das Seminar wird daher unter anderem in die Analyse der vier wichtigen Filmbilddimensionen Kadrierung, Mise-en-Scène, Montage und Ton einführen. Außerdem wird die Analyse beispielhafter Filme durch einen ersten Einblick in wichtige Texte der Filmtheorie begleitet.

Bemerkungen: Das Seminar ist in zwei Gruppen geteilt, die parallel unterrichtet werden und unterschiedliche Filme untersuchen.

Leistungsnachweis: Die Bewertung findet gemeinsam mit den anderen Teilen des Einführungsmoduls statt. Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie am Beginn des Semesters.

Filmanalyse II

2 S wöch. Mo 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2009 S.Martin

Kommentar: Die Filme von Douglas Sirk, Jacques Tati, Robert Altman, Wim Wenders, Tom Tykwer, Krzysztof Kieslowski

„Im Film ist alles präsent: die Evidenz des Films, daher auch seine Undurchsichtigkeit. Die Erklärung präsenter Einheiten durch absente spielt hier eine viel kleinere Rolle als in der verbalen Sprache. Die Beziehungen in praesentia sind von einem Reichtum, der die strenge Organisation der Beziehungen in absentia gleichzeitig überflüssig und schwierig macht. Gerade weil der Film leicht zu verstehen ist, ist er so schwer zu erklären. Das Bild drängt sich auf, es 'erstickt' alles, was nicht es selbst ist.“ (Christian Metz: Semiotologie des Films)

Dass diese, vom französischen Filmsemiologen Christian Metz formulierte Schwierigkeit nicht unlösbar ist, wird das Seminar Einführung in die Filmanalyse zeigen. Die Filmanalyse stellt nämlich eine Reihe von Werkzeugen bereit, mit denen sich hinter die Bilder schauen lässt, die die Organisation und die Logik der Bildanordnung offenlegen können. Das Seminar wird daher unter anderem in die Analyse der vier wichtigen Filmbilddimensionen Kadrierung, Mise-en-Scène, Montage und Ton einführen. Außerdem wird die Analyse beispielhafter Filme durch einen ersten Einblick in wichtige Texte der Filmtheorie begleitet.

Bemerkungen: Das Seminar ist in zwei Gruppen geteilt, die parallel unterrichtet werden und unterschiedliche Filme untersuchen.

Leistungsnachweis: Die Bewertung findet gemeinsam mit den anderen Teilen des Einführungsmoduls statt. Näheres zu den Leistungsnachweisen erfahren Sie am Beginn des Semesters.

Filmsichtung I

FS wöch. Mo 17:00 - 20:30 M13C Hörsaal C 19.10.2009 A.Wendler

Einzel Mo 17:00 - 20:30 KH7 Hörsaal (IT-AP) 07.12.2009-07.12.2009

Kommentar: Zur Filmsichtung werden ausgewählte Filme von Alfred Hitchcock gezeigt.

Filmsichtung II

FS wöch. Mo 17:00 - 20:30 M13C Hörsaal D 19.10.2009 S.Martin

Kommentar: Zur Filmsichtung werden ausgewählte Filme von Douglas Sirk, Jacques Tati, Robert Altman, Wim Wenders, Tom Tykwer, Krzysztof Kieslowski gezeigt.

Textanalyse I

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 M13C Hörsaal A 21.10.2009

J.Bergann

Kommentar: Einführung in die Textanalyse. Franz Kafkas „Das Urteil“

Im Rahmen des Einführungsmoduls „Medien- und Kulturtheorie“ führt das Seminar in die Methoden und Techniken der Textanalyse ein. Es vermittelt theoretische Grundlagen im Hinblick auf die Erzähltheorie sowie die unterschiedlichen Methoden der Literaturinterpretation und behandelt die Grundfragen der Literatur: Was ist ein Werk? Was ist ein Autor? Was ist ein Erzähler? Das Seminar stellt anhand der Erzählung „Das Urteil“ von Franz Kafka exemplarische Analysen im Hinblick auf die verschiedenen Literaturtheorien vor und führt in das wissenschaftliche Arbeiten mit Texten ein, das am Ende in eine eigene Hausarbeit münden soll. Beispielhaft wird Franz Kafkas „Das Urteil“ das Changieren zwischen Interpretationsprovokation und Interpretationsverweigerung illustrieren.

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

Literatur: Oliver Jahraus, Stefan Neuhaus (Hrsg.): Kafkas 'Urteil' und die Literaturtheorie. Zehn Modellanalysen. Stuttgart: Reclam 1992.

Textanalyse II

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 M13C Hörsaal D 21.10.2009

G.Kanitz

Kommentar: Einführung in die Textanalyse. Franz Kafkas „Vor dem Gesetz“ und „Das Urteil“

Im Rahmen des Einführungsmoduls „Medien- und Kulturtheorie“ führt das Seminar in die Methoden und Techniken der Textanalyse ein. Es vermittelt theoretische Grundlagen im Hinblick auf die Erzähltheorie sowie die unterschiedlichen Methoden der Literaturinterpretation und behandelt die Grundfragen der Literatur: Was ist ein Werk? Was ist ein Autor? Was ist ein Erzähler? Das Seminar stellt anhand der Erzählung „Das Urteil“ von Franz Kafka exemplarische Analysen im Hinblick auf die verschiedenen Literaturtheorien vor und führt in das wissenschaftliche Arbeiten mit Texten ein, das am Ende in eine eigene Hausarbeit münden soll. Beispielhaft wird Franz Kafkas „Das Urteil“ das Changieren zwischen Interpretationsprovokation und Interpretationsverweigerung illustrieren.

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

Literatur: Oliver Jahraus (Hg.): Kafkas „Urteil“ und die Literaturtheorie: zehn Modellanalysen. Stuttgart: Reclam 2002 (zur Anschaffung empfohlen)

Übung I

2 UE wöch. Mi 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal D 21.10.2009

F.Balke

Kommentar: Die Übung soll in die Grundlagen der Medientheorie einführen und ergänzt die Vorlesung „Einführung in die Medientheorie“. Anhand ausgewählter Texte soll ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben werden und die wissenschaftliche Arbeit an Texten sowie Bildern geübt werden. Neben der intensiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Medientheorien (u.a. von Jean Baudrillard, Sigmund Freud, Gilles Deleuze, Jean-Louis Baudry, Friedrich Kittler), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, soll die Arbeit am Material selbst im Mittelpunkt stehen. An ausgewählten Beispielen aus Literatur und bildmedialen Formaten soll der Blick für die Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien – und damit für das reflexive Wissen von Medien in Medien – geschärft werden.

Leistungsnachweis: Referat

Literatur: Textgrundlage: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. C. Pias, J. Vogl u.a.), Stuttgart 1999.

Übung II

2 UE wöch. Mi 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal C 21.10.2009

S.Martin

Kommentar: Die Übung soll in die Grundlagen der Medientheorie einführen und ergänzt die Vorlesung „Einführung in die Medientheorie“. Anhand ausgewählter Texte soll ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben werden und die wissenschaftliche Arbeit an Texten sowie Bildern geübt werden. Neben der intensiven Auseinandersetzung mit verschiedenen Medientheorien (u.a. von Jean Baudrillard, Sigmund Freud, Gilles Deleuze, Jean-Louis Baudry, Friedrich Kittler), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, soll die Arbeit am Material selbst im Mittelpunkt stehen. An ausgewählten Beispielen aus Literatur und bildmedialen Formaten soll der Blick für die Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien – und damit für das reflexive Wissen von Medien in Medien – geschärft werden.

Bemerkungen: Die Übung ist in zwei Gruppen geteilt, die parallel unterrichtet werden.

Leistungsnachweis: Referat

Literatur: Textgrundlage: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. C. Pias, J. Vogl u.a.), Stuttgart 1999.

Projektmodule**Fachgebiet Kulturwissenschaft****Medien und Recht**

Das Projektmodul "Medien und Recht" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Was waren die Staatsmedien?" (Vismann), dem Plenum "Fälle im Medienrecht" (Vismann, Bergann) und der Übung "Grundlagen des Medienrechts" (Bergann).
 Modulverantwortlicher: Vismann

Media and Law

Das Projektmodul "Medien und Recht" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Was waren die Staatsmedien?" (Vismann), dem Plenum "Fälle im Medienrecht" (Vismann, Bergann) und der Übung "Grundlagen des Medienrechts" (Bergann).

Modulverantwortlicher: Vismann

Fachgebiet Medienökonomie

Medienökonomie: Prototyping im Innovationsprozess

Media economics: Prototyping within innovation processes
 Based on insights into innovation management and a revolutionary approach towards prototyping, students work on real case studies, derived from cooperating companies.
 Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen der Innovationsforschung sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema "Prototyping" bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Das Modul endet mit der Vorstellung der von den Studierenden erarbeiteten Lösungsansätze und der Darstellung erster Prototypen vor den beteiligten Unternehmen.
 Der Leistungsnachweis besteht aus folgenden Teilleistungen: Referat/Präsentation, mündliche Prüfung und Seminar-/Projektarbeit. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus zwei Seminaren und Workshops die als Blockveranstaltungen stattfinden. Genaue Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.
 Die Teilnehmerzahl ist auf 10 bis 15 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivationsschreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisherig erbrachten Studienleistungen) bitte bis zum 09.10.2009 an vetter@neudeli.net (weitere Informationen unter www.neudeli.net)
 Modulverantw.: Prof. Maier

Media economics: Prototyping within innovation processes

Based on insights into innovation management and a revolutionary approach towards prototyping, students work on real case studies, derived from cooperating companies.

Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen der Innovationsforschung sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema "Prototyping" bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Das Modul endet mit der Vorstellung der von den Studierenden erarbeiteten Lösungsansätze und der Darstellung erster Prototypen vor den beteiligten Unternehmen.

Der Leistungsnachweis besteht aus folgenden Teilleistungen: Referat/Präsentation, mündliche Prüfung und Seminar-/Projektarbeit. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus zwei Seminaren und Workshops die als Blockveranstaltungen stattfinden. Genaue Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Die Teilnehmerzahl ist auf 10 bis 15 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivationsschreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisherig erbrachten Studienleistungen) bitte bis zum 09.10.2009 an vetter@neudeli.net (weitere Informationen unter www.neudeli.net)

Modulverantw.: Prof. Maier

4492111 **Prototyping im Innovationsprozess**

4 S	wöch.	Mi	17:00 - 18:30	H15 Seminarr.	21.10.2009	M.Maier;M.Vetter
	wöch.	Mi	19:00 - 20:30	(Fak.M/neudeli) 003	21.10.2009	
				H15 Seminarr.		
				(Fak.M/neudeli) 003		

- Kommentar:** Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen der Innovationsforschung sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema „Prototyping“ bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Das Modul endet mit der Vorstellung der von den Studierenden erarbeiteten Lösungsansätze und der Darstellung erster Prototypen vor den beteiligten Unternehmen. Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls Medienökonomie: Prototyping im Innovationsprozess. Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.
- Bemerkungen:** Die Teilnehmerzahl ist auf 10 bis 15 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivations schreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisherig erbrachten Studienleistungen) bitte bis zum 09.10.2009 an vetter@neudeli.net (weitere Informationen unter www.neudeli.net).
- Leistungsnachweis:** Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.

4492112 **Prototyping im Innovationsprozess**

4 WS M.Maier;M.Vetter

- Kommentar:** Aufbauend auf der Vermittlung von Kenntnissen der Innovationsforschung sowie der Formation eines neuen Diskurses zum Thema „Prototyping“ bearbeiten die Studierenden eine konkrete Problemstellung, die von Unternehmen gestellt wird. Das Modul endet mit der Vorstellung der von den Studierenden erarbeiteten Lösungsansätze und der Darstellung erster Prototypen vor den beteiligten Unternehmen. Unterschiedliche Workshops vermitteln Softskills, welche die Studierenden auf die Projektarbeit und Präsentation vorbereiten sollen.
- Bemerkungen:** Die Workshops sind Bestandteil des Projektmoduls Medienökonomie: Prototyping im Innovationsprozess. Der Leistungsnachweis besteht aus folgenden Teilleistungen: Referat/Präsentation, mündliche Prüfung und Seminar-/Projektarbeit. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus zwei Seminaren und Workshops, die als Blockveranstaltungen stattfinden. Genaue Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.
- Leistungsnachweis:** Informationen zu Leistungsnachweis und Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen.

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).
Modulverantwort.: Dr. Ch. Voss*

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

4492211 **Ästhetik der Illusion. Ästhetische Erfahrung und Realitätseindruck des Kinos**

2 V wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 21.10.2009 C.Voss

- Kommentar:** Mit dem Anbruch der Moderne ist die Tradition mimetischer und naturalistischer Formen der Darstellung in den Künsten hinter ein kulturelles und ästhetisches Selbstverständnis zurückgetreten, demzufolge Selbstreflexivität und -kritik ins Zentrum rückten. Damit ging insbesondere im Theater (Brecht) und der Literatur (Nouveau Roman) eine Skepsis gegenüber jeglicher Form des Illusionismus einher, die auch die Vorstellung von ästhetischer Rezeption verändert hat. Die Illusionsskepsis wird bis heute auch als mindestens implizite Kritik an der Ästhetik des Kinofilms strapaziert, der in vielem die mimetische Kunsttradition beerbt hat. Doch die Skepsis gegenüber illusionistischen Medien geht bereits auf Platon zurück und durchzieht die philosophische Ästhetik seither bis heute. In der Vorlesung werden die illusionismuskritischen wie -affirmativen Stränge der philosophischen Ästhetik nachzuzeichnen sein (Platon, Kant, Nietzsche, Mendelssohn, Adorno, Menke, Seel) und ins Verhältnis gesetzt, zu aktuellen Theorien des Films, die Film als illudierendes Medium analysieren (Metz, Bazin, Allen, Sobchack, Koch, Voss u.a.). Die Vorlesung ist besonders für Fortgeschrittene geeignet.

Leistungsnachweis: Klausur

Literatur: Kraft der Illusion, Fink-Verlag, Hg. Gertrud Koch, Christiane Voss 2006. Gotthold Ephraim Lessing, Laokoon, Reclam-Verlag, Richard Allen, Projecting Illusion, Cambridge-University Press 1995

4492212 **Die Wirklichkeitsoptionen des Film-Akustischen**

2 S wöch. Fr 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 014 23.10.2009 U.Hanstein

Kommentar: ‚Mit den Ohren denken‘ ist eine Losung, die Philip Brophy für die Auseinandersetzung mit den audiovisuellen Bildern des Films ausgegeben hat. Nachdruck verleiht er damit der Tatsache, dass der Film sichtbare und komplexe hörbare Bilder vergegenwärtigt. Während das optische Bild als Repräsentation in der sinnlichen Aneignung kenntlich wird, sind die akustischen Formen des Objektbezugs aufgrund der immersiven Unmittelbarkeit des Klanglichen weniger auffallend. Mit begrifflichen Ausarbeitungen und Analysen werden im Seminar Beschreibungsmöglichkeiten für die Stimmen, Geräusche, Klänge, Lautsphären und Musiken des Films entwickelt. Die Auseinandersetzung mit den sinnlichen Wirklichkeitsoptionen des Akustischen zielt auf die heimlichen Verbindungen oder gegenseitigen Ausschlüsse des Audio/Visuellen. Diskutiert werden unter anderem *Possessed*, *The Conversation*, *Blue*, *Radio Days*, *Dancer in the Dark*, *Casino*, *The Thin Red Line*, *Clubbed to Death*, *Rosetta* und *Ultranova*.

Leistungsnachweis: aktive Mitarbeit, Referat, Hausarbeit

Zum Seminar gehört verpflichtend die wöchentliche Filmsichtung am Dienstag abend.
Literatur: Philip Brophy: 100 Modern Soundtracks. London: BFI 2004.

Michel Chion: Audio-Vision. Sound on Screen. New York: Columbia University Press 1994.

4492213 **Einführung in die Filmphilosophie**

2 S	wöch.	Di	11:00 - 12:30	Be11 Seminarraum 005	20.10.2009	U.Hanstein
	Einzel	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	17.11.2009-17.11.2009	

Kommentar: Das Seminar ergänzt die Vorlesung „Ästhetik der Illusion. Zum Realitätseindruck des Kinos“ um eine eingehende Text-Diskussion. Die Betrachtung grundlegender Texte zeichnet dabei die wechselnden Erkenntnisperspektiven filmphilosophischer Theoriebildung nach. Das Verhältnis von Film und philosophischen Fragestellungen wird in dreierlei Hinsichten untersucht: Film als ästhetische Form (Balázs, Panofsky, Kracauer, Bazin), Film als prozessuale Hervorbringung eines spezifischen Selbsterlebens sowie eines Zeit- und Ich-Bewusstseins (Merleau-Ponty, Sobchack, Deleuze, Cavell, Rodowick) und Film als Mittel einer ethischen kulturellen Selbstverständigung (Cavell, Bersani/Dutoit).

Leistungsnachweis: aktive Mitarbeit, Referat und Hausarbeit

Literatur: Thomas Elsaesser/Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung. Hamburg: Junius 2007, S.189‑215.

4492214 **Filmsichtung**

FS	wöch.	Di	19:00 - 20:30	Be11 Seminarraum 005	20.10.2009	U.Hanstein
	Einzel	Di	19:00 - 20:30	B11 Seminarraum 014	17.11.2009-17.11.2009	

Kommentar: In der Filmsichtung werden ausgewählte Filme zum Seminar "Die Wirklichkeitsoptionen des Film-Akustischen" gezeigt.

4492215 **Philosophie des Films - Theorien der Fiktionalität**

2 PL	wöch.	Do	11:00 - 12:30	M7B Seminarraum 103	22.10.2009	C.Voss
------	-------	----	---------------	---------------------	------------	--------

Kommentar: Welche Wirkungen Medien hervorbringen, lässt sich im Blick auf unterschiedliche Medienformate zwar kaum einheitlich beantworten. Gleichwohl sind Phänomene wie Vergnügen, kognitives Training, Genuss, Ablenkung vom Alltag, Information, Kritikfähigkeit, motorische Fertigkeiten, simulierte und reale Kommunikation, Gefühle etc. naheliegende Kandidaten. Was darüberhinaus Computerspiele, Filme, Literatur, Theater, Fernsehen, Installationen, Blogs und Internet als ästhetisch fingierende Operationen und trotz ihrer Differenzen zu teilen scheinen, ist, dass sie auf unterschiedliche Weise Fiktionen und Fiktionseffekte erzeugen. Ist Fiktionalität eine Funktion, die zwischen den Medien migriert? Was ist unter „Fiktion“ und ihr Außen („Realität“) zu verstehen? Handelt es sich um einen leeren Platzhalter, um einen medientheoretischen Metabegriff oder/und um ein konkret identifizierbares Phänomen? Muss und kann „Fiktion“ medienspezifisch differenziert werden? Anhand repräsentativer Texte aus den Bereichen Literatur-, Film- und Medienwissenschaft sowie unter Einbeziehung der Projekte der Studierenden sollen diese Fragen im Plenum diskutiert werden.

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

Literatur: Poetik und Hermeneutik, Bd. 10, Funktionen des Fiktiven, Hg. Dieter Henrich, Wolfgang Iser, Fink-Verlag 2007.

Es ist, als ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft, Fink-Verlag 2009.

Kulturen der Intimität

Cultures of Intimacy
 Ohne Intimität und Sexualität gäbe es keine Reproduktion der Menschheit - so weit, so selbstverständlich. Gleichwohl aber haben sich die entsprechenden Praktiken und Strukturen im Laufe der Menschheits- und Kulturgeschichte (immer wieder) stark verändert. Der Vielfalt und Veränderung von Intimität will das Projektmodul nachgehen und vor allem verschiedene Formen, Werte und Institutionalisierungen von Sexualität und Liebe reflektieren und diskutieren. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus dem Plenum "Nach dem Eros" und dem Studienmodul "Systemtheorie".
 Modulverantwort.: Prof. Dr. A. Ziemann

Cultures of Intimacy

Ohne Intimität und Sexualität gäbe es keine Reproduktion der Menschheit - so weit, so selbstverständlich. Gleichwohl aber haben sich die entsprechenden Praktiken und Strukturen im

Laufe der Menschheits- und Kulturgeschichte (immer wieder) stark verändert. Der Vielfalt und Veränderung von Intimität will das Projektmodul nachgehen und vor allem verschiedene Formen, Werte und Institutionalisierungen von Sexualität und Liebe reflektieren und diskutieren. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus dem Plenum "Nach dem Eros" und dem Studienmodul "Systemtheorie".

Modulverantwort.: Prof. Dr. A. Ziemann

4492221 Nach dem Eros

4 PL wöch. Di 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 015 20.10.2009-09.02.2010 A.Ziemann

Kommentar: In Ergänzung wie auch Ausweitung der soziologischen bzw. gesellschaftstheoretischen Betrachtung und Reflexion der (spät-)modernen Liebe, wie sie das Seminarangebot „Die Liebe der Gesellschaft“ unternimmt, sollen im Plenum verschiedene kulturhistorische und kulturtheoretische Studien intensiv gelesen und diskutiert werden, die Eros/Thanatos, Prostitution in der Antike, Programme und Praktiken von Liebesgeständnissen, die Tyrannei der Intimität und anderes mehr behandeln. Insgesamt geht es dabei um nicht weniger als um das kulturelle Problem von Variation und Stabilität der zwischenmenschlichen Intimität und entsprechender Institutionalisierungen von der Antike bis in die Gegenwart.

Leistungsnachweis: regelmäßige und aktive Teilnahme, mündliches Referat und Hausarbeit

Die Liebe der Gesellschaft

2 S wöch. Mo 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 19.10.2009 A.Ziemann

Kommentar: Der Objektbereich und das Thema der Liebe, nachgerade der romantischen Liebe, lässt sich – sozialwissenschaftlich gesehen – idealtypisch aus einer kulturanthropologischen oder aus einer gesellschaftstheoretischen Perspektive behandeln. Im einen Fall geht es um Grundfragen der Intimität und Sexualität; im anderen Fall um die Funktion bzw. den Funktionswandel der Liebe (und Ehe) im Rahmen vormoderner bis spätmoderner Gesellschaftsstrukturen. Im Zentrum dieses Seminars steht jene zweite Ausrichtung, die mit der einschlägigen Perspektive Niklas Luhmanns und ergänzenden soziologischen Texten/Studien bearbeitet wird. Das Seminar ist zusammen mit der Vorlesung „Soziologische Systemtheorie“ Bestandteil des Studienmoduls „Systemtheorie“. Alternativ kann das Projektmodul „Kulturen der Intimität“ belegt werden in der Kombination aus Vorlesung, Seminar und Plenum.

Leistungsnachweis: regelmäßige und aktive Teilnahme, mündliches Referat und Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre: Niklas Luhmann (1982): Liebe als Passion. F/M: Suhrkamp. Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (1990): Das ganz normale Chaos der Liebe. F/M: Suhrkamp.

Soziologische Systemtheorie

2 V wöch. Mo 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal C 19.10.2009 A.Ziemann
Einzel Mo 11:00 - 12:30 C9A Hörsaal 6 07.12.2009-07.12.2009

Kommentar: Die Vorlesung vermittelt die Werkgeschichte, Grundbegriffe und zentralen Theorieaussagen der prominenten und enorm einflussreichen soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns. Ausgangspunkt ist eine allgemeine (funktional-strukturelle) Systemtheorie, die die Operationen, die (Selbst-)Organisation und die Kopplung von psychischen wie auch sozialen Systemen beschreibt. In einem weiteren Schritt geht es um die Erklärung der Besonderheiten der modernen Gesellschaft: soziale Evolution, funktionale Differenzierung, symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien, Beobachtungen zweiter Ordnung u.a.m. sind dafür markante Eckpfeiler. Die Vorlesung bildet zusammen mit dem Seminar „Die Liebe der Gesellschaft“ das Studienmodul „Systemtheorie“.

Leistungsnachweis: Klausur

Studienmodule

Fachgebiet Kulturwissenschaft

Europäische Medienkultur

European Media Culture Das Einführungsmodul Europäische Medienkultur ist bilingual angelegt und setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst" (Sonja Neef) und dem *cours bilingue*.
Modulverantwortlicher: Dr. S. Neef

European Media Culture

Das Einführungsmodul Europäische Medienkultur ist bilingual angelegt und setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst" (Sonja Neef) und dem *cours bilingue*.

Modulverantwortlicher: Dr. S. Neef

4283211 cours bilingue: Alienationen

2 S wöch. Do 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 22.10.2009 S.Neef
Einzel Do 09:30 - 10:45 B11 Seminarraum 015 21.01.2010-21.01.2010

- Kommentar: Der cours *bilingue* versteht sich als Analyse- und Diskussionsforum zur Vorlesung „Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst“. (Sonja Neef) Anhand der in der Vorlesung vorgestellten Paradigmen sollen eurozentrische Techniken der Alienation kritisch betrachtet werden.
- Leistungsnachweis: Die Prüfungsleistung besteht in aktiver und regelmäßiger Teilnahme, einem Referat sowie in einer schriftlichen Hausarbeit.

4493221 **Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst**

2 V wöch. Fr 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 23.10.2009

S.Neef

- Kommentar: Die Vorlesung führt in die Theorien von Zeichen und Zeichensystem ein. Ausgehend von den strukturalistischen Zeichen- und Schriftbegriffen werden die Techniken der Signifikation entlang der Paradigmenwechsel der sogenannten linguistic, visual, performative und spacial ‚turns‘ in den einschlägigen performativen (Searl, Austin) und poststrukturalistischen (Derrida, Butler, Spivak) Kritiken vorgestellt. Im Ausblick dieser Kritiken wird das Konzept des ‚Gespenstes‘ zunächst als eine dialektische Figur des abwesend Anwesenden zentral stehen. Schließlich soll das Gespenst im Zusammenhang mit der Arbeit der Differenz und der Iteration auch auf seine logozentristischen und eurozentristischen Logiken hin erörtert und als Figur der Alienation weitergedacht werden.
- Leistungsnachweis: Die Prüfungsleistung besteht in aktiver und regelmäßiger Teilnahme sowie in einer schriftlichen Leistung (Übung, Klausur).

Rechtskulturen

Cultures in Jurisdiction Das Studienmodul "Rechtskulturen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Rituelle Räume des Rechtsprechens" (Prof. Vismann) und dem Seminar "as Recht in der griechischen Tragödie" (Bergann).

Cultures in Jurisdiction

Das Studienmodul "Rechtskulturen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Rituelle Räume des Rechtsprechens" (Prof. Vismann) und dem Seminar "as Recht in der griechischen Tragödie" (Bergann).

Modulverantw.: Prof. Dr. C. Vismann

4493211 **Das Recht in der griechischen Tragödie**

2 S Einzel Di 18:00 - 19:30 B11 Seminarraum 014 15.12.2009-15.12.2009
wöch. Do 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 014 22.10.2009

J.Bergann

- Kommentar: In diesem Seminar werden die Herkunfts- und Gründungsmythen des Rechts sowie die Formen des Rechts in der Tragödie im antiken Griechenland behandelt. Anhand von Aischylos *Orestie*, Sophokles *Antigone* und *König Ödipus* sollen die in den griechischen Tragödien angelegten rechtsphilosophischen Fragen wie das Verhältnis von staatlichem Recht und moralischer Gerechtigkeit diskutiert werden. Im Mittelpunkt der Überlegungen stehen Wahrheitsfindung, Entscheidungstechniken und -praxen sowie Verfahren der Konfliktlösung. Diese Fragestellungen kulminieren beispielsweise in der *Orestie* in der Instituierung der ersten Rechtsinstanz, dem Gericht des Areopag. Die Verkettung von Rache und Widerrache, das stoffliche Blutprinzip, mündet auf diese Weise in das bürgerliche Sühnestrafrecht der Polis.
- Bemerkungen: Begrenzte Teilnehmerzahl (20 Studierende)
- Anmeldung: brigitta.locke@medien.uni-weimar.de
- Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

4493212 **Rituelle Räume des Rechtsprechens**

2 S wöch. Do 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 22.10.2009

C.Vismann

- Kommentar: Die Rechtsprechung ist ein Ritual, das bis in die Architektur hinein wirkt. In diesem Seminar wird es darum gehen, dieses Ritual in seinen feststehenden und in seinen variablen Elementen in der Geschichte zu verfolgen, angefangen von den amphitheatralen Versammlungen im antiken Griechenland, welche die Affinität zur Tragödie bedingen, über die "dinghegende" Rechtsprechung im Mittelalter bis hin zu den neuzeitlichen Untersuchungen des Tathergangs, die an festen Orten mit architektonisch markierten Diskurspositionen nach festgelegten Beweisregeln erfolgen. Sie scheinen nunmehr von einer anderen Sorte von Rechtsprechung abgelöst zu werden, die sich gegenwärtig in den medial gut ausgestatteten Gerichtssälen von Den Haag ankündigt.
- Bemerkungen: "Theoriemodul" für MediaArchitecture
- Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat

Zeichenregime

Regimes of Signs Das Studienmodul "Zeichenregime" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst" (Prof. Neef) und dem Seminar "Wahn der Zeichen" (Prof. Vismann).

Regimes of Signs

Das Studienmodul "Zeichenregime" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst" (Prof. Neef) und dem Seminar "Wahn der Zeichen" (Prof. Vismann).

Modulverantwortlicher: Dr. S. Neef

4493221 Das Zeichen, die Schrift und das Gespenst

2 V wöch. Fr 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 23.10.2009

S. Neef

Kommentar: Die Vorlesung führt in die Theorien von Zeichen und Zeichensystem ein. Ausgehend von den strukturalistischen Zeichen- und Schriftbegriffen werden die Techniken der Signifikation entlang der Paradigmenwechsel der sogenannten linguistic, visual, performative und spacial ‚turns‘ in den einschlägigen performativen (Searl, Austin) und poststrukturalistischen (Derrida, Butler, Spivak) Kritiken vorgestellt. Im Ausblick dieser Kritiken wird das Konzept des ‚Gespenstes‘ zunächst als eine dialektische Figur des abwesend Anwesenden zentral stehen. Schließlich soll das Gespenst im Zusammenhang mit der Arbeit der Differenz und der Iteration auch auf seine logozentristischen und eurozentristischen Logiken hin erörtert und als Figur der Alienation weitergedacht werden.

Leistungsnachweis: Die Prüfungsleistung besteht in aktiver und regelmäßiger Teilnahme sowie in einer schriftlichen Leistung (Übung, Klausur).

4493222 Wahn der Zeichen

2 S wöch. Do 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 22.10.2009

C. Vismann

Kommentar: Woran erkennt man den Wahn? Und gibt es überhaupt eindeutige Zeichen dafür? Michel Foucault hat darauf mit einer Kommentierung zu Descartes' Meditationen geantwortet - und damit den Widerspruch von Jacques Derrida hervorgerufen. Der Disput zwischen beiden Philosophen geht um nichts Geringeres als um die Stellung des Wahns in der Ordnung des Wissens. Was dabei auf dem Spiel steht, ist eine Theorie der Zeichen. Von der Semiotik wenden sich beide ab, um jeweils eine eigene (Nicht-)Zeichentheorie zu formulieren. Ihr Disput bietet Gelegenheit, verschiedene Zeichentheorien und die Kritik daran kennenzulernen. Die jeweilige Situierung des Wahns im Reich der Zeichen macht die Probe auf diese Theorien.

Bemerkungen: Teilnehmerzahlbeschränkung 20 Teilnehmer

Voranmeldung: brigitta.locke@medien.uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

Wissensgeschichte

<p style="text-align: justify;">History of Knowledge</p><p>Das Studienmodul "Wissensgeschichte" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Der Diener. Eine paradigmatische Figur der Wissensgeschichte" (Krajewski) und dem Seminar "Denkfiguren. Aus dem theoretischen Werkzeugkasten der Medienkultur" (Krajewski).</p><p>Modulverantw.: Dr. M. Krajewski</p>

History of Knowledge

Das Studienmodul "Wissensgeschichte" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Der Diener. Eine paradigmatische Figur der Wissensgeschichte" (Krajewski) und dem Seminar "Denkfiguren. Aus dem theoretischen Werkzeugkasten der Medienkultur" (Krajewski).

Modulverantw.: Dr. M. Krajewski

4493231 Denkfiguren. Aus dem theoretischen Werkzeugkasten der Medienkultur

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 014 21.10.2009

M. Krajewski

Kommentar: Das Seminar diskutiert anhand einschlägiger Referenztexte grundlegende Denkfiguren, die in der Forschungskonzeption einer medienkulturwissenschaftlichen (Haus- oder Abschluß-)Arbeit zum Tragen kommen. Unter anderem werden verhandelt: Spurensuche, Rekursion, différence, Störung, Unsichtbarkeit, Fortschritt, Epistemische Dinge, Metapher, Delegation, Mimesis, Apriori. Das Seminar dient daher nicht zuletzt als eine kompakte Einführung in die (fortgeschrittenere) Methodenlehre der Medienkulturwissenschaft.

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

4493232 Der Diener. Eine paradigmatische Figur der Wissensgeschichte

2 V wöch. Di 17:00 - 18:30 M13C Hörsaal D 20.10.2009

M. Krajewski

Kommentar: Die Vorlesung entwirft die Geschichte einer marginalen Figur unserer Kultur, deren weitestgehend unterschätztes Handeln sich mit fundamentaler Wirkung im Zentrum medialer Praktiken bewegt. So wird in einem historischen Bogen vom Barock bis zum 21. Jahrhundert die Transformation der eminenten Kulturtechnik des Dienens und ihrer Übertragung von menschlichen auf nicht-menschliche Wesen diskutiert. Im Mittelpunkt der Fallstudien findet sich dabei ein heterogenes Personal ein, z.B. der Bibliotheksdiener, der in den OPAC mutiert, altherhand Kammerdiener, die auffallend heutigen Suchmaschinen ähneln, oder auch Goethes Gehilfen oder Thomas Jeffersons "stumme Diener", die als dienstbare Geister der Kommunikation im Haushalt agieren.

Leistungsnachweis: Klausur

Fachgebiet Medienökonomie

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.

Modulverantw.: Prof. Rott

4273111 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre

2 S wöch. Do 15:15 - 18:30 M13C Hörsaal A 15.10.2009-03.12.2009 M.Langenfurth

Kommentar: Diese Veranstaltung bietet eine allgemein verständliche Einführung in grundlegende theoretische Konzepte der Betriebswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen aus dem Bereich der Medien.

Bemerkungen: Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienökonomie 1".
Hörsaal A, Marienstraße 13C

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

Die Klausur findet statt:

am 17.12.2009

um 15:00 Uhr

in den Hörsälen A und D Marienstraße 13C

4273112 Einführung in die Volkswirtschaftslehre

2 V wöch. Di 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal A 20.10.2009 A.Rott

Kommentar: Diese Veranstaltung liefert eine allgemein verständliche Einführung in die grundlegenden Konzepte der Volkswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medienbranche. Neben klassischen Vorlesungselementen kommen Experimente und Kurzfallstudien zum Einsatz.

Bemerkungen: Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls Medienökonomie 1.
Marienstraße 13, Hörsaal A

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

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

4493121 Konsumentenverhalten bei Medienprodukten

2 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	H15 Seminarraum 103	21.10.2009	B.Bohnenkamp;T.Hennig-Thurau
	Einzel	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	10.02.2010-10.02.2010	

Kommentar: In der Vorlesung „Konsumentenverhalten bei Medienprodukten“ werden Theorien und empirische Erkenntnisse zum Konsumentenverhalten vorgestellt. Sie stellt zum einen Ansätze vor, die emotionale und kognitive Grundlagen des Medienkonsums erklären. Darüber hinaus präsentiert sie Modelle des spezifischen Konsumverhaltens bei einzelnen Medien (Film, Fernsehen, Internet) und erläutert aktuelle Forschungsbefunde zu den Motiven des Medienkonsums.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls „ Medienökonomie 3. Konsumentenverhalten und Marketing bei Medienprodukten“. Genaue Hinweise zur Veranstaltung sind ab Beginn des Semesters unter www.uni-weimar.de/medien/marketing zu finden.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch eine Klausur am Semesterende ermittelt (100%).

4493122 Marketing von Medienprodukten

2 S	wöch.	Mi	11:00 - 12:30	H15 Seminarraum 103	21.10.2009	B.Bohnenkamp
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	--------------

Kommentar: Das Seminar "Marketing von Medienprodukten" diskutiert die strategischen Möglichkeiten des Marketings von Medienprodukten. Anhand von beispielhaften Problemstellungen für verschiedene Medien (Film, TV, Internet) wird herausgearbeitet, wie Medienmanager die Instrumente des Marketings optimal auf Konsumentenverhalten abstellen können.

Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls „Medienökonomie 3. Konsumentenverhalten und Marketing bei Medienprodukten“. Genaue Hinweise zur Veranstaltung sind ab Beginn des Semesters unter www.uni-weimar.de/medien/marketing zu finden.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird durch aktive Mitarbeit (40 %) und ein Referat (60 %) ermittelt. Genaue Hinweise zur Veranstaltung sind ab Beginn des Semesters unter www.uni-weimar.de/medien/marketing zu finden. Die Referatsthemen werden direkt im Anschluss an die Platzvergabe verteilt und die Präsentationen müssen bis zum 28. Oktober abgegeben werden.

Fachgebiet Medienwissenschaft

Filmkritik

Film Critics
Das Studienmodul "Filmkritik" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Der lustige Film" (Prof. Engell) und dem Seminar "Film-Kritik" (Klaut).
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. L. Engell

Film Critics

Das Studienmodul "Filmkritik" setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Der lustige Film" (Prof. Engell) und dem Seminar "Film-Kritik" (Klaut).

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. L. Engell

4493311 **Der lustige Film**

2 V	wöch.	Do	19:00 - 22:00	B11 Seminarraum 015	15.10.2009	L.Engell;N.N.
	Einzel	Do	19:00 - 20:30		04.02.2010-04.02.2010	

Kommentar: Der lustige Film

(WS 2009/10, Do. 18-22 h, Lichthaus Kino)

15. 10. 2009: Moderne Zeiten (Modern Times, Charlie Chaplin, USA 1936) **Beginn erst um: 19:30 Uhr !**

22. 10. 2009: Zwei ritten nach Texas (Way Out West, Laurel&Hardy, USA 1937); Vorlesung: Das lachende Bild. Über Visuelle Komik

29. 10. 2009: Leoparden küßt man nicht (Bringing Up Baby, Howard Hawks, USA 1938)

5. 11. 2009: Sein oder Nichtsein (To Be or Not To Be, Ernst Lubitsch, USA 1942)

12. 11. 2009: Das verflixte siebte Jahr (The Seventh Year Itch, Billy Wilder, USA 1955)

19. 11. 2009: Playtime (Jacques Tati, F 1967)

26. 11. 2009: Jabberwocky (Monty Python, GB 1977)

3. 12. 2009: Der Stadtneurotiker (Annie Hall, Woody Allen, USA 1979)

10. 12. 2009: Tampopo (Jutzo Itami, J 1985)

17. 12. 2009: Wir können auch anders (Detlev Buck, D 1993)

7. 1. 2010: TGV Express (Moussa Touré, Senegal 1998)

14. 1. 2010: The Big Lebowski (Ethan and Joel Coen, USA 1998)

21. 1. 2010: The Royal Tenenbaums (Wes Anderson, USA 2001)

28. 1. 2010: The Boss of It All (Lars v. Trier, DK 2009)

(Änderungen vorbehalten)

Leistungsnachweis: Klausur

4493312 **Film-Kritik**

2 S	unger.	Mo	17:15 - 21:00	Cr47 Seminarraum 001	02.11.2009-16.11.2009	
	Wo	Mo	19:00 - 22:15	B11 Seminarraum 015	30.11.2009-30.11.2009	M.Klaut
	Einzel	Mo	19:00 - 20:30	B11 Seminarraum 015	08.02.2010-08.02.2010	
	Einzel	Do	17:00 - 19:45	B11 Seminarraum 015	10.12.2009-10.12.2009	
	Einzel	Do	17:00 - 19:45	B11 Seminarraum 015	17.12.2009-17.12.2009	
	Einzel	Sa	12:00 - 19:30	B15 Kinoraum 004	16.01.2010-16.01.2010	
	Einzel	So	12:00 - 19:30	B11 Seminarraum 015	17.01.2010-17.01.2010	

Kommentar: Kritische Kinogeschichten

In seiner Einführung in eine wahre Geschichte des Kinos ist der einleitende Satz Godards, daß die wahre Geschichte des Kinos nicht geschrieben werden kann. Entgegen eine entgeltliche Schrift zur Unwahrheit der Wahrheit von Filmgeschichte setzen die Herausgeber Frieda Grafe und Enno Patalas diese Abschrift von Tonbandprotokollen; ermöglichen Godard eine lebendige Beschreibung und flüchtige Momentaufnahmen, die eher Kommentaren gleichen als einer filmgeschichtlichen Abhandlung: »Sie lesen die Übersetzung einer Übersetzung einer Übersetzung, nicht nur von einer Sprache in die andere, viel verlustreicher ist das Hin und Her zwischen verschiedenen Medien.«

Das Seminar Filmkritik untersucht die Geschichte der Schreibweisen über den Film, u.a. als einen möglichen Neuentwurf oder die Verwerfung von Kinogeschichte. Thematisiert werden dabei die Beziehungen zwischen der Geschichte des Kinos, das außerdem seine eigenen Geschichten schreibt und dem Kino als Medium der Geschichtsschreibung, das verschiedene Betrachtungsweisen entdeckt und dabei neue Beziehungen der Schreibweisen zur Geschichte entwirft. Wenn das Oberhausener Manifest 1962 noch von der Möglichkeit des Neuen Films in der »Freiheit von branchenüblichen Konventionen« spricht, werden die Geschichten im Kino zuerst von der gewohnten Geschichtsschreibung befreit und kritisieren so die medialen Zugangsbedingungen für Geschichte, indem sie neben Ereignissen auch die Ereignisse erzählen, die nicht passiert sind, noch nicht passiert sind oder so nicht passiert sind. Diese Ereignisse sind die Möglichkeitsräume der Filmkritik.

Bemerkungen: Das Seminar wird mit einer Doppelsitzung jeweils Montags von 17.15 bis 21.00 Uhr 14-tägig in der ungeraden Woche stattfinden und ist mit einer Exkursion zu den 60. Internationale Filmfestspielen in Berlin verbunden. Während der Zeit vom 11. – 21. 02. 2010 werden dort von jedem Teilnehmer und jeder Teilnehmerin für den Leistungsnachweis 10 Filmkritiken und 1 Interview entstehen. Aufgrund der begrenzten Zahl von Akkreditierungen ist die mögliche Teilnahme für 9 Studierende vorgesehen. 1. Termin: 02.11.09

Voraussetzungen: Einreichung einer Filmkritik mit ca. 2.000 Zeichen bis zum 25. Oktober 2009, zu einem Film nach eigener Wahl, an: klaut@uni-weimar.de

Leistungsnachweis: Für das Seminar: Teilnahme an der Exkursion, Aktive Mitarbeit, Redaktionsarbeit an eigenen Texten.

Literatur: Viennale, Nicht versöhnt - Filme aus der BRD 1964-76, Wien 1997

Systemtheorie

Systems Theory Das Studienmodul "Systemtheorie" vermittelt die Grundbegriffe und Anwendungsfelder der soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns; u.a. soll damit eine komplexe wie adäquate Beobachtung/Beschreibung der modernen (Welt-)Gesellschaft ermöglicht werden. Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Soziologische Systemtheorie" und dem Seminar "Die Liebe der Gesellschaft".
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. A. Ziemann

Systems Theory

Das Studienmodul "Systemtheorie" vermittelt die Grundbegriffe und Anwendungsfelder der soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns; u.a. soll damit eine komplexe wie adäquate Beobachtung/Beschreibung der modernen (Welt-)Gesellschaft ermöglicht werden. Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Soziologische Systemtheorie" und dem Seminar "Die Liebe der Gesellschaft".

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. A. Ziemann

Die Liebe der Gesellschaft

2 S	wöch.	Mo	17:00 - 18:30	B11 Seminarraum 015	19.10.2009	A.Ziemann
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	-----------

Kommentar: Der Objektbereich und das Thema der Liebe, nachgerade der romantischen Liebe, lässt sich – sozialwissenschaftlich gesehen – idealtypisch aus einer kulturanthropologischen oder aus einer gesellschaftstheoretischen Perspektive behandeln. Im einen Fall geht es um Grundfragen der Intimität und Sexualität; im anderen Fall um die Funktion bzw. den Funktionswandel der Liebe (und Ehe) im Rahmen vormoderner bis spätmoderner Gesellschaftsstrukturen. Im Zentrum dieses Seminars steht jene zweite Ausrichtung, die mit der einschlägigen Perspektive Niklas Luhmanns und ergänzenden soziologischen Texten/Studien bearbeitet wird. Das Seminar ist zusammen mit der Vorlesung „Soziologische Systemtheorie“ Bestandteil des Studienmoduls „Systemtheorie“. Alternativ kann das Projektmodul „Kulturen der Intimität“ belegt werden in der Kombination aus Vorlesung, Seminar und Plenum.

Leistungsnachweis: regelmäßige und aktive Teilnahme, mündliches Referat und Hausarbeit

Literatur: Pflichtlektüre: Niklas Luhmann (1982): Liebe als Passion. F/M: Suhrkamp. Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (1990): Das ganz normale Chaos der Liebe. F/M: Suhrkamp.

Soziologische Systemtheorie

2 V wöch. Mo 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal C 19.10.2009 A.Ziemann
 Einzel Mo 11:00 - 12:30 C9A Hörsaal 6 07.12.2009-07.12.2009

Kommentar: Die Vorlesung vermittelt die Werkgeschichte, Grundbegriffe und zentralen Theorieaussagen der prominenten und enorm einflussreichen soziologischen Systemtheorie Niklas Luhmanns. Ausgangspunkt ist eine allgemeine (funktional-strukturelle) Systemtheorie, die die Operationen, die (Selbst-)Organisation und die Kopplung von psychischen wie auch sozialen Systemen beschreibt. In einem weiteren Schritt geht es um die Erklärung der Besonderheiten der modernen Gesellschaft: soziale Evolution, funktionale Differenzierung, symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien, Beobachtungen zweiter Ordnung u.a.m. sind dafür markante Eckpfeiler. Die Vorlesung bildet zusammen mit dem Seminar „Die Liebe der Gesellschaft“ das Studienmodul „Systemtheorie“.

Leistungsnachweis: Klausur

Weltentwürfe I

World in the making / *Das Seminar "Künstliche Welten: Geschichte, Gegenstände, Theorien" (Prof. Balke) bildet zusammen mit dem Seminar "World in the making. Weltentwürfe in Kunst und Architektur" (Dr. Muhle) das Studienmodul "Weltentwürfe 1".*
 Modulverantwortlicher: Prof. Dr. F. Balke

World in the making I

Das Seminar "Künstliche Welten: Geschichte, Gegenstände, Theorien" (Prof. Balke) bildet zusammen mit dem Seminar "World in the making. Weltentwürfe in Kunst und Architektur" (Dr. Muhle) das Studienmodul "Weltentwürfe 1".

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. F. Balke

4493321 Künstliche Welten: Geschichte, Gegenstände, Theorien

2 S wöch. Mo 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 015 19.10.2009 F.Balke

Kommentar: Das Seminar macht mit grundlegenden Fragestellungen und Einsichten des Lehr- und Forschungsbereichs "Geschichte und Theorie Künstlicher Welten" vertraut. Die Vielheit von Welten, die Scheinhaftigkeit des 'Gegebenen', die welterzeugende Kraft von Sprache und Symbolsystemen sind wesentliche Dimensionen medienkultureller Erfahrung. Dazu gehören historische und philosophische Problematisierungen von Welt-Begriffen und Welt-Gemeinschaft, Auseinandersetzungen mit der medialen Leitdifferenz von Natur und Kultur bzw. Natürlichkeit und Künstlichkeit sowie die Beschäftigung mit grundlegenden medientheoretischen Verfahrensbegriffen wie Wirklichkeitseffekt und Illusion, Fakt und Fiktion, Mimesis und Simulation. Daneben sollen die Projekte und Institutionen analysiert werden, die darauf abzielen, die unübersehbare Komplexität dessen, was es gibt, in Wissens- und Darstellungsräume zu überführen oder sie auf überschaubare Oberflächen text- und bildförmig zu inskribieren (z.B. Kunstkammern, Museen, Labore, Enzyklopädien).

Künstliche Welten sind aber nicht nur ein Effekt von Symbolsystemen, Wissensoperationen und künstlerischen Vorgängen (z.B. auf der Bühne oder im Kino). Die modernen Staaten, in denen wir leben, verdanken ihre Existenz politischen Weltentwürfen und Utopien einer rationalen, wissensgestützten Herrschaft, die Menschen und Dinge gleichermaßen umfaßt. Die historische Entwicklung von geschlossenen zu offenen Weltbegriffen hat in unserer Gegenwart zur Herausbildung eines Begriffs von Weltgesellschaft geführt, den der letzte Teil des Seminars behandelt: Hier sollen historisch wichtige Vorläufer der heutigen Weltgesellschaft (Imperien, Fernhandel, Ökumenen) betrachtet sowie die aktuelle Diskussion aufgerollt werden, inwiefern der aus der Medien- und Kommunikationswissenschaft stammende Netzwerkbegriff ein Modell zur Beschreibung einer Weltgesellschaft bereitstellt, die sich jeder zentralen Steuerung entzieht.

Leistungsnachweis: Referat, Hausarbeit

Literatur: Ein Reader mit den kanonischen Texten zur Geschichte und Theorie künstlicher Welten wird einige Wochen vor Beginn der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt.

4493322 World in the making. Weltentwürfe in Kunst und Architektur

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 Be11 Seminarraum 005 21.10.2009 M.Muhle

Kommentar: Das Seminar verbindet die Lektüre von Grundlagentexten des Forschungsbereichs „Geschichte und Theorie Künstlicher Welten“ mit der Analyse ausgewählter Arbeiten der zeitgenössischen Kunst, des Experimental- und Dokumentarfilms. Insbesondere über die Untersuchung der Verschränkung von dokumentarischen und fiktionalisierenden Strategien sollen die vorgeblichen Gegensätze von Wahrheit und Illusion, Fakt und Fiktion genauer in den Blick genommen werden. Unter besonderer Berücksichtigung historiographischer Praktiken und Darstellungsformen soll die Frage nach der politischen Dimension jener künstlerischen Strategien gestellt werden, die in besonderem Maße mit hypermimetischen Praktiken (Reenactment, Kopie, Abdruck) arbeiten, um eine Welt zu entwerfen. Hierfür sollen sowohl Film- und Videoarbeiten aus der modernen und zeitgenössischen Kunst gezeigt werden, als auch jene Strategien der bildenden Künste herangezogen werden, die vornehmlich mit Archivierung und Musealisierung von Readymades operieren. Ein weiterer Schwerpunkt soll auf der Untersuchung architektonischer oder städteplanerischer Umsetzungen von theoretischen utopischen Weltentwürfen liegen, so wie sie im Anschluss an sozialutopische Theorien in Erscheinung treten. Das Seminar „World in the making“ untersucht damit die möglichen künstlerisch-architektonischen Anwendungsbereiche oder Umsetzungen der im Seminar „Künstliche Welten: Geschichte, Gegenstände, Theorien“ diskutierten Texte. Die Kontextualisierung der untersuchten Beispiele wird zudem durch die Diskussion spezifischer Rahmentexte gewährleistet.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme, Übernahme eines Referats und Hausarbeit

M.A. Medienkultur

MODULBÖRSE
 Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann
 13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke
 14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss
 14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann
 15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski
 15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef
 16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier
 16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau
 17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

- 13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann
- 13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke
- 14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss
- 14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann
- 15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski
- 15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef
- 16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier
- 16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau
- 17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

MA- und Doktorandenkolloquium

2 KO F.Balke
Kommentar: Dieses Kolloquium beinhaltet die Diskussion der MA-Abschlussarbeiten und die Vorbereitung auf die Verteidigung, Doktoranden stellen den Arbeitsstand ihrer Promotion vor.
Bemerkungen: Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

MA- und Doktorandenkolloquium

2 KO	Einzel	Mi	19:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	16.12.2009-16.12.2009	C.Vismann
	Einzel	Do	19:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	12.11.2009-12.11.2009	
	Einzel	Do	19:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	19.11.2009-19.11.2009	
	Einzel	Do	19:00 - 21:00	B11 Seminarraum 013	03.12.2009-03.12.2009	
	Einzel	Do	17:00 - 20:00	B11 Seminarraum 013	28.01.2010-28.01.2010	

Kommentar: Recht-Kultur-Medien
 Das Kolloquium Recht-Kultur-Medien 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: Erstes Treffen: 22.10.09, Uhrzeit wird noch bekannt gegeben

Projektmodule**Wahrheitstechniken**

Techniques of truth
 Kulturwissenschaft
 Das Projektmodul "Wahrheitstechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Wahrheitstechniken" (Vismann, Balke), dem Seminar "Gerichtliche Wahrheitstechniken" (Vismann) und dem Seminar "The truth, the whole truth, and nothing but the truth. Wahr-Sprechen, Bezeugen, Gestehen" (Fleckstein, Hanstein).
 Modulverantw.: Prof. Dr. F. Balke

Techniques of truth

Kulturwissenschaft

Das Projektmodul "Wahrheitstechniken" setzt sich zusammen aus dem Plenum "Wahrheitstechniken" (Vismann, Balke), dem Seminar "Gerichtliche Wahrheitstechniken" (Vismann) und dem Seminar "The truth, the whole truth, and nothing but the truth. Wahr-Sprechen, Bezeugen, Gestehen" (Fleckstein, Hanstein).

Modulverantw.: Prof. Dr. F. Balke

4492611 **Gerichtliche Wahrheitstechniken**

2 S wöch. Mi 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 013 21.10.2009

C.Vismann

Kommentar: Unter den Prozeduren der Wahrheitsermittlung finden sich auch jene des Gerichts. Genauer lassen sich in der Geschichte der Rechtsprechung verschiedene Prozeduren ausmachen, mit denen jeweils ein bestimmter Typ von Wahrheit prozessiert wird. Mal wird dabei die gefundene Wahrheit als begrenzte Gerichtswahrheit exponiert, mal wird ihre Kontingenz hinter der Anrufung einer objektiven Wahrheit versteckt. Die Tatsachen führen dann das Wort.

Im Seminar sollen die Rituale der Rechtsfindung unter dem Aspekt betrachtet werden, wie und welche Wahrheit sie herstellen. Grundlage werden theoretische Texte (Lyotard, Freud) ebenso wie Dramentexte (Aischylos, Euripides) und Erzählungen (Kleist, Handke) sein.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Referat

4492612 **The truth, the whole truth, and nothing but the truth. Wahr-Sprechen, Bezeugen, Gestehen.**

2 S wöch. Mo 15:15 - 16:45 Be11 Seminarraum 005 19.10.2009

U.Hanstein

Kommentar: ‚Im Abendland ist der Mensch ein Geständnistier geworden.‘ Mit Foucault ist das Wahr-Sprechen als Verfahren der Wahrheits-Erzeugung und der Subjektconstitution zu begreifen. Das Seminar untersucht aus sprach- und medientheoretischer Perspektive das Wahr-Sprechen als Technik, die gleichermaßen organisiert ist von juristischen, wissenschaftlichen, religiösen und sozial-therapeutischen Praktiken. Schwerpunkte des Seminars sind die Handlungsdimensionen von Sprechakten des Bezeugens, Fürsprechens, Bekennens und Gestehens sowie ihre medientechnischen Rahmungen und Übertragungen. Ausgewählte zeitgeschichtliche Fälle wie die ‚Truth and Reconciliation Commission‘ in Südafrika, werden dabei ebenso behandelt wie (historische) Regelungen des Aussagens (Beichttechniken, Rituale der Vereidigung, Vernehmungsmethoden, Verfahren des Protokollierens, Lügendetektor) und der Suspense inszenierter Redeformen im amerikanischen Gerichtsfilm.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit an allen Projektbestandteilen, ein Referat im Plenum und in einem der beiden ergänzenden Projektseminare sowie eine Projektarbeit.

4492613 **Wahrheitstechniken**

4 PL wöch. Di 15:15 - 18:30 B11 Seminarraum 013 20.10.2009

F.Balke;C.Vismann

Kommentar: Dass die Wahrheit auf Techniken zu ihrer Hervorbringung beruht, heißt zugleich, dass sie eine Geschichte hat und auf kulturelle Praktiken zurückzuführen ist, in denen neben den Erkenntnisgegenständen und den Positionen des wahrsprechenden Subjekts auch spezifische materielle, instrumentelle und institutionelle Faktoren wirksam werden. Die Beschäftigung mit antiken, zumal griechischen Techniken der Wahrheit legt ihre magisch-religiöse und politisch-juristische Herkunft offen, von der zu zeigen wäre, dass sie bis in die aktuellen sprechakttheoretischen oder wissensgeschichtlichen Analysen der Wahrheitsfunktion hinein eine wichtige Rolle spielt. Der wahre Diskurs ist eine Rede, die nicht von beliebigen Subjekten gehalten werden kann und die zudem mit bestimmten Machtwirkungen verbunden ist. Diese wahre Rede war zugleich eine mächtige Rede, weil sie Recht spricht, die Zukunft vorhersagt und die politische Übereinstimmung zwischen Menschen herbeiführt: der Dichter, der Wahrsager/Seher und der König sind die ursprünglichen Inhaber dieser Wahrheit, die *maîtres de vérité*.

Im Plenum soll die Funktion des Wahr-Sprechens in ihrer kultur- und mediengeschichtlichen Vielfältigkeit anhand ausgewählter theoretischer, literarischer und filmischer Beispiele behandelt werden: Der Theorie der Wahrheitstechniken wollen wir uns auf dem Wege sprechakttheoretischer (J. Austin), diskursanalytischer (M. Foucault) und kultur- bzw. religionssoziologischer Ansätze (M. Detienne) nähern; dass die Wahrheitstechniken nicht von Wahrheitskriegen ablösbar sind, wollen wir am Beispiel zweier Tragödiendtexte (*König Ödipus*, *Ion*) behandeln. Im zweiten Teil des Plenums soll die Frage im Zentrum stehen, ob es möglich ist, Epochen der Wahrheit zu unterscheiden und welche medialen Praktiken solche Grenzziehungen steuern. Die Neuzeit gewinnt ihren 'wissenschaftlichen' Wahrheitsbegriff nicht so sehr durch einen kumulativen Fortschritt der Erkenntnis, als vielmehr durch die Indienstnahme bestimmter juristischer Formen des Ermitteln und Überprüfens von Tatsachen sowie der Gründung von 'gelehrten' Gesellschaften, die sich der Wahrheit verschreiben: die Herren der Wahrheit werden zu Experten; unsere Epoche schließlich scheint dadurch gekennzeichnet zu sein, daß sie die Wahrheit als einen Operator der fortlaufenden Modernisierung und Rationalisierung der Gesellschaft im Ganzen zur Geltung bringt.

Leistungsnachweis: Kontinuierliche Teilnahme und Mitarbeit an allen Projektbestandteilen, ein Referat im Plenum und in einem der beiden ergänzenden Projektseminare sowie eine Projektarbeit

Wiederholungen

<p>Repetitions</p><p>Medienwissenschaft </p><p>Das Projektmodul "Wiederholungen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Filmpoetiken der Wiederholung" (Wittmann, Eschkötter), dem Seminar "Reprise, Refrain, Loop" (Holl, Klaut) und dem "Projektplenum" (Holl).</p><p>Modulverantw.: Prof. U. Holl</p></p>

Repetitions

Medienwissenschaft

Das Projektmodul "Wiederholungen" setzt sich zusammen aus dem Seminar "Filmpoetiken der Wiederholung" (Wittmann, Eschkötter), dem Seminar "Reprise, Refrain, Loop" (Holl, Klaut) und dem "Projektplenum" (Holl).

Modulverantw.: Prof. U. Holl

Studienmodule

Basismodul MK

<p>Basic Course of Media Culture</p><p>Medienwissenschaft</p><p>Das Basismodul MK beinhaltet das Hauptseminar (4 h) "Grundlagen der Medientheorie" (Martin).</p><p>Modulverantw.: S. Martin</p>

Basic Course of Media Culture

Medienwissenschaft

Das Basismodul MK beinhaltet das Hauptseminar (4 h) "Grundlagen der Medientheorie" (Martin).

Modulverantw.: S. Martin

4493611 Basismodul

4 S wöch. Di 11:00 - 15:00 B11 Seminarraum 013 20.10.2009

S.Martin

- Kommentar: Die Veranstaltung soll in die Grundlagen der Medientheorie 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, Hausarbeit
- Literatur: Textgrundlage: *Kursbuch Medienkultur*. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (hg. v. C. Pias, J. Vogl u.a.), Stuttgart 1999.

Künstliche Welten

Artificial Worlds
Kulturwissenschaft
Das Studienmodul Künstliche Welten setzt sich zusammen aus dem Seminar "Technikphilosophie I: Arnold Gehlen und Martin Heidegger" (Scholz) und dem Seminar "Technikphilosophie II: Marcel Mauss und Bruno Latour" (Maye).
Modulverantw.: Dr. L. Scholz

Artificial Worlds

Kulturwissenschaft

Das Studienmodul Künstliche Welten setzt sich zusammen aus dem Seminar "Technikphilosophie I: Arnold Gehlen und Martin Heidegger" (Scholz) und dem Seminar "Technikphilosophie II: Marcel Mauss und Bruno Latour" (Maye).

Modulverantw.: Dr. L. Scholz

4493621 **Technikphilosophie I: Arnold Gehlen und Martin Heidegger**

2 S wöch. Do 09:15 - 10:45 Cr47 Seminarraum 001 22.10.2009

L.Scholz

- Kommentar:** Auch wenn sich in der Philosophiegeschichte zahlreiche Ansätze zu einer allge-me-i-nen Theorie der Technik fin-den lassen, so ist es offensichtlich, dass seit der ersten Hälfte des 20. Jahr-hunderts das Interesse an der Frage nach der Technik enorm zugenommen hat. Dieses In-ter-es-se ist nicht zuletzt der Entstehung der großen Industrie und der technischen Durch-dringung des All-tags-lebens geschuldet. Auffällig dabei ist, dass die Technik nicht mehr im Rahmen eines von der Theorie unterschiedenen Bereichs der Praxis befragt wird, sondern selbst als eine Praxis be-griffen wird, die alle anderen Bereiche konstituiert. Während die Technik bis dahin häu-fig instru-men-tell verstanden wurde und daher im Hinblick auf äußere Zwecksetzungen in den Blick kam, erscheint die Technik nun selbst als Ort der Zwecksetzung. Im Zentrum des Seminars stehen mit Arnold Gehlen und Martin Hei-degger zwei unterschiedliche Klassiker der modernen Tech-nikphi-lo-sophie, deren Denken kaum an Aktualität eingebüßt hat und die auch heute noch zentrale Leitlinien der technik- und medien-philosophischen Theoriebildung vorgeben.
- Leistungsnachweis:** Bereitschaft zur Übernahme eines Referats und Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in ei-nem der beiden Seminare des MA-Studienmoduls "Künstliche Welten"
- Literatur:** Primärtexte:
- Arnold Gehlen: Die Seele im technischen Zeitalter: Sozialpsychologische Probleme in der indus-triellen Gesellschaft, Frankfurt/M.: Klostermann 2007.
- Martin Heidegger: Die Zeit des Weltbildes, in: ders.: Holzwege, Frankfurt/M.: Klostermann 2003, S. 75-113.
- Martin Heidegger: Die Technik und die Kehre, Stuttgart: Klett Cotta 2002.
- Allgemeine Literatur zur Einführung:
- Christian Thies: Gehlen zur Einführung, Hamburg: Junius 2007.
- Günter Figal: Martin Heidegger zur Einführung, Hamburg: Junius 2007.
- Günter Seubold: Heideggers Analyse der neuzeitlichen Technik, Freiburg: Alber 1986. Heinrich Stork: Einführung in die Philosophie der Technik, Darmstadt: Wissenschaftliche Buch-ge-sellschaft 1977.
- Alfred Nordmann: Technikphilosophie zur Einführung, Hamburg: Junius 2008.
- Hans Lenk/Günter Ropohl (Hg.): Technik und Ethik, Stuttgart: Reclam 1993.
- Christoph Hubig/Alois Huning/Günter Ropohl (Hg.): Nachdenken über Technik: Die Klassiker der Technikphilosophie, Berlin: Edition Sigma 2000.
- Hans Lenk: Zur Sozialphilosophie der Technik, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982.
- Günter Ropohl: Technologische Aufklärung. Beiträge zur Technologiephilosophie, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1999.

4493622 **Technikphilosophie II: Marcel Mauss und Bruno Latour.**

2 S wöch. Do 15:15 - 16:45 Cr47 Seminarraum 001 22.10.2009

H.Maye

- Kommentar:** "Die Medienwissenschaft der achtziger Jahre ist der Einbruch der Frage nach der Technik in die Geisteswis-senschaften gewesen". So knapp wie präzise beschreibt Rüdiger Campe die zentrale Frage der Medienkultur-wissenschaft, die damit an die Tradition der Technikphilosophie des 19. und 20. Jahrhunderts anschließt, d.h. die Technik oder das, was im Geist nicht denkt, zu denken und zu beschreiben. Zwei aktuelle und interessan-te Formen dieser Frage werden zur Zeit im Rahmen der "Akteur-Netzwerk-Theorie" und der "Kulturtechnikfor-schung" gestellt. Das Seminar möchte anhand der Lektüre von zwei Klassikern (Marcel Mauss und Bruno La-tour) in diese Forschungsrichtungen einführen und die anthropologischen, epistemologischen und medientechnischen Voraussetzungen dieser Frage befragen.
- Leistungsnachweis:** Bereitschaft zur Übernahme eines Referats und Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem der beiden Seminare des MA-Studienmoduls "Künstliche Welten"
- Literatur:** Ein Seminarapparat wird zu Beginn des Seminars zur Verfügung gestellt. Textgrundlage sind folgende Ausgaben:
- Marcel Mauss: Soziologie und Anthropologie 2, Frankfurt/Main: Fischer 1989.
- Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Biele-feld: transcript 2006.

Mediensoziologie

<p>Media Sociology</p><p>Medienwissenschaft</p><p>Das Studienmodul Mediensoziologie thematisiert und reflektiert die komplexen Wechselwirkungen zwischen (Massen-)Medien, Gesellschaft, Kultur und Individuum. Im aktuellen Wintersemester setzt es sich zusammen aus der Vorlesung "Theorien der Kultur" und dem Seminar "Erinnerungskulturen".</p><p>Modulverantw.: Prof. A. Ziemann</p></p>

Media Sociology

Medienwissenschaft

Das Studienmodul Mediensoziologie thematisiert und reflektiert die komplexen Wechselwirkungen zwischen (Massen-)Medien, Gesellschaft, Kultur und Individuum. Im aktuellen Wintersemester setzt es sich zusammen aus der Vorlesung "Theorien der Kultur" und dem Seminar "Erinnerungskulturen".

Modulverantw.: Prof. A. Ziemann

4493631 Erinnerungskulturen

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 013 21.10.2009

G.Bongaerts

Kommentar: Soziale Erinnerungskulturen aktualisieren ein kollektives Gedächtnis, so kann grob formuliert werden. Kulturelle Formen des Erinnerns sind selektive Umgangsweisen mit einer kollektiven Vergangenheit und sie sind damit ein wesentliches Moment der Konstruktion und Reproduktion einer kollektiven Identität. Erinnern und Gedächtnis sind dabei gleichermaßen auf *Vergessen*, also auf Selektion, und auf die *Konstruktion* einer Geschichte angewiesen. Im Rahmen des Seminars soll es darum gehen, unterschiedliche theoretische Ansätze zur Erinnerungskultur kritisch in gemeinsamer Lektüre zu erarbeiten und zu diskutieren. Darüber hinaus sollen mit Hilfe des theoretischen Rüstzeugs kleine Fallstudien angefertigt und präsentiert werden.

Leistungsnachweis: kontinuierliche Teilnahme, mündliches Referat und Hausarbeit

Literatur: Erll, Astrid (2005): Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung. Stuttgart; Weimar. Pethes, Nicolas/Jens Ruchatz (Hg.) (2001): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon. Reinbek.

4493632 Theorien der Kultur

2 V wöch. Mi 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 013 21.10.2009

G.Bongaerts

Kommentar: Kulturbegriffe stehen gegenwärtig auch in der Soziologie verstärkt im Zentrum der Aufmerksamkeit. Allerdings wird ‚Kultur‘ nicht erst seit den vergangenen drei Jahrzehnten an zentraler Stelle der Theoriebildung berücksichtigt, wie dies von Vertretern des so genannten Cultural und Practice Turn konstatiert wird. Schon die Klassiker des Fachs haben Konzepten von ‚Kultur‘ einen prominenten Stellenwert eingeräumt. Im Rahmen der Vorlesung wird es darum gehen, unterschiedliche Konzepte systematisch von den Klassikern bis zu Gegenwartsauteuren zu erarbeiten. Gefragt wird dabei nach den theoretischen und empirischen Problembezügen, die in den verschiedenen Theorien mit Kulturbegriffen bearbeitet werden.

Leistungsnachweis: regelmäßige Teilnahme und Klausur

Literatur: Daniel, Ute (2006): Kompendium Kulturgeschichte. Theorien, Praxis, Schlüsselworte. Frankfurt/M. Junge, Matthias (2009): Kultursoziologie. Eine Einführung in die Theorie. Konstanz. Nünning, Ansgar (Hg.) (2005): Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Stuttgart; Weimar.

M.A. Medienmanagement

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann
 13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke
 14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss
 14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann
 15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski
 15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef
 16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier
 16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau
 17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

13:00 Uhr : Mediensoziologie, Prof. Ziemann

13:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Künstlichen Welten, Prof. Balke

14:00 Uhr : Medienphilosophie, Vertr.-Prof. Voss

14:30 Uhr : Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Vismann

15:00 Uhr : Mediengeschichte der Wissenschaften, Prof. Krajewski

15:30 Uhr : Europäische Medienkultur, Prof. Neef

16:00 Uhr : Medienmanagement, Prof. Maier

16:30 Uhr : Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau

17:00 Uhr : Medienökonomie und Internationales Management, Prof. Rott

Master-Kolloquium Medienmanagement

4 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.

Master-Kolloquium Medienmarketing

2 S

T.Hennig-Thurau

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, Termine werden zu Beginn des Wintersemesters bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Die Veranstaltungsnote wird auf Grund der aktiven Mitarbeit (100%) ermittelt.

Projektmodule

Project Module

Project Module

Medienmanagement

Media Management

In this module students develop a theoretical and practical approach to various aspects of media, information and organization.

Im Projektmodul geht es um Organisationstheorie, Informations- und Netzwerkökonomie sowie die Auseinandersetzung mit Online Communities und die Bearbeitung der Themen in Form eines Gruppenprojektes.

Das Projektmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Organisationstheorie", dem Seminar "Informationsökonomie, Netzwerke und Communities" und dem Seminar "Organisation und Medien".

Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur, ein Referat, eine Projektarbeit sowie durch die aktive Mitarbeit und Präsentationen im Seminar "Organisation und Medien" erworben werden.

Media Management

In this module students develop a theoretical and practical approach to various aspects of media, information and organization.

Im Projektmodul geht es um Organisationstheorie, Informations- und Netzwerkökonomie sowie die Auseinandersetzung mit Online Communities und die Bearbeitung der Themen in Form eines Gruppenprojektes.

Das Projektmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Organisationstheorie", dem Seminar "Informationsökonomie, Netzwerke und Communities" und dem Seminar "Organisation und Medien".

Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur, ein Referat, eine Projektarbeit sowie durch die aktive Mitarbeit und Präsentationen im Seminar "Organisation und Medien" erworben werden.

Medienmarketing

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 the TV and film industries.

Das Projektmodul "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 den Bereichen TV und Film.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Produkt- und Innovationsmanagement" und den Seminaren "Strategisches Medienmarketing", "TV-Events" und "TV-Formatentwicklung". 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 15.03.2008 per Email an maria-theresa.rapp@medien.uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

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 the TV and film industries.

Das Projektmodul "Medieninnovationen" vermittelt theoretisches und anwendungsnahe 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 den Bereichen TV und Film.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Produkt- und Innovationsmanagement" und den Seminaren "Strategisches Medienmarketing", "TV-Events" und "TV-Formatentwicklung". 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 15.03.2008 per Email an maria-theresa.rapp@medien.uni-weimar.de möglich. Plätze werden nach der Reihenfolge der Anmeldungen an qualifizierte Bewerber vergeben.

Studienmodule

<p>Study Module</p>

Study Module

Investition und Finanzierung von Medienunternehmen

<p>Investment and Financing of Media Companies</p><p>Students will learn key theoretical and practical insights on the financing of media products. The lecturer is Head of Expert Team Media and Senior Vice-President at Deutsche Bank and will share his extensive experience in the field of media financing with the participants.

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.</p>

Investment and Financing of Media Companies

Students will learn key theoretical and practical insights on the financing of media products. The lecturer is Head of Expert Team Media and Senior Vice-President at Deutsche Bank and will share his extensive experience in the field of media financing with the participants.

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.

Medienökonomie und Medien der Ökonomie

<p>Media Economics and Media of Economics</p><p>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.</p><p>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.</p>

Media Economics and Media of Economics

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.

Medienrecht I

Media Law I The students should learn the basics of media law for every area of the media, (so called "Media law - General Chapter") such as films, TV and radio broadcasting, the press and the internet. Die Vorlesung "Medienrecht I" hat für die Studenten folgende Ziele: den Erwerb von medienrechtlichen Grundwissen, welches für alle Medienarten Geltung hat, "Medienrecht – Allgemeiner Teil" die Sensibilisierung für die eigene Rechtsposition und für die Rechtsposition anderer die Kompetenz, relevante Normen für eine Vorabklärung von Rechtsfragen in den Medien aufzufinden und anzuwenden Inhaltlich werden unter anderen die verfassungsrechtlichen Aspekte und der hieraus entspringende Persönlichkeitsschutz wie der Bildnisschutz, der Schutz der Privatsphäre sowie der Schutz des "guten Rufes" vorgestellt. Im weiteren Verlauf der Vorlesung werden die Bereiche Verbraucherschutz, Wettbewerbsrecht und Medienstrafrecht erläutert. Einen Schwerpunkt der Vorlesung bildet das Rechtsgebiet des Geistigen Eigentums. Hier werden neben dem Urheberrecht auch Teilbereiche aus dem Gewerblichen Rechtsschutz wie der Designschutz und der Markenschutz eine Rolle spielen. Des Weiteren werden die Grundlagen des juristischen Arbeitens und Grundlagen des Vertragsrechts behandelt. Während der gesamten Vorlesung werden die neu erlernten Kenntnisse durch praxisnahe Fälle u.a. aus den Bereichen Musik, Film sowie Internet vertieft.

Media Law I

The students should learn the basics of media law for every area of the media, (so called "Media law - General Chapter") such as films, TV and radio

broadcasting, the press and the internet.

Die Vorlesung "Medienrecht I" hat für die Studenten folgende Ziele:

- 1) den Erwerb von medienrechtlichen Grundwissen, welches für alle Medienarten Geltung hat, "Medienrecht – Allgemeiner Teil"
- 2) die Sensibilisierung für die eigene Rechtsposition und für die Rechtsposition anderer
- 3) die Kompetenz, relevante Normen für eine Vorabklärung von Rechtsfragen in den Medien aufzufinden und anzuwenden

Inhaltlich werden unter anderen die verfassungsrechtlichen Aspekte und der hieraus entspringende Persönlichkeitsschutz wie der Bildnisschutz, der Schutz der Privatsphäre sowie der Schutz des "guten Rufes" vorgestellt.

Im weiteren Verlauf der Vorlesung werden die Bereiche Verbraucherschutz, Wettbewerbsrecht und Medienstrafrecht erläutert.

Einen Schwerpunkt der Vorlesung bildet das Rechtsgebiet des Geistigen Eigentums. Hier werden neben dem Urheberrecht auch Teilbereiche aus dem

Gewerblichen Rechtsschutz wie der Designschutz und der Markenschutz eine Rolle spielen.

Des Weiteren werden die Grundlagen des juristischen Arbeitens und Grundlagen des Vertragsrechts behandelt.

Während der gesamten Vorlesung werden die neu erlernten Kenntnisse durch praxisnahe Fälle u.a. aus den Bereichen Musik, Film sowie Internet vertieft.

Strategisches Management

Strategic Management
 This course intends to give an overview of the theoretical and practical perspectives of strategic management. Die Veranstaltung dient dem Erwerb von grundlegenden Instrumenten des Strategischen Managements und deren Anwendbarkeit auf die Unternehmenspraxis in der Medienindustrie. Dabei werden die Instrumente des Strategischen Managements ebenso behandelt wie verschiedene Konzepte zur Gestaltung des Strategieprozesses. Zudem erfolgt die Diskussion von strategie- und organisationstheoretischen Überlegungen, die sich hinter diesen Konzepten verbergen. Die Zusammensetzung des Moduls sowie die Anforderungen für einen Leistungsnachweis werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Strategic Management

This course intends to give an overview of the theoretical and practical perspectives of strategic management.

Die Veranstaltung dient dem Erwerb von grundlegenden Instrumenten des Strategischen Managements und deren Anwendbarkeit auf die Unternehmenspraxis in der Medienindustrie. Dabei werden die Instrumente des Strategischen Managements ebenso behandelt wie verschiedene

Konzepte zur Gestaltung des Strategieprozesses. Zudem erfolgt die Diskussion von strategie- und organisationstheoretischen Überlegungen, die sich hinter diesen Konzepten verbergen.

Die Zusammensetzung des Moduls sowie die Anforderungen für einen Leistungsnachweis werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

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.

Projektfinanzierung

2 V	Einzel wöch.	Mi Do	07:30 - 09:00 11:00 - 12:30	M13C Hörsaal C M13C Hörsaal B	18.11.2009-18.11.2009	H.Alfen;A.Leupold
-----	--------------	-------	--------------------------------	----------------------------------	-----------------------	-------------------

Kommentar: Betriebswirtschaftliche Finanzierungslehre, Anbieter von Finanzierungen/ Finanzierungsquellen, Finanzierung von Projekten vs. Projektfinanzierung, Vertrags- und Finanzierungsmodelle, Risikomanagement, Financial Engineering/ Finanzierungsinstrumente, Finanzierungsvertrag und Term Sheets.

Leistungsnachweis: Masterstudenten Management [Bau Immobilien Infrastruktur]: Schriftliche Abschlussklausur als Teil der Modulprüfung Finanzierung

Masterstudenten Medienmanagement: Schriftliche Klausur, Belegarbeit (unbenotet) und regelmäßige Teilnahme. Es kann auch nur ein Teilnahmenachweis erworben werden.

Rechnungswesen und Controlling

2 V	wöch.	Mo	17:00 - 18:30	C9A Hörsaal 6		P.Güther
-----	-------	----	---------------	---------------	--	----------

Kommentar: Kostenrechnung, Bilanzierung, Jahresabschluss, Grundbegriffe der Buchführung, Finanzkennzahlen, Methoden des Controllings, datentechnische Anwendung

Bemerkungen: Die Veranstaltung findet in Raum 001, C11C statt.

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: Bachelorstudenten Management [Bau Immobilien Infrastruktur]: Schriftliche Klausur.

Masterstudenten Medienmanagement: Schriftliche Klausur und regelmäßige Teilnahme. Es kann auch nur ein Teilnahmenachweis erworben werden.

Medienökonomie I

Media Economics I
 This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies". Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien.

Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die VWL" und dem Seminar "Einführung in die BWL". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Media Economics I

This module introduces students to the principles of economic thinking. It consists of the two independent courses "Introductory Economics" and "Basic Business Studies".

Diese Veranstaltung führt ein in die Grundlagen ökonomischen Denkens. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medien. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Einführung in die VWL" und dem Seminar "Einführung in die BWL". Der Erwerb eines Leistungsnachweises ist an die erfolgreiche Mitwirkung an beiden Veranstaltungen gebunden. Die Gesamtnote ergibt sich aus den mit den Kreditpunkten der einzelnen Veranstaltung gewichteten Noten der beiden Veranstaltungen.

Modulverantw.: Prof. Rott

4273111 Einführung in die Betriebswirtschaftslehre

2 S wöch. Do 15:15 - 18:30 M13C Hörsaal A 15.10.2009-03.12.2009 M.Langenfurth

Kommentar: Diese Veranstaltung bietet eine allgemein verständliche Einführung in grundlegende theoretische Konzepte der Betriebswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen aus dem Bereich der Medien.

Bemerkungen: Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls "Medienökonomie 1".
Hörsaal A, Marienstraße 13C

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

Die Klausur findet statt:

am 17.12.2009

um 15:00 Uhr

in den Hörsälen A und D Marienstraße 13C

4273112 Einführung in die Volkswirtschaftslehre

2 V wöch. Di 11:00 - 12:30 M13C Hörsaal A 20.10.2009 A.Rott

Kommentar: Diese Veranstaltung liefert eine allgemein verständliche Einführung in die grundlegenden Konzepte der Volkswirtschaftslehre. Beispiele und Illustrationen stammen überwiegend aus dem Bereich der Medienbranche. Neben klassischen Vorlesungselementen kommen Experimente und Kurzfallstudien zum Einsatz.

Bemerkungen: Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls Medienökonomie 1.
Marienstraße 13, Hörsaal A

Leistungsnachweis: Ein Leistungsnachweis kann durch die erfolgreiche Mitwirkung an einer einstündigen Klausur am Ende der Veranstaltung erworben werden (100%).

B.Sc. Mediensysteme

MODULBÖRSE
Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
Ab 10:00 Uhr
- Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

Ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Mathematik I

Modul Mathematik II

4555121 **Numerische Mathematik**

3 V	wöch.	Mo	09:15 - 10:45	C11C	26.10.2009	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	gerade	Mo	11:00 - 12:30	Seminarraum/Hörsaal	09.11.2009	
	Wo			001		
				C13A Seminarraum 115		

- Kommentar:
- Zahlendarstellung auf dem Computer, Rundungsfehler, Fehlerfortpflanzung
 - Einführung in die numerische lineare Algebra
 - Interpolation und Approximation (Funktionen, Flächen)
 - Numerische Differentiation und Integration, Fehlereinflüsse, Stabilität

Bemerkungen: Computerpraktikum
Erster Termin: 20. Oktober 2009
Voraussetzungen: Höhere Mathematik

Analysis

Modul Modellierung

Informatik/Medieninformatik

Modul Einführung in die Informatik

Modul Softwaretechnik

4555231 **Programmiersprachen und Softwareentwurf II**

3 V	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	22.10.2009	Fröhlich;A.Bernstein;A.Schollmeyer;S.Beck;C.Lux
-----	-------	----	---------------	---------------------	------------	---

Kommentar: Diese Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Softwareentwurfs vertraut. Neben den Grundlagen der Modellierung mit UML und der generischen Programmierung fokussiert die Veranstaltung auf erprobte Softwareentwurfsmuster. Im Rahmen einer größeren Softwareentwurfsprojekts werden die vorgestellten Techniken in die Praxis umgesetzt. Die Vorlesung ist in folgende Bereiche gegliedert:

- Der Software-Entwurfsprozeß
- Phasenmodell
- Evolutionäres Modell
- Extreme Programming
- Unified Modelling Language (UML)
- Generische Programmierung
- Templates
- Standard Template Library
- Softwareentwurfsmuster (Pattern)

Bemerkungen: Erster Termin: 22. Oktober 2009
Leistungsnachweis: Scheinerwerb: 60 % der Punkte aus den Übungsaufgaben für das ganze Modul Softwaretechnik und 30 Minuten mündliche Abschlussprüfung zu allen Modulinhalten.

Modul Algorithmen + Komplexität

4555211 **Algorithmen und Datenstrukturen**

3 V	Einzel	Mo	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 014	18.01.2010-18.01.2010	C.Wüthrich
	unger.	Mi	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	21.10.2009	
	Wo	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 015	15.10.2009	
	wöch.	Fr	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 015	12.02.2010-12.02.2010	
	Einzel					

Kommentar: Die Veranstaltung befasst sich mit dem Prinzip und der Implementation grundlegender Algorithmen und Datenstrukturen. Dabei werden u.a. Zeichenketten, geometrische Probleme, Graphen, mathematische Algorithmen und NP-Vollständige Probleme betrachtet.

Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009
Voraussetzungen: Einführung in die Informatik
Leistungsnachweis: Beleg + Klausur

4555212 **Formale Sprachen und Berechenbarkeit**

3 V	wöch.	Do	11:00 - 12:30	C13A Hörsaal 2	15.10.2009	R.Schmiedel
	wöch.	Fr	09:15 - 10:45	C13B Seminarraum 208	16.10.2009	
	Einzel	Fr	09:00 - 11:00	C9A Hörsaal 6	26.02.2010-26.02.2010	

Kommentar: Inhalt: Einführung in die mathematische Logik. Turingmaschinen, Berechenbarkeit, Schaltungen, Einführung in die formalen Sprachen, Komplexitätsklassen.
 Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009

Modul Systemsoftware

4555241 **Betriebssysteme und Rechnerkommunikation**

3 V	wöch.	Di	11:00 - 12:30	M13C Hörsaal B	20.10.2009	B.Schalbe;H.Klinger
	Einzel	Do	10:00 - 12:00	M13C Hörsaal C	18.02.2010-18.02.2010	

Kommentar: Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur, der Funktion und der Programmierung von Betriebssoftware für einzelne Rechner und der Konzepte zur Vernetzung von Rechnern. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gegenstände der Vorlesung sollen sowohl klassische als auch aktuelle Strukturen von Betriebssystemen und Kommunikationsnetzen unter Zugrundelegung von möglichst einheitlichen Programmiermodellen sein. Den Fragen der Netzsicherheit und der medialen Nutzung wird besondere Beachtung zu schenken sein.

Gliederung der Vorlesung:

- * Konzepte von Betriebssystemen
- * Prozesse und Prozesskommunikation
- * Speicherverwaltung
- * Dateisysteme
- * Ein- und Ausgabe
- * Kommunikation in verteilten Systemen
- * Praktische Beispiele aus heterogenen Welten

Bemerkungen: Erster Termin: 20. Oktober 2009

Übung: Termin wird per Aushang bekannt gegeben

Modul Informationssysteme Grundlagen

4555251 **Datenbanken**

3 V	wöch.	Mi	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.10.2009	B.Stein;T.Gollub
	Einzel	Mi	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal A	10.02.2010-10.02.2010	
	gerade	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	29.10.2009	
	Wo	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	17.12.2009-17.12.2009	
	Einzel					

Kommentar: Datenbanken sind die zentralen Komponenten von Informationssystemen. Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Konzepte moderner Datenbanksysteme und stellt den Datenbankentwurf für klassische Datenmodelle, insbesondere für das Relationenmodell, vor.

Bemerkungen: Erster Termin: 14. Oktober 2009

Leistungsnachweis: Klausur

Modul Medieninformatik I

4555261 **Computergraphik**

3 V	unger.	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	20.10.2009	C.Wüthrich
	Wo	Di	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 015	08.12.2009-08.12.2009	
	Einzel	Do	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	15.10.2009	
	wöch.	Do	11:00 - 13:00	B11 Seminarraum 015	18.02.2010-18.02.2010	
	Einzel					

Kommentar: Das Ziel der Computergraphik besteht darin, mit Hilfe von Computern visuelle Darstellungen zu erzeugen. Die Vorlesung behandelt die grundlegenden Probleme, die auf dem Weg zu diesem Ziel zu lösen sind. Angefangen bei Hardwarekomponenten spannt die Vorlesung den Bogen über Farbräume sowie grundlegende Rasterungsverfahren bis hin zu Verfahren zur Elimination verdeckter Flächen. Modellierungsverfahren und Ansichtstransformationen werden dem Hörer ebenso vorgestellt wie lokale und globale Beleuchtungsverfahren sowie grundlegende Betrachtungen zur computergestützten Animation. Praktische Anwendung findet der Stoff der Vorlesung bei der Durchführung eines studienbegleitenden Belegs.

Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009

Leistungsnachweis: Beleg + Klausur

Medienwissenschaften und -technologie

Modul mediale Systeme I

Modul mediale Systeme II

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

4255331 **BlitzMerker**

2 S	wöch.	Mi	17:00 - 20:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.10.2009
	Einzel	Mi	16:00 - 17:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	11.11.2009-11.11.2009
	Einzel	Mi	10:00 - 17:00	B11 Seminarraum 015	10.02.2010-10.02.2010

Kommentar: Die Gestaltung visueller Produkte baut auf dem Wissen darüber auf, wie wir wahrnehmen, was wir sehen. »Gute Gestaltung kennt keine Regeln- nur Gesetzmäßigkeiten.« Neben der Einführung zu Grundlagenwissen über die Regeln und Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung für Print und Screen werden anhand kleiner Praxis-Aufgaben die theoretisch erworbenen Fertigkeiten erprobt.

Behandelte Themen:

- Grundlagen der Gestalt, Form und Farbe
- Grundlagen Typografie
- Struktur, Hierarchie und Navigation
- Print- und Screen-Layout
- Bildbearbeitung
- Designrecht

Bemerkungen: Erster Termin: 14. Oktober 2009

4255332 **Wahrnehmung I**

2 V

N.N.

Kommentar: In der Vorlesung werden schwerpunktmäßig die Wahrnehmungsleistungen des visuellen Systems behandelt. Ausgehend von den physiologischen und okulo-motorischen Grundlagen werden einzelne Funktionen wie beispielsweise die Raumwahrnehmung und die Form- und Objekterkennung besprochen. Ein weiterer Themenschwerpunkt liegt bei der visuellen selektiven Aufmerksamkeit. Bei allen Themen werden Phänomene und klassische Befunde im Mittelpunkt der Überlegungen stehen, von denen aus in bestimmte Begrifflichkeiten und theoretische Überlegungen eingeführt wird.

Leistungsnachweis: Übungsaufgaben und Klausur

4255333 **Benutzungsoberflächen**

3 V	wöch.	Di	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2009	T.Gross
	unger.	Di	15:15 - 16:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2009	
	Wo	Di	13:30 - 15:30	M13C Hörsaal D	16.02.2010-16.02.2010	
	Einzel					

Kommentar: Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen und Prinzipien der Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen. Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, Benutzer und Humanfaktoren, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Inform. Arkadiusz Marcin Frydyada de Piotrowski eine Übung mit 1 SWS angeboten (14-tägig, dienstags, 15:15 - 16:45 Uhr, Haußknechtstr. 7, Hörsaal).

Bemerkungen: Erster Termin: 20. Oktober 2009

4255334 **Wahrnehmung und Handlung**

2 V	unger.	Mo	15:15 - 18:30	B11 Seminarraum 014	19.10.2009	J.Lukas
	Wo	Mo	10:00 - 12:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	08.02.2010-08.02.2010	
	Einzel					

Kommentar: Die Vorlesung gibt einen Überblick über die wichtigsten Ergebnisse, Theorien und Methoden der Wahrnehmungspsychologie und der Psychomotorik. Ein Schwerpunkt wird dabei auf der visuellen Informationsverarbeitung liegen. Thematisiert werden auch Konsequenzen für die Gestaltung technischer Systeme sowie Zusammenhänge zwischen Wahrnehmung und Handlung.

Mo, 19.10.2009: Vorbesprechung; Einführung in die Wahrnehmungspsychologie; Grundlagen der Psychophysik

Mo, 02.11.2009: Licht und Auge; Neurophysiologische Grundlagen des Sehens

Mo, 16.11.2009: Helligkeit und Kontrast; Form- und Objektwahrnehmung

Mo, 30.11.2009: Tiefen- und Größenwahrnehmung; Raumwahrnehmung

Mo, 14.12.2009: Bewegungswahrnehmung; Farbwahrnehmung

Mo, 11.01.2010: Auditive Wahrnehmung: Physikalische und physiologische Grundlagen; Psychoakustik

Mo, 25.01.2010: Psychomotorik: Grundlagen und Methoden; Ergebnisse

Mo, 08.02.2010: Klausur

Leistungsnachweis: Klausur

Literatur: A) Basisliteratur

Goldstein, Eugen Bruce: Wahrnehmungspsychologie - der Grundkurs

Dt. Ausg. hrsg. von Hans Irtel. Spektrum, Akad. Verl., Berlin [u.a.], 2008

ISBN: 3-8274-1766-X ISBN: 978-3-8274-1766-4

B) Ergänzende Literatur

Levine, Michael W.: Levine & Shefner's Fundamentals of sensation and perception.

Oxford University Press, Oxford [u.a.], 2000

ISBN: 0-19-852467-6 ISBN: 0-19-852466-8

Mather, George: Foundations of perception. Psychology Press, Hove [u.a.], 2006

ISBN: 0-86377-834-8 ISBN: 0-86377-835-6

Rosenbaum, David A.: Motor Control.

In Hal Pashler & Steven Yantis, Stevens' Handbook of

Experimental Psychology, Vol. 1, 3rd ed., N.Y.: Wiley,

S. 315-339, 2002

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Modul Medienwissenschaft I

4555354 **Medienrecht**

2 V	Einzel	Fr	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal A	12.02.2010-12.02.2010
	Einzel	Sa	09:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	21.11.2009-21.11.2009
	Einzel	Sa	09:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	05.12.2009-05.12.2009
	Einzel	Sa	09:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	16.01.2010-16.01.2010
	Einzel	Sa	09:15 - 16:45	B11 Seminarraum 015	30.01.2010-30.01.2010

Kommentar: Für eine erfolgreiche Tätigkeit im Medienbereich ist die Kenntnis der einschlägigen rechtlichen Vorschriften unabdingbar. Damit ist aber kein juristisches Detailwissen gemeint (hierfür gibt es schließlich spezialisierte Juristen), sondern Grundlagenwissen, um Probleme zu erkennen und Fallstricke zu umgehen. Die Veranstaltung soll einen Überblick über die für den Medienbereich wichtigsten Rechtsgebiete mit ihren rechtlichen Grundlagen verschaffen.

Nach einer kurzen Einführung in das Rechtssystem werden im ersten Teil zunächst die für das Medienrecht einschlägigen Grundrechte (Meinungsfreiheit, Persönlichkeitsrecht, etc.) und die wichtigsten zivilrechtlichen Anspruchsgrundlagen dargestellt. Im zweiten Teil beschäftigt sich die Veranstaltung mit dem Rundfunkrecht, um sich sodann im dritten Teil Fragen des Jugendmedienschutzes zu widmen. Nach einem kurzen Abstecher ins Presserecht werden im fünften Teil ausführlich die Rechtsfragen des Internet, wie Haftung für Internetseiten, das Recht an der Internet-Domain, die digitale Signatur sowie der Vertragsschluss per Internet behandelt.

Der sechste Teil der Vorlesung befasst sich mit dem Recht des geistigen Eigentums; hier werden die Grundzüge des Urheberrechts, des Patentrechts (insbes. im Hinblick auf Softwareentwicklung) behandelt.

Bemerkungen:

Leistungsnachweis: Abgeschlossen wird die Veranstaltung mit einer Klausur

Modul Medienwissenschaft II

Projekt- und Einzelarbeit

Laborprojekt

4397010**3D-TV (LP)**

8 PRO

B.Sassen;A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4397030**cArtoonize Yourself (LP)**

8 PRO

C.Wüthrich;B.Bittorf

Kommentar: Aim of the project is to recognize face expressions in real time, and map them to a 3D virtual character. Project tasks will be:

- the recognition of facial expressions by comparing webcam images and facial motion curves based on the FACS system.
- Triggering animation curves on the virtual character.

- The definition of a high level language to describe facial expressions.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4497010**ARX-Kryptanalyse (LP)**

8 PRO

S.Lucks

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Gängige Prozessoren arbeiten auf 32-bit oder 64-bit Worten und können die folgenden drei Operationen sehr effizient realisieren:

- * die Addition modulo 232 (bzw. modulo 264)
- * die Rotation von 32-bit Worten (bzw. 64-bit Worten)
- * das bit-weise XOR von 32-bit Worten (bzw. von 64-bit Worten)

Das Forschungsprojekt konzentriert sich auf Kryptosysteme, die ihre (vermutete) Stärke aus der Kombination dieser drei einfachen Operationen beziehen. Es sollen geeignete Werkzeuge für die Kryptanalyse derartiger Systeme entwickelt bzw. weiterentwickelt werden.

Die Werkzeuge werden hauptsächlich in bzw. für die Programmiersprache Ada entwickelt, die als besonders geeignet für die Entwicklung sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Eine Einführung in die Programmiersprache Ada und die weiteren für das Projekt nötigen Grundlagen findet am Anfang des Semesters statt. Auch die mathematischen Grundlagen der Kryptanalyse von ARX-Kryptosystemen werden im Rahmen der Einarbeitung behandelt.

Nach der Einarbeitungsphase von ca. 4 Wochen werden die eigentlichen Projektaufgaben festgelegt -- gerne auch unter Berücksichtigung eigener Ideen der Teilnehmer/innen.

Die Teilnehmer/innen sollten Vorkenntnisse in Kryptographie besitzen (z.B. durch Besuch der Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit"), gute Programmierkenntnisse besitzen und keine Angst vor Mathematik haben.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
Voraussetzungen: Vorkenntnisse in Kryptographie

4497020 Audio Display (LP)

8 PRO

G.Schatter

Kommentar: Der Inhalt von Musiksammlungen soll durch eine Klangdarstellung plastisch werden, denn über Hörsinn können komplexe Zusammenhänge erfasst werden. Für Fragen der Interfacegestaltung wird das Gehör bisher unterfordert – es verfügt aber über präzise Möglichkeiten, um auch komplizierte Datenmuster zu analysieren. Im Projekt sollen Anwendungen für Mediengeräte konzipiert und umgesetzt werden -- eine spannende Aufgabe, die zwischen Wissenschaft und Gestaltung pendelt.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4497040 Freehand Modeling (LP)

8 PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Kommentar: Creating smooth and natural looking shapes on a computer is (still) a tedious task which requires a deep knowledge of 3D modelling techniques and a good command of the functionality of the modeling software.

The project aims at exploring new and intuitive ways of designing and manipulating 3D surfaces and shapes, to overcome the traditional mouse- and keyboard-based input techniques by using tracked gestures for modeling. A special focus will be put on the mathematics of parametric patches and subdivision surfaces.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4497060 Informationsqualität in Wikipedia (LP)

8 PRO

M.Anderka;B.Stein

Kommentar: Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist mittlerweile in über 250 Sprachen verfügbar und allein der englischsprachige Teil beinhaltet fast 3.000.000 Artikel. Das rasante Wachstum wird nicht zuletzt durch die freie Editierbarkeit der Inhalte gefördert. Diese Freiheit bringt jedoch auch gewisse Nachteile mit sich, so dass neben der Bekämpfung von Vandalismus die Qualitätssicherung eine wichtige Rolle spielt.

Im Laufe der Zeit entstanden in der Wikipedia-Community diverse Regeln, die es Autoren erleichtern sollen qualitativ hochwertige Artikel zu schreiben. Artikel, die diesen Standard erfüllen werden als "exzellente Artikel" markiert. Da das manuelle Überprüfen und Überarbeiten der Artikel sehr zeitintensiv ist, erfüllen im englischsprachigen Wikipedia weniger als 0,1% der Artikel diesen Standard.

In diesem Projekt sollen automatisierte Verfahren entwickelt und implementiert werden, um die Qualität von Wikipedia-Artikeln zu quantifizieren. Hierzu kommen sowohl regelbasierte Verfahren als auch Techniken aus dem Bereich des maschinellen Lernens zum Einsatz. Weiterhin sollen die entwickelten Verfahren eingesetzt werden, um Schwächen in existierenden Artikeln aufzuzeigen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4497070 Large-scale Machine Learning (LP)

8 PRO

P.Prettenhofer;B.Stein

Kommentar: Das Skalieren von maschinellen Lernalgorithmen auf das WWW stellt für Wissenschaftler und Praktiker eine große Herausforderung dar. Um komplexe Algorithmen auf Terabytes von Daten zu skalieren ist es notwendig eine große Anzahl an Rechnern zu nutzen. Google's MapReduce Programmiermodel stellt einen erfolgreichen Ansatz zur verteilten Berechnung in solchen Umgebungen dar. Im Rahmen des Projekts werden wir Apache Hadoop, eine open-source Implementierung von MapReduce, einsetzen um maschinelle Lernalgorithmen auf realistische Datenmengen (zum Beispiel ein 200GB Crawl der Blogosphäre) zu skalieren.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java), Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik), grundlegende Kenntnisse der verteilten Programmierung

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4497090 **Point Of View - Intuitive Visualisierung großer Dokumentensammlungen (LP)**

8 PRO

P.Riehmann;N.Lipka;B.Fröhlich

Kommentar: In Data-Mining- oder Information-Retrieval-Prozessen werden große Dokumentensammlungen verarbeitet. Während verschiedener Teilschritte werden immer neue Attribute zu einzelnen Dokumenten oder der ganzen Kollektion berechnet. Die Herausforderung besteht in einer geeigneten Visualisierung von Dokumenten und Attributen, die es ermöglicht, die Charakteristika dieser Dokumentensammlung schnell zu erfassen.

Die Projektteilnehmer entwerfen und implementieren eine oder mehrere "Sichten" auf eine solche Dokumentensammlung und integrieren sie in ein bestehendes Visual-Data-Mining-Framework.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4497120 **Speak softly (LP)**

8 PRO

G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4497130 **Grundlagen der Netzwerksicherheit (LP)**

8 PRO

E.Fleischmann

Kommentar: Nahezu alle Geschäftsprozesse werden in der Industrie über IT Systeme abgewickelt. Abgesehen von der generellen Verfügbarkeit und Funktionstüchtigkeit wird die Absicherung gegen Angreifer immer wichtiger da durch Missbrauch entstandenen Schäden oftmals enorme Ausmaße annehmen. Dem dadurch entstandenen Bedarf an qualifiziert und praxisnah ausgebildeten Sicherheitsexperten soll mit dieser Veranstaltung Rechnung getragen werden.

Dabei zeigt sich immer wieder, dass Theorie zwar wichtig - praktische Anwendung aber unerlässlich ist. Ziel dieser Veranstaltung ist es sich konkret mit der netzwerkseitigen Sicherheit auseinanderzusetzen und dies möglichst praxisnah zu erfahren. Dabei schlüpfen die Teilnehmer sowohl in die Rolle eines Angreifers, als auch in die Rolle eines Verteidigers um die jeweiligen Verhaltensmuster und Möglichkeiten zu vermitteln.

In einem abgeschirmten Testumfeld könnten die Teilnehmer Erfahrungen sammeln die so sonst nicht auf legalem Wege erwerbbar sind.

Bemerkungen: Aufgrund der Themenstellung ist von allen Teilnehmern eine hohe Einsatzbereitschaft unumgänglich. Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Forschungsprojekt

4398010 **3D-TV (FP)**

1 PRO wöch. Do 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 013 15.10.2009

B.Sassen;A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

Bemerkungen:

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung. Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4398030 **Cartoonize Yourself (FP)**

1PRO

C.Wüthrich;B.Bittorf

Kommentar: Aim of the project is to recognize face expressions in real time, and map them to a 3D virtual character. Project tasks will be:

- the recognition of facial expressions by comparing webcam images and facial motion curves based on the FACS system.

- Triggering animation curves on the virtual character.

- The definition of a high level language to describe facial expressions.

Bemerkungen:

Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498010 **ARX-Kryptanalyse (FP)**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Gängige Prozessoren arbeiten auf 32-bit oder 64-bit Worten und können die folgenden drei Operationen sehr effizient realisieren:

* die Addition modulo 232 (bzw. modulo 264)

* die Rotation von 32-bit Worten (bzw. 64-bit Worten)

* das bit-weise XOR von 32-bit Worten (bzw. von 64-bit Worten)

Das Forschungsprojekt konzentriert sich auf Kryptosysteme, die ihre (vermutete) Stärke aus der Kombination dieser drei einfachen Operationen beziehen. Es sollen geeignete Werkzeuge für die Kryptanalyse derartiger Systeme entwickelt bzw. weiterentwickelt werden.

Die Werkzeuge werden hauptsächlich in bzw. für die Programmiersprache Ada entwickelt, die als besonders geeignet für die Entwicklung sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Eine Einführung in die Programmiersprache Ada und die weiteren für das Projekt nötigen Grundlagen findet am Anfang des Semesters statt. Auch die mathematischen Grundlagen der Kryptanalyse von ARX-Kryptosystemen werden im Rahmen der Einarbeitung behandelt.

Nach der Einarbeitungsphase von ca. 4 Wochen werden die eigentlichen Projektaufgaben festgelegt -- gerne auch unter Berücksichtigung eigener Ideen der Teilnehmer/innen.

Die Teilnehmer/innen sollten Vorkenntnisse in Kryptographie besitzen (z.B. durch Besuch der Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit"), gute Programmierkenntnisse besitzen und keine Angst vor Mathematik haben.

Bemerkungen:

Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen:

Vorkenntnisse in Kryptographie

4498020 **Audio Display (FP)**

1PPO

G.Schatter

- Kommentar: Der Inhalt von Musiksammlungen soll durch eine Klangdarstellung plastisch werden, denn über Hörsinn können komplexe Zusammenhänge erfasst werden. Für Fragen der Interfacegestaltung wird das Gehör bisher unterfordert – es verfügt aber über präzise Möglichkeiten, um auch komplizierte Datenmuster zu analysieren. Im Projekt sollen Anwendungen für Mediengeräte konzipiert und umgesetzt werden -- eine spannende Aufgabe, die zwischen Wissenschaft und Gestaltung pendelt.
- Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
- Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498040 **Freehand Modeling (FP)**

1PPO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

- Kommentar: Creating smooth and natural looking shapes on a computer is (still) a tedious task which requires a deep knowledge of 3D modelling techniques and a good command of the functionality of the modeling software.
- The project aims at exploring new and intuitive ways of designing and manipulating 3D surfaces and shapes, to overcome the traditional mouse- and keyboard-based input techniques by using tracked gestures for modeling. A special focus will be put on the mathematics of parametric patches and subdivision surfaces.
- Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498050 **ICIS - Intelligent Cooperative Interaction Systems**

1PPO

T.Gross;M.Fetter

- Kommentar: Moderne Computersysteme können sich durch die beiläufige Erfassung von Informationen über ihren Benutzungskontext an die Benutzer und deren Anforderungen anpassen. Beispielsweise kann der Netzzugang genutzt werden, um festzustellen, wo sich der Nutzer gerade befindet, Mikrofone und Webcams können die Raumsituation erfassen und Softwaresensoren Aufschluss darüber geben, mit was sich der Nutzer gerade beschäftigt. Durch die Kombination der Daten mehrerer Computersysteme mittels Machine Learning können Anwendungen entwickelt werden, die sich an mehrere Nutzer in kooperativen Situationen anpassen.
- In diesem Projekt sollen Konzepte zur Nutzung dieser Daten für Rückschlüsse auf Gruppensituationen mittels maschinellen Lernens entwickelt und implementiert werden. Dies beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von neuen Sensoren, Methoden zur Extraktion von Features und die Generierung von Anpassungsempfehlungen für mehrere Nutzer.
- Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498060 **Informationsqualität in Wikipedia (FP)**

1PPO

M.Anderka;B.Stein

- Kommentar: Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist mittlerweile in über 250 Sprachen verfügbar und allein der englischsprachige Teil beinhaltet fast 3.000.000 Artikel. Das rasante Wachstum wird nicht zuletzt durch die freie Editierbarkeit der Inhalte gefördert. Diese Freiheit bringt jedoch auch gewisse Nachteile mit sich, so dass neben der Bekämpfung von Vandalismus die Qualitätssicherung eine wichtige Rolle spielt.
- Im Laufe der Zeit entstanden in der Wikipedia-Community diverse Regeln, die es Autoren erleichtern sollen qualitativ hochwertige Artikel zu schreiben. Artikel, die diesen Standard erfüllen werden als "exzellente Artikel" markiert. Da das manuelle Überprüfen und Überarbeiten der Artikel sehr zeitintensiv ist, erfüllen im englischsprachigen Wikipedia weniger als 0,1% der Artikel diesen Standard.
- In diesem Projekt sollen automatisierte Verfahren entwickelt und implementiert werden, um die Qualität von Wikipedia-Artikeln zu quantifizieren. Hierzu kommen sowohl regelbasierte Verfahren als auch Techniken aus dem Bereich des maschinellen Lernens zum Einsatz. Weiterhin sollen die entwickelten Verfahren eingesetzt werden, um Schwächen in existierenden Artikeln aufzuzeigen.
- Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
- Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4498070 **Large-scale Machine Learning (FP)**

1PPO

P.Prettenhofer;B.Stein

- Kommentar: Das Skalieren von maschinellen Lernalgorithmen auf das WWW stellt für Wissenschaftler und Praktiker eine große Herausforderung dar. Um komplexe Algorithmen auf Terabytes von Daten zu skalieren ist es notwendig eine große Anzahl an Rechnern zu nutzen. Google's MapReduce Programmiermodell stellt einen erfolgreichen Ansatz zur verteilten Berechnung in solchen Umgebungen dar. Im Rahmen des Projekts werden wir Apache Hadoop, eine open-source Implementierung von MapReduce, einsetzen um maschinelle Lernalgorithmen auf realistische Datenmengen (zum Beispiel ein 200GB Crawl der Blogosphäre) zu skalieren.
- Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben
- Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java), Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik), grundlegende Kenntnisse der verteilten Programmierung
- Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4498110 **Social Group Networking**

1 PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: In sozialen Interaktionen stellen sich Einzelpersonen anderen gegenüber je nach Situation unterschiedlich dar. Wenn Personen in Gruppen auftreten, können sie sich als Gruppe der Situation und dem sozialen Kontext anpassen.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, innovative Konzepte des Social Networking für Gruppen zu entwerfen und Web-basiert zu implementieren. Im Vordergrund stehen Möglichkeiten zum Aufbau von Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, die Darstellung von Netzwerken sowie die Unterstützung des gruppenkonformen Verhaltens nach außen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498120 **Speak softly (FP)**

1 PRO

G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498130 **Serious Games in der Bauphysik**

PRO

T.Bröker;C.Hadlich;H.Söbke

Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, zunehmender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspiels 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 -Basis.
- Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498140 **Picapica**

1 PRO

M.Potthast

Kommentar: Plagiarismus bedeutet die Verwendung und Darstellung von Ideen anderer als die eigenen. Nicht zuletzt durch die Verbreitung des Internets hat diese Form des Missbrauchs geistigen Eigentums stark zugenommen. Es wurden bereits eine Reihe von grundlegenden Techniken zur effizienten Analyse erforscht; darunter Algorithmen zur Entdeckung von Stilbrüchen im Schreibstil eines Autors und zur Entdeckung von Plagiaten, die keine 1:1-Kopien sind, auch bekannt unter dem Motto "Copy, Shake & Paste". Diese Forschung wird im Projekt fortgesetzt. Langfristiges Ziel ist die Entwicklung eines Werkzeugs zur Plagiatsuche im Internet; als Programmiersprache kommt Java zum Einsatz.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen:

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit und Projektpräsentation

M.Sc. Mediensysteme

MODULBÖRSE
 Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 Ab 10:00 Uhr
 - Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

Ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik

Modul Höhere Mathematik

Modul Mathematik III

Informatik/Medieninformatik

Modul Intelligente und verteilte Informationssysteme II

Modul Graphische Systeme

Wahl

4256402 **Oberseminar Rendering, Visualisierung und Interaktion**

2 S B.Fröhlich
 Kommentar: Seminarvorträge zu aktuellen Dissertationen, Diplom-, Master- und Bachelorarbeiten zu den Themen Rendering, Visualisierung und Interaktion
 Bemerkungen: Termin und Ort nach Vereinbarung
 Voraussetzungen:

4296401 **Real-time Rendering**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 21.10.2009 B.Fröhlich;A.Schollmeyer;S.Beck;C.Lux
 Kommentar: Es werden aktuelle Entwicklungen auf dem Gebiet Real-time Rendering aufgearbeitet und in Vorträgen präsentiert. Grundlage des Seminars sind die neuere Veröffentlichungen der Tagungen Siggraph, Eurographics und andere.
 Bemerkungen: Erster Termin: 21. Oktober 2009
 Leistungsnachweis: Scheinerwerb: 2 Vorträge, Abschlussgespräch zu allen Vorträgen

4296402 **Seminar über Kryptanalyse**

2 S Einzel Do 16:45 - 20:00 B11 Seminarraum 014 21.01.2010-21.01.2010 S.Lucks
 Einzel Do 16:45 - 20:00 B11 Seminarraum 014 04.02.2010-04.02.2010
 wöch. Do 15:15 - 16:45 B11 Seminarraum 014
 Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Exemplarisch sollen in dem Seminar bestimmte Angriffsmethoden auf bestimmte Kryptosysteme präsentiert werden.
 Interessierte werden gebeten, sich bis Anfang Oktober anzumelden. Nähere Informationen werden sich rechtzeitig auf der Webseite der Professur finden.
 Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009
 Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Halten eines Vortrages, schriftliche Ausarbeitung

Projekt- und Einzelarbeiten

Laborprojekt

4397010 **3D-TV (LP)**

8 PRO B.Sassen;A.Kulik
 Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung.
 Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4397030cArtoonize Yourself (LP)

8 PRO

C.Wüthrich;B.Bittorf

Kommentar: Aim of the project is to recognize face expressions in real time, and map them to a 3D virtual character. Project tasks will be:

- the recognition of facial expressions by comparing webcam images and

facial motion curves based on the FACS system.

- Triggering animation curves on the virtual character.

- The definition of a high level language to describe facial expressions.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4497010ARX-Kryptanalyse (LP)

8 PRO

S.Lucks

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Gängige Prozessoren arbeiten auf 32-bit oder 64-bit Worten und können die folgenden drei Operationen sehr effizient realisieren:

* die Addition modulo 232 (bzw. modulo 264)

* die Rotation von 32-bit Worten (bzw. 64-bit Worten)

* das bit-weise XOR von 32-bit Worten (bzw. von 64-bit Worten)

Das Forschungsprojekt konzentriert sich auf Kryptosysteme, die ihre (vermutete) Stärke aus der Kombination dieser drei einfachen Operationen beziehen. Es sollen geeignete Werkzeuge für die Kryptanalyse derartiger Systeme entwickelt bzw. weiterentwickelt werden.

Die Werkzeuge werden hauptsächlich in bzw. für die Programmiersprache Ada entwickelt, die als besonders geeignet für die Entwicklung sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Eine Einführung in die Programmiersprache Ada und die weiteren für das Projekt nötigen Grundlagen findet am Anfang des Semesters statt. Auch die mathematischen Grundlagen der Kryptanalyse von ARX-Kryptosystemen werden im Rahmen der Einarbeitung behandelt.

Nach der Einarbeitungsphase von ca. 4 Wochen werden die eigentlichen Projektaufgaben festgelegt -- gerne auch unter Berücksichtigung eigener Ideen der Teilnehmer/innen.

Die Teilnehmer/innen sollten Vorkenntnisse in Kryptographie besitzen (z.B. durch Besuch der Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit"), gute Programmierkenntnisse besitzen und keine Angst vor Mathematik haben.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen: Vorkenntnisse in Kryptographie

4497020Audio Display (LP)

8 PRO

G.Schatter

Kommentar: Der Inhalt von Musiksammlungen soll durch eine Klangdarstellung plastisch werden, denn über Hörsinn können komplexe Zusammenhänge erfasst werden. Für Fragen der Interfacegestaltung wird das Gehör bisher unterfordert – es verfügt aber über präzise Möglichkeiten, um auch komplizierte Datenmuster zu analysieren. Im Projekt sollen Anwendungen für Mediengeräte konzipiert und umgesetzt werden -- eine spannende Aufgabe, die zwischen Wissenschaft und Gestaltung pendelt.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4497040Freehand Modeling (LP)

8 PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Kommentar: Creating smooth and natural looking shapes on a computer is (still) a tedious task which requires a deep knowledge of 3D modelling techniques and a good command of the functionality of the modeling software.

The project aims at exploring new and intuitive ways of designing and manipulating 3D surfaces and shapes, to overcome the traditional mouse- and keyboard-based input techniques by using tracked gestures for modeling.

A special focus will be put on the mathematics of parametric patches and subdivision surfaces.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4497060Informationsqualität in Wikipedia (LP)

8 PRO

M.Anderka;B.Stein

Kommentar: Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist mittlerweile in über 250 Sprachen verfügbar und allein der englischsprachige Teil beinhaltet fast 3.000.000 Artikel. Das rasante Wachstum wird nicht zuletzt durch die freie Editierbarkeit der Inhalte gefördert. Diese Freiheit bringt jedoch auch gewisse Nachteile mit sich, so dass neben der Bekämpfung von Vandalismus die Qualitätssicherung eine wichtige Rolle spielt.

Im Laufe der Zeit entstanden in der Wikipedia-Community diverse Regeln, die es Autoren erleichtern sollen qualitativ hochwertige Artikel zu schreiben. Artikel, die diesen Standard erfüllen werden als "exzellente Artikel" markiert. Da das manuelle Überprüfen und Überarbeiten der Artikel sehr zeitintensiv ist, erfüllen im englischsprachigen Wikipedia weniger als 0,1% der Artikel diesen Standard.

In diesem Projekt sollen automatisierte Verfahren entwickelt und implementiert werden, um die Qualität von Wikipedia-Artikeln zu quantifizieren. Hierzu kommen sowohl regelbasierte Verfahren als auch Techniken aus dem Bereich des maschinellen Lernens zum Einsatz. Weiterhin sollen die entwickelten Verfahren eingesetzt werden, um Schwächen in existierenden Artikeln aufzuzeigen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4497070 **Large-scale Machine Learning (LP)**

8 PRO P.Prettenhofer;B.Stein

Kommentar: Das Skalieren von maschinellen Lernalgorithmen auf das WWW stellt für Wissenschaftler und Praktiker eine große Herausforderung dar. Um komplexe Algorithmen auf Terabytes von Daten zu skalieren ist es notwendig eine große Anzahl an Rechnern zu nutzen. Google's MapReduce Programmiermodell stellt einen erfolgreichen Ansatz zur verteilten Berechnung in solchen Umgebungen dar. Im Rahmen des Projekts werden wir Apache Hadoop, eine open-source Implementierung von MapReduce, einsetzen um maschinelle Lernalgorithmen auf realistische Datenmengen (zum Beispiel ein 200GB Crawl der Blogosphäre) zu skalieren.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java), Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik), grundlegende Kenntnisse der verteilten Programmierung

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4497120 **Speak softly (LP)**

8 PRO G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

Forschungsprojekt

4398010 **3D-TV (FP)**

16 PRO wöch. Do 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 013 15.10.2009 B.Sassen;A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung.

Bemerkungen: Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4398030 **Cartoonize Yourself (FP)**

1 PRO

C.Wüthrich;B.Bittorf

Kommentar: Aim of the project is to recognize face expressions in real time, and map them to a 3D virtual character. Project tasks will be:

- the recognition of facial expressions by comparing webcam images and facial motion curves based on the FACS system.

- Triggering animation curves on the virtual character.

- The definition of a high level language to describe facial expressions.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498010 **ARX-Kryptanalyse (FP)**

1 PRO

S.Lucks

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Gängige Prozessoren arbeiten auf 32-bit oder 64-bit Worten und können die folgenden drei Operationen sehr effizient realisieren:

- * die Addition modulo 232 (bzw. modulo 264)

- * die Rotation von 32-bit Worten (bzw. 64-bit Worten)

- * das bit-weise XOR von 32-bit Worten (bzw. von 64-bit Worten)

Das Forschungsprojekt konzentriert sich auf Kryptosysteme, die ihre (vermutete) Stärke aus der Kombination dieser drei einfachen Operationen beziehen. Es sollen geeignete Werkzeuge für die Kryptanalyse derartiger Systeme entwickelt bzw. weiterentwickelt werden.

Die Werkzeuge werden hauptsächlich in bzw. für die Programmiersprache Ada entwickelt, die als besonders geeignet für die Entwicklung sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Eine Einführung in die Programmiersprache Ada und die weiteren für das Projekt nötigen Grundlagen findet am Anfang des Semesters statt. Auch die mathematischen Grundlagen der Kryptanalyse von ARX-Kryptosystemen werden im Rahmen der Einarbeitung behandelt.

Nach der Einarbeitungsphase von ca. 4 Wochen werden die eigentlichen Projektaufgaben festgelegt -- gerne auch unter Berücksichtigung eigener Ideen der Teilnehmer/innen.

Die Teilnehmer/innen sollten Vorkenntnisse in Kryptographie besitzen (z.B. durch Besuch der Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit"), gute Programmierkenntnisse besitzen und keine Angst vor Mathematik haben.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen: Vorkenntnisse in Kryptographie

4498020 **Audio Display (FP)**

1 PRO

G.Schatter

Kommentar: Der Inhalt von Musiksammlungen soll durch eine Klangdarstellung plastisch werden, denn über Hörsinn können komplexe Zusammenhänge erfasst werden. Für Fragen der Interfacegestaltung wird das Gehör bisher unterfordert -- es verfügt aber über präzise Möglichkeiten, um auch komplizierte Datenmuster zu analysieren. Im Projekt sollen Anwendungen für Mediengeräte konzipiert und umgesetzt werden -- eine spannende Aufgabe, die zwischen Wissenschaft und Gestaltung pendelt.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498030 **Fortgeschrittene Techniken der Anwendungs- und Netzwerksicherheit (FP)**

1 PRO

E.Fleischmann

Kommentar: Nahezu alle Geschäftsprozesse werden in der Industrie über IT Systeme abgewickelt. Abgesehen von der generellen Verfügbarkeit und Funktionstüchtigkeit wird die Absicherung gegen Angreifer immer wichtiger da durch Missbrauch entstandenen Schäden oftmals enorme Ausmaße annehmen. Dem dadurch entstandenen Bedarf an qualifiziert und praxisnah ausgebildeten Sicherheitsexperten soll mit dieser Veranstaltung Rechnung getragen werden.

In diesem Projekt werden tiefere Kenntnisse der Software- und Hardwarearchitektur vorausgesetzt. Hardwarenahe Programmierkenntnisse (z.B. Assembler) sind von Vorteil, ebenso wie Grundwissen über das Betriebssystem Linux.

Bemerkungen: Aufgrund der Themenstellung ist von allen Teilnehmern eine hohe Einsatzbereitschaft unumgänglich.
Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498040 **Freehand Modeling (FP)**

1PRO

C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Kommentar: Creating smooth and natural looking shapes on a computer is (still) a tedious task which requires a deep knowledge of 3D modelling techniques and a good command of the functionality of the modeling software.

The project aims at exploring new and intuitive ways of designing and manipulating 3D surfaces and shapes, to overcome the traditional mouse- and keyboard-based input techniques by using tracked gestures for modeling. A special focus will be put on the mathematics of parametric patches and subdivision surfaces.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498050 **ICIS - Intelligent Cooperative Interaction Systems**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Moderne Computersysteme können sich durch die beiläufige Erfassung von Informationen über ihren Benutzungskontext an die Benutzer und deren Anforderungen anpassen. Beispielsweise kann der Netzzugang genutzt werden, um festzustellen, wo sich der Nutzer gerade befindet, Mikrofone und Webcams können die Raumsituation erfassen und Softwaresensoren Aufschluss darüber geben, mit was sich der Nutzer gerade beschäftigt. Durch die Kombination der Daten mehrerer Computersysteme mittels Machine Learning können Anwendungen entwickelt werden, die sich an mehrere Nutzer in kooperativen Situationen anpassen.

In diesem Projekt sollen Konzepte zur Nutzung dieser Daten für Rückschlüsse auf Gruppensituationen mittels maschinellen Lernens entwickelt und implementiert werden. Dies beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von neuen Sensoren, Methoden zur Extraktion von Features und die Generierung von Anpassungsempfehlungen für mehrere Nutzer.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498060 **Informationsqualität in Wikipedia (FP)**

1PRO

M.Anderka;B.Stein

Kommentar: Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist mittlerweile in über 250 Sprachen verfügbar und allein der englischsprachige Teil beinhaltet fast 3.000.000 Artikel. Das rasante Wachstum wird nicht zuletzt durch die freie Editierbarkeit der Inhalte gefördert. Diese Freiheit bringt jedoch auch gewisse Nachteile mit sich, so dass neben der Bekämpfung von Vandalismus die Qualitätssicherung eine wichtige Rolle spielt.

Im Laufe der Zeit entstanden in der Wikipedia-Community diverse Regeln, die es Autoren erleichtern sollen qualitativ hochwertige Artikel zu schreiben. Artikel, die diesen Standard erfüllen werden als "exzellente Artikel" markiert. Da das manuelle Überprüfen und Überarbeiten der Artikel sehr zeitintensiv ist, erfüllen im englischsprachigen Wikipedia weniger als 0,1% der Artikel diesen Standard.

In diesem Projekt sollen automatisierte Verfahren entwickelt und implementiert werden, um die Qualität von Wikipedia-Artikeln zu quantifizieren. Hierzu kommen sowohl regelbasierte Verfahren als auch Techniken aus dem Bereich des maschinellen Lernens zum Einsatz. Weiterhin sollen die entwickelten Verfahren eingesetzt werden, um Schwächen in existierenden Artikeln aufzuzeigen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4498070 **Large-scale Machine Learning (FP)**

1PRO

P.Prettenhofer;B.Stein

- Kommentar:** Das Skalieren von maschinellen Lernalgorithmen auf das WWW stellt für Wissenschaftler und Praktiker eine große Herausforderung dar. Um komplexe Algorithmen auf Terabytes von Daten zu skalieren ist es notwendig eine große Anzahl an Rechnern zu nutzen. Google's MapReduce Programmiermodell stellt einen erfolgreichen Ansatz zur verteilten Berechnung in solchen Umgebungen dar. Im Rahmen des Projekts werden wir Apache Hadoop, eine open-source Implementierung von MapReduce, einsetzen um maschinelle Lernalgorithmen auf realistische Datenmengen (zum Beispiel ein 200GB Crawl der Blogosphäre) zu skalieren.
- Bemerkungen:** Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben
- Voraussetzungen:** sehr gute Programmierkenntnisse (Java), Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik), grundlegende Kenntnisse der verteilten Programmierung
- Leistungsnachweis:** engagierte Mitarbeit

4498080 **Multi-Large-Image-Shop II**

1PRO

C.Lux;S.Beck

- Kommentar:** In vielen medizinischen Bereichen werden mikroskopische Untersuchungen von speziell eingefärbten Gewebeschnitten für schnelle Befundung durchgeführt. Slide Scanner erlauben die Erfassung solcher Schnitte für die digitale Weiterverarbeitung und Visualisierung. Typischerweise besitzen diese Aufnahmen extrem hohe Auflösungen im Bereich von 100.000 x 100.000 Pixel und benötigen somit mehrere Gigabyte Speicherplatz. In studentischen Projekten der vergangenen Semester wurden die Voraussetzungen geschaffen, mehrere dieser hochauflösten Bilder durch sogenannte Out-of-Core Techniken in Echtzeit zu visualisieren.
- Im Rahmen des Projektes "Multi-Large-Image-Shop II" sollen aufbauend auf dem vorhanden Framework verschiedene Techniken zur Bearbeitung, Modifikation und Annotation der Bilder, sowie Methoden aus der Informationsvisualisierung implementiert werden. Die entstehenden Interaktionstechniken sollen auf die Verwendung auf Multi-Touch-Displays ausgerichtet sein.
- Im Rahmen dieses Projektes werden weiterführende Kenntnisse im Bereich der Grafikkartenprogrammierung mit OpenGL/GLSL sowie Techniken der Bildmanipulation und Informationsvisualisierung vermittelt. Das Projekt ist für zwei bis drei Bachelor- oder Master-Studenten der Medieninformatik angelegt.
- Bemerkungen:** Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498090 **Point Of View - Intuitive Visualisierung großer Dokumentensammlungen (FP)**

1PRO

P.Riehmann;N.Lipka;B.Fröhlich

- Kommentar:** In Data-Mining- oder Information-Retrieval-Prozessen werden große Dokumentensammlungen verarbeitet. Während verschiedener Teilschritte werden immer neue Attribute zu einzelnen Dokumenten oder der ganzen Kollektion berechnet. Die Herausforderung besteht in einer geeigneten Visualisierung von Dokumenten und Attributen, die es ermöglicht, die Charakteristika dieser Dokumentensammlung schnell zu erfassen.
- Die Projektteilnehmer entwerfen und implementieren eine oder mehrere "Sichten" auf eine solche Dokumentensammlung und integrieren sie in ein bestehendes Visual-Data-Mining-Framework.
- Bemerkungen:** Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498100 **Praktische Angriffe auf dem Advanced Encryption Standard (AES)**

1PRO

M.Gorski

Kommentar: Der Advanced Encryption Standard (AES) wurde im Jahre 2000 zum weltweiten Standard für symmetrische Kryptographie erklärt. Dieser ist aus einem mehrjährigen Wettbewerb als schnellster und sicherster Algorithmus aus ursprünglich 15 Kandidaten gewählt wurden. Bis heute gibt es keine praktischen Angriffe auf den AES.

Bemerkungen: Ziel dieses Forschungsprojekts soll es sein, erste praktische Angriffe auf den AES zu implementieren.
Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Abschlusspräsentation

4498110 **Social Group Networking**

1 PRO T.Gross;M.Fetter

Kommentar: In sozialen Interaktionen stellen sich Einzelpersonen anderen gegenüber je nach Situation unterschiedlich dar. Wenn Personen in Gruppen auftreten, können sie sich als Gruppe der Situation und dem sozialen Kontext anpassen.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, innovative Konzepte des Social Networking für Gruppen zu entwerfen und Web-basiert zu implementieren. Im Vordergrund stehen Möglichkeiten zum Aufbau von Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, die Darstellung von Netzwerken sowie die Unterstützung des gruppenkonformen Verhaltens nach außen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498120 **Speak softly (FP)**

1 PRO G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498130 **Serious Games in der Bauphysik**

PRO T.Bröker;C.Hadlich;H.Söbke

Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, zunehmender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspiels 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 -Basis.
- Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

B.Sc. Medieninformatik

<p>MODULBÖRSE</p><p>Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal</p><p>Ab 10:00 Uhr</p><p>Vorstellung aller Projekte</p>

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

Ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555111 **Analysis**

3 V	gerade	Di	11:00 - 12:30	C13A Hörsaal 2	27.10.2009	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	Wo	Di	15:15 - 16:45	C13A Hörsaal 2	01.12.2009-01.12.2009	
	Einzel	Di	15:15 - 16:45	C13A Hörsaal 2	02.02.2010-02.02.2010	
	Einzel	Mi	09:30 - 11:30	C13A Hörsaal 2	10.02.2010-10.02.2010	
	Einzel	Mi	09:30 - 11:30	C13B Seminarraum 208	10.02.2010-10.02.2010	
	Einzel	Do	09:15 - 10:45	C13A Hörsaal 2	15.10.2009	
	wöch.					

- Kommentar:
- . Grundlagen: Konvergenz, Folgen, Reihen, elementare Funktionen
 - . Elemente der Differenzial- und Integralrechnung für Funktionen einer Veränderlichen
 - . Funktionenräume
 - . Interpolation und Approximation in ausgewählten Funktionenräumen
- Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009

Modul Mathematik II

Modul Modellierung

Diskrete Strukturen

4 V	wöch.	Mo	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	19.10.2009	S.Lucks;E.Fleischmann
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	04.01.2010-04.01.2010	
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	18.01.2010-18.01.2010	
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	25.01.2010-25.01.2010	
	Einzel	Mo	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	01.02.2010-01.02.2010	
	unger.	Di	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2009	
	Wo	Mi	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	14.10.2009	
	wöch.					

- Kommentar: Unter der Bezeichnung "Diskrete Strukturen" werden mathematische Strukturen untersucht, bei denen es um endliche oder abzählbar endliche Mengen geht, z.B. den natürlichen Zahlen, in Abgrenzung, z.B., zu überabzählbaren Mengen wie den reellen Zahlen. Die Diskreten Strukturen fassen Teilgebiete der Mathematik zusammen, die für die Informatik besonders wichtig sind (z.B. Zahlentheorie, Diskrete Algebra, Graphentheorie, ...).
- Themen der Vorlesung sind unter anderem
- * eine Wiederholung grundlegender Begriffe der Schul-Mathematik,
 - * Diskrete Algebraische Strukturen (insbesondere endliche Gruppen und endliche Körper,
 - * Kombinatorik und elementare Wahrscheinlichkeitsrechnung,
 - * Graphentheorie und
 - * die Anwendung Diskreter Strukturen in der Informatik (Codierung, Verschlüsselung, Graphenalgorithmen,...)
- Bemerkungen: Erster Termin: 14. Oktober 2009

Informationsverarbeitung

Modul Algorithmen

Modul Grafische Informationssysteme

Modul Informatik Einführung

4255221 **Einführung in die Informatik**

4 V	wöch.	Fr	09:15 - 12:30	M13C Hörsaal C	16.10.2009	B.Schalbe;G.Schatter;H.Klinger
	Einzel	Fr	13:30 - 15:30	M13C Hörsaal B	19.02.2010-19.02.2010	

Kommentar: Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- * Konzepte von Programmiersprachen
- * Datentypen und Datenstrukturen
- * elementare Algorithmen
- * Programmaufbau und -ausführung
- * Rechnerarchitektur
- * Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- * Techniken des Software Engineering

Bemerkungen: ACHTUNG: die erste Vorlesung findet erst am 23. Oktober 2009 statt!

Übung: Termin wird über Aushang bekannt gegeben

Modul Informationssysteme

Modul Softwareengineering

Medien

Modul Mediale Systeme I

4255311 **Mediale Systeme 1**

4 V	wöch.	Mo	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal D	19.10.2009	G.Schatter
	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal D	19.10.2009	
	Einzel	Mo	08:00 - 12:00	M13C Hörsaal B	15.02.2010-15.02.2010	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	21.01.2010-21.01.2010	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal A	28.01.2010-28.01.2010	

Kommentar: Für die Arbeit mit medialen Systemen sind elementare theoretische Grundkenntnisse zu vermitteln. Dazu gehören die Einordnung und Systematisierung technischer Mediensysteme, Begriffe, Theoreme und Anwendungen der Informationstheorie als auch Fragen der systemtheoretischen Signaldarstellung und -wandlung.

Aktuelle Mediensysteme werden beispielhaft analysiert, um Vorstellungen über analoge und digitale Signale, Zeit- und Frequenzbereich als auch über Modelle von Kommunikationssystemen praxisorientiert zu entwickeln.

Bemerkungen: Erster Termin: 19. Oktober 2009

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

4255312 **Elektrische und Elektronische Systeme**

3 V	Einzel	Mi	13:00 - 15:00	M13C Hörsaal A	17.02.2010-17.02.2010	G.Schatter
	wöch.	Do	13:30 - 15:00	M13C Hörsaal A	22.10.2009	
	unger.	Do	15:15 - 16:45	M13C Hörsaal B	22.10.2009	
	Wo					

Kommentar: Die Veranstaltung vermittelt Grundkenntnisse der Elektrotechnik und Elektronik für mediale Systeme unter dem Anwendungsaspekt. Neben elektrotechnischen Grundgesetzen und deren mathematischer Beschreibung werden Grundlagen zur Berechnung elektrischer Schaltungen und Modellierung von Systemen vorgestellt. Der Kurs wird durch die Behandlung elektronischer Bauelemente und Schaltungen wie Dioden, Transistoren und Verstärker praxisorientiert abgerundet.

- Grundlagen der Elektrotechnik,
- passive Bauelemente und deren Grundsaltungen,
- Berechnung von Gleich- und Wechselspannungskreisen,
- Resonanzsysteme,
- Leitungsvorgänge und Halbleiterbauelemente,
- Grundsaltungen mit Dioden und Transistoren,
- Integrierte Halbleiterbauelemente

Bemerkungen: Erster Termin: 22. Oktober 2009

Leistungsnachweis: Beleg und Klausur

Modul Mediale Systeme II

Modul Medienwissenschaften

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

CSCW

3 V	wöch.	Di	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2009	T.Gross;M.Fetter
	unger.	Di	17:00 - 18:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	20.10.2009	
	Wo					

Kommentar: Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen und Konzepten von Rechnergestützter Gruppenarbeit (CSCW) sowie die daraus resultierenden Designprinzipien und Prototypen. Dabei wird der Begriff breit gefasst; das zentrale Anliegen ist entsprechend die generelle technische Unterstützung von sozialer Interaktion, welche vom gemeinsamen Arbeiten, Lernen, oder Chatten bis zum Wissensaustausch und Aufbau von Online-Gemeinschaften reichen kann.

Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Inf. Mirko Fetter eine Übung mit 1 SWS angeboten (14-tägig, dienstags, 17.00-18.30 Uhr, Haußknechtstr. 7, Hörsaal).

Bemerkungen: Erster Termin: 20. Oktober 2009

Projekt- und Einzelarbeit

4497120 **Speak softly (LP)**

8 PRO G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498050 **ICIS - Intelligent Cooperative Interaction Systems**

1 PRO T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Moderne Computersysteme können sich durch die beiläufige Erfassung von Informationen über ihren Benutzungskontext an die Benutzer und deren Anforderungen anpassen. Beispielsweise kann der Netzzugang genutzt werden, um festzustellen, wo sich der Nutzer gerade befindet, Mikrofone und Webcams können die Raumsituation erfassen und Softwaresensoren Aufschluss darüber geben, mit was sich der Nutzer gerade beschäftigt. Durch die Kombination der Daten mehrerer Computersysteme mittels Machine Learning können Anwendungen entwickelt werden, die sich an mehrere Nutzer in kooperativen Situationen anpassen.

In diesem Projekt sollen Konzepte zur Nutzung dieser Daten für Rückschlüsse auf Gruppensituationen mittels maschinellen Lernens entwickelt und implementiert werden. Dies beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von neuen Sensoren, Methoden zur Extraktion von Features und die Generierung von Anpassungsempfehlungen für mehrere Nutzer.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498110 **Social Group Networking**

1 PRO T.Gross;M.Fetter

Kommentar: In sozialen Interaktionen stellen sich Einzelpersonen anderen gegenüber je nach Situation unterschiedlich dar. Wenn Personen in Gruppen auftreten, können sie sich als Gruppe der Situation und dem sozialen Kontext anpassen.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, innovative Konzepte des Social Networking für Gruppen zu entwerfen und Web-basiert zu implementieren. Im Vordergrund stehen Möglichkeiten zum Aufbau von Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, die Darstellung von Netzwerken sowie die Unterstützung des gruppenkonformen Verhaltens nach außen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498120 **Speak softly (FP)**

1 PRO G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Mediengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

M.Sc. Medieninformatik

MODULBÖRSE
 Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal
 Ab 10:00 Uhr
 Vorstellung aller Projekte

MODULBÖRSE

Dienstag, 13. Oktober 2009, Haußknechtstr. 7, Hörsaal

Ab 10:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Modellierung

Modul Modellierung digitaler Medien

4556101 **Höhere Analysis**

3 V	wöch.	Di	13:30 - 15:00	C13B Seminarraum 208	20.10.2009	K.Gürlebeck;G.Schmidt
	Einzel	Di	09:15 - 10:45	C13B Seminarraum 108	02.02.2010-02.02.2010	
	unger.	Mi	11:00 - 12:30	C13A Seminarraum 115	04.11.2009	
	Wo					

Kommentar: Gewöhnliche Differentialgleichungen: Differentialgleichungen 1. Ordnung,
 Differentialgleichungen n-ter Ordnung mit konstanten Koeffizienten, Eigenwertprobleme; Partielle Differentialgleichungen: Klassifizierung, Überblick
 über analytische Lösungsmethoden, Charakteristikenmethode, Reihenansätze,

Bemerkungen: Kollokationsverfahren, Integraldarstellungen
 Erster Termin: 20. Oktober 2009

Voraussetzungen: Analysis

Informationsverarbeitung

Modul Intelligente Informationssysteme

4556211 **Web Technologie II**

3 V	wöch.	Do	09:15 - 10:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.10.2009	B.Stein
	unger.	Do	13:30 - 15:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	22.10.2009	
	Wo	Do	13:30 - 15:00	B11 Seminarraum 014	17.12.2009-17.12.2009	
	Einzel	Do	15:00 - 17:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	28.01.2010-28.01.2010	

Kommentar: Mit zunehmender Reife des Internets erfahren viele Bereiche der Informationsverarbeitung und der Kommunikation einen Wandel, entstehen neue Bereiche sowie auch ganz neue Anwendungen: Information Retrieval, Web-Suche, Data Mining, Maschinelles Lernen, verteilte Systeme, Netzwerk-Algorithmen, oder Semantic Web. Diese Vorlesung gibt eine Einführung in wichtige Grundlagen und Algorithmen aus dem Bereich der intelligenten und Web-basierten Informationssysteme.

Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009
 Leistungsnachweis: Klausur

Modul Interaktive Informationssysteme

4556221 **Virtuelle Umgebungen**

3 V	wöch.	Mo	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 013	26.10.2009	B.Fröhlich;A.Bernstein;A.Kunert
	wöch.	Di	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 014		

Kommentar: Die Vorlesung stellt die aktuellen Technologien und Techniken zu den Gebieten "Virtuelle Umgebungen" und "Virtuelle Realität" vor. Regelmäßige Übungen im VR-Labor ergänzen die Vorlesung durch praktische Erfahrung mit VR-Systemen. Die konkreten Themen der Vorlesung:

- Kurze Einführung in die interaktive Computergrafik und OpenGL
- Szenengraphen
- Display-Technologie
- Stereoskopische Single- und Multi-Viewer-Systeme
- 3D-Eingabegeräte und Interaktionstechniken

Bemerkungen: Erster Termin: 20. Oktober 2009

Leistungsnachweis: 30 Minuten mündliche Prüfung, Teilnahme an Übungen, Abgabe von Übungsaufgaben und eine Belegaufgabe

Computer Vision

3 V	gerade	Di	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	27.10.2009	O.Bimber;A.Grundhöfer
	Wo	Mi	11:00 - 12:30	B11 Seminarraum 014	14.10.2009	
	gerade	Do	17:00 - 18:30	B15 PC-Pool 102	22.10.2009	
	Wo					
	unger.					
	Wo					

Kommentar:

Lernziel:

Während sich die Computer Grafik in erster Linie mit der Bildsynthese auseinandersetzt, geht es in der Computer Vision (dt. Maschinelles Sehen) um die Bildanalyse und das Bildverstehen. Sie findet vielfältige Anwendung in Bereichen wie 3D Rekonstruktion, Robotik, Medizintechnik, Medientechnologie, Automatisierung, Biometrie, Mensch‐Maschine‐Interaktion, Berührungslose Vermessung, Fernerkundung, Qualitätskontrolle, usw.

Diese Veranstaltung soll erste Einblicke in die Grundlagen der Computer Vision geben.

Teilnehmer dieser Veranstaltung werden am Ende des Semester in der Lage sein,

Computer Vision Verfahren selbstständig anzuwenden und umzusetzen. Ein

grundlegendes Verständnis von Programmierungskonzepten wird vorausgesetzt.

Detaillierte Kenntnisse in einer Programmiersprache sind allerdings nicht nötig. Im

Rahmen des praktischen Teils dieser Veranstaltung wird unter Anderem eine

Einführung in Matlab geboten.

Inhalte:

Insbesondere werden folgende, aufeinander aufbauende Themen besprochen:

Einführung in das Maschinelle Sehen, optische und geometrische Prinzipien von

Kameras, projektive Abbildungen, geometrisches Kamera Modell, Kamerakalibrierung,

Geometrie einfacher und mehrfacher Ansichten, Radiometrie, Disparitätsbestimmung,

3D Rekonstruktion aus projektiven Abbildungen, 3D Rekonstruktion aus Bewegungen,

Verarbeitung von Tiefendaten: Registrierung, Segmentierung, lineare Filter, Erkennung

von Kanten und Ecken, Texturanalyse, und ‐Synthese, Objekterkennung; Computational

Photography, GPU Programmierung von Computer Vision Verfahren, Anwendungen der

Computer Vision. Die Veranstaltung kann wahlweise auf Englisch oder Deutsch gehalten werden. Sie

besteht aus einer Kombination von Vorlesungen (2h), praktischen Übungen, Gruppen‐

Seminararbeiten und kleinen Gruppen‐Projekten.

Bemerkungen:

Literatur:

Ausgewählte Literatur:

1) Computer Vision – A Modern Approach, Forsyth and Ponce, Prentice Hall, ISBN: 0 130

85198 1, 2003

2) Multiple View Geometry in Computer Vision, Hartley and Zisserman, 2nd edition,

Cambridge Press, ISBN: 0 521 54051 8, 2003

3) Learning OpenCV: Computer Vision with the OpenCV Library, Gary Bradski, Adrian

Kaehler, Mike Loukides, Robert Romano, O'Reilly Media, 2008, ISBN: 978‐0596516130

4) Machine Vision. Theory , Algorithms, Practicalities: Theory, Algorithms, Practicalities:

Theory , Algorithms, Practicalities, E. R. Davies, Academic Press, 2005, ISBN: 978‐012206093

5) Olivier Faugeras: Three‐Dimensional Computer Vision – A Geometric Approach, MIT,

Press, ISBN: 0 262 06158 9, 1993

6) Computational Vision: Information Processing in Perception and Visual Behavior,

Hanspeter A. Mallot, MIT Press, 2000, ISBN: 978‐0262133814

Modul Verteilte Informationssysteme**Projekt- und Einzelarbeit**4398010**3D-TV (FP)**

1PRO wöch. Do 13:30 - 16:45 B11 Seminarraum 013 15.10.2009

B.Sassen;A.Kulik

Kommentar: Von der Television zur Telepräsenz

3D wird derzeit als der nächste große Innovationsschritt für Kino und Fernsehen gehandelt. So werden eine Vielzahl von Filmen bereits in 3D produziert und 3D-TV-Geräte sind bei vielen Herstellern Bestandteil der Produktpalette. 3D-Fernsehen ermöglicht neue Erzählformen, erfordert aber auch neue Bedienkonzepte und Inhalte. So kann z.B. räumliche Interaktion in ein Filmerlebnis einbezogen werden und damit eine "räumlichen Erzählung" entstehen - eine bislang weitgehend undefinierte Kunstform. Auf welche Weise man dem Betrachter die räumliche Navigation erlaubt, ist bisher völlig ungeklärt. Auch ist fraglich, ob 3D-Kinofilme die für 12 Meter Leinwände konzipiert sind, sich einfach auf 1.20m Bildschirme verkleinern lassen. Daneben sind Wahrnehmungsaspekte zu beachten, die unter den Begriffen "Puppet Theater Effect" und "Card Board Effect" bekannt sind.

Bemerkungen: In einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Produktgestaltern, Mediengestaltern und Medieninformatikern wollen wir neue Konzepte zur Anwendung von 3D Displays und räumlichen Bewegungssensoren entwickeln und prototypisch umsetzen. Als Infrastruktur stehen 67" 3D-TVs und Trackingtechnologie zur Verfügung. Termin wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Lerninhalte:

- * 3D Technologie
- * Räumliche Wahrnehmung
- * Motion Tracking
- * Räumliche Interaktion / Blickpunktnavigation
- * Real-time Rendering

4398030**Cartoonize Yourself (FP)**

1PRO

C.Wüthrich;B.Bittorf

Kommentar: Aim of the project is to recognize face expressions in real time, and map them to a 3D virtual character. Project tasks will be:

- the recognition of facial expressions by comparing webcam images and facial motion curves based on the FACS system.
- Triggering animation curves on the virtual character.
- The definition of a high level language to describe facial expressions.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498010**ARX-Kryptanalyse (FP)**

1PRO

S.Lucks

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Gängige Prozessoren arbeiten auf 32-bit oder 64-bit Worten und können die folgenden drei Operationen sehr effizient realisieren:

- * die Addition modulo 232 (bzw. modulo 264)
- * die Rotation von 32-bit Worten (bzw. 64-bit Worten)
- * das bit-weise XOR von 32-bit Worten (bzw. von 64-bit Worten)

Das Forschungsprojekt konzentriert sich auf Kryptosysteme, die ihre (vermutete) Stärke aus der Kombination dieser drei einfachen Operationen beziehen. Es sollen geeignete Werkzeuge für die Kryptanalyse derartiger Systeme entwickelt bzw. weiterentwickelt werden.

Die Werkzeuge werden hauptsächlich in bzw. für die Programmiersprache Ada entwickelt, die als besonders geeignet für die Entwicklung sicherer und zuverlässiger Systeme gilt. Eine Einführung in die Programmiersprache Ada und die weiteren für das Projekt nötigen Grundlagen findet am Anfang des Semesters statt. Auch die mathematischen Grundlagen der Kryptanalyse von ARX-Kryptosystemen werden im Rahmen der Einarbeitung behandelt.

Nach der Einarbeitungsphase von ca. 4 Wochen werden die eigentlichen Projektaufgaben festgelegt -- gerne auch unter Berücksichtigung eigener Ideen der Teilnehmer/innen.

Die Teilnehmer/innen sollten Vorkenntnisse in Kryptographie besitzen (z.B. durch Besuch der Vorlesung "Kryptographie und Mediensicherheit"), gute Programmierkenntnisse besitzen und keine Angst vor Mathematik haben.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
 Voraussetzungen: Vorkenntnisse in Kryptographie

4498020 **Audio Display (FP)**

1 PRO G.Schatter

Kommentar: Der Inhalt von Musiksammlungen soll durch eine Klangdarstellung plastisch werden, denn über Hörsinn können komplexe Zusammenhänge erfasst werden. Für Fragen der Interfacegestaltung wird das Gehör bisher unterfordert – es verfügt aber über präzise Möglichkeiten, um auch komplizierte Datenmuster zu analysieren. Im Projekt sollen Anwendungen für Mediengeräte konzipiert und umgesetzt werden -- eine spannende Aufgabe, die zwischen Wissenschaft und Gestaltung pendelt.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben
 Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498030 **Fortgeschrittene Techniken der Anwendungs- und Netzwerksicherheit (FP)**

1 PRO E.Fleischmann

Kommentar: Nahezu alle Geschäftsprozesse werden in der Industrie über IT Systeme abgewickelt. Abgesehen von der generellen Verfügbarkeit und Funktionstüchtigkeit wird die Absicherung gegen Angreifer immer wichtiger da durch Missbrauch entstandenen Schäden oftmals enorme Ausmaße annehmen. Dem dadurch entstandenen Bedarf an qualifiziert und praxisnah ausgebildeten Sicherheitsexperten soll mit dieser Veranstaltung Rechnung getragen werden.

In diesem Projekt werden tiefgehende Kenntnisse der Software- und Hardwarearchitektur vorausgesetzt. Hardwarenahe Programmierkenntnisse (z.B. Assembler) sind von Vorteil, ebenso wie Grundwissen über das Betriebssystem Linux.

Bemerkungen: Aufgrund der Themenstellung ist von allen Teilnehmern eine hohe Einsatzbereitschaft unumgänglich.
 Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498040 **Freehand Modeling (FP)**

1 PRO C.Wüthrich;T.Wawrzinoszek

Kommentar: Creating smooth and natural looking shapes on a computer is (still) a tedious task which requires a deep knowledge of 3D modelling techniques and a good command of the functionality of the modeling software.

The project aims at exploring new and intuitive ways of designing and manipulating 3D surfaces and shapes, to overcome the traditional mouse- and keyboard-based input techniques by using tracked gestures for modeling. A special focus will be put on the mathematics of parametric patches and subdivision surfaces.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498050 **ICIS - Intelligent Cooperative Interaction Systems**

1 PRO T.Gross;M.Fetter

Kommentar: Moderne Computersysteme können sich durch die beiläufige Erfassung von Informationen über ihren Benutzungskontext an die Benutzer und deren Anforderungen anpassen. Beispielsweise kann der Netzzugang genutzt werden, um festzustellen, wo sich der Nutzer gerade befindet, Mikrofone und Webcams können die Raumsituation erfassen und Softwaresensoren Aufschluss darüber geben, mit was sich der Nutzer gerade beschäftigt. Durch die Kombination der Daten mehrerer Computersysteme mittels Machine Learning können Anwendungen entwickelt werden, die sich an mehrere Nutzer in kooperativen Situationen anpassen.

In diesem Projekt sollen Konzepte zur Nutzung dieser Daten für Rückschlüsse auf Gruppensituationen mittels maschinellen Lernens entwickelt und implementiert werden. Dies beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von neuen Sensoren, Methoden zur Extraktion von Features und die Generierung von Anpassungsempfehlungen für mehrere Nutzer.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498060 **Informationsqualität in Wikipedia (FP)**

1 PRO

M.Anderka;B.Stein

Kommentar: Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist mittlerweile in über 250 Sprachen verfügbar und allein der englischsprachige Teil beinhaltet fast 3.000.000 Artikel. Das rasante Wachstum wird nicht zuletzt durch die freie Editierbarkeit der Inhalte gefördert. Diese Freiheit bringt jedoch auch gewisse Nachteile mit sich, so dass neben der Bekämpfung von Vandalismus die Qualitätssicherung eine wichtige Rolle spielt.

Im Laufe der Zeit entstanden in der Wikipedia-Community diverse Regeln, die es Autoren erleichtern sollen qualitativ hochwertige Artikel zu schreiben. Artikel, die diesen Standard erfüllen werden als "exzellente Artikel" markiert. Da das manuelle Überprüfen und Überarbeiten der Artikel sehr zeitintensiv ist, erfüllen im englischsprachigen Wikipedia weniger als 0,1% der Artikel diesen Standard.

In diesem Projekt sollen automatisierte Verfahren entwickelt und implementiert werden, um die Qualität von Wikipedia-Artikeln zu quantifizieren. Hierzu kommen sowohl regelbasierte Verfahren als auch Techniken aus dem Bereich des maschinellen Lernens zum Einsatz. Weiterhin sollen die entwickelten Verfahren eingesetzt werden, um Schwächen in existierenden Artikeln aufzuzeigen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

4498070 **Large-scale Machine Learning (FP)**

1 PRO

P.Prettenhofer;B.Stein

Kommentar: Das Skalieren von maschinellen Lernalgorithmen auf das WWW stellt für Wissenschaftler und Praktiker eine große Herausforderung dar. Um komplexe Algorithmen auf Terabytes von Daten zu skalieren ist es notwendig eine große Anzahl an Rechnern zu nutzen. Google's MapReduce Programmiermodell stellt einen erfolgreichen Ansatz zur verteilten Berechnung in solchen Umgebungen dar. Im Rahmen des Projekts werden wir Apache Hadoop, eine open-source Implementierung von MapReduce, einsetzen um maschinelle Lernalgorithmen auf realistische Datenmengen (zum Beispiel ein 200GB Crawl der Blogosphäre) zu skalieren.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen: sehr gute Programmierkenntnisse (Java), Interesse an Mathematik (Lineare Algebra, Statistik), grundlegende Kenntnisse der verteilten Programmierung

Leistungsnachweis: engagierte Mitarbeit

4498080 **Multi-Large-Image-Shop II**

1 PRO

C.Lux;S.Beck

Kommentar: In vielen medizinischen Bereichen werden mikroskopische Untersuchungen von speziell eingefärbten Gewebeschnitten für schnelle Befundung durchgeführt. Slide Scanner erlauben die Erfassung solcher Schnitte für die digitale Weiterverarbeitung und Visualisierung. Typischerweise besitzen diese Aufnahmen extrem hohe Auflösungen im Bereich von 100.000 x 100.000 Pixel und benötigen somit mehrere Gigabyte Speicherplatz. In studentischen Projekten der vergangenen Semester wurden die Voraussetzungen geschaffen, mehrere dieser hochauflösenden Bilder durch sogenannte Out-of-Core Techniken in Echtzeit zu visualisieren.

Im Rahmen des Projektes "Multi-Large-Image-Shop II" sollen aufbauend auf dem vorhanden Framework verschiedene Techniken zur Bearbeitung, Modifikation und Annotation der Bilder, sowie Methoden aus der Informationsvisualisierung implementiert werden. Die entstehenden Interaktionstechniken sollen auf die Verwendung auf Multi-Touch-Displays ausgerichtet sein.

Im Rahmen dieses Projektes werden weiterführende Kenntnisse im Bereich der Grafikkartenprogrammierung mit OpenGL/GLSL sowie Techniken der Bildmanipulation und Informationsvisualisierung vermittelt. Das Projekt ist für zwei bis drei Bachelor- oder Master-Studenten der Medieninformatik angelegt.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498090 **Point Of View - Intuitive Visualisierung großer Dokumentensammlungen (FP)**

1PRO

P.Riehmann;N.Lipka;B.Fröhlich

Kommentar: In Data-Mining- oder Information-Retrieval-Prozessen werden große Dokumentensammlungen verarbeitet. Während verschiedener Teilschritte werden immer neue Attribute zu einzelnen Dokumenten oder der ganzen Kollektion berechnet. Die Herausforderung besteht in einer geeigneten Visualisierung von Dokumenten und Attributen, die es ermöglicht, die Charakteristika dieser Dokumentensammlung schnell zu erfassen.

Die Projektteilnehmer entwerfen und implementieren eine oder mehrere "Sichten" auf eine solche Dokumentensammlung und integrieren sie in ein bestehendes Visual-Data-Mining-Framework.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498100 **Praktische Angriffe auf dem Advanced Encryption Standard (AES)**

1PRO

M.Gorski

Kommentar: Der Advanced Encryption Standard (AES) wurde im Jahre 2000 zum weltweiten Standard für symmetrische Kryptographie erklärt. Dieser ist aus einem mehrjährigen Wettbewerb als schnellster und sicherster Algorithmus aus ursprünglich 15 Kandidaten gewählt wurden. Bis heute gibt es keine praktischen Angriffe auf den AES.

Ziel dieses Forschungsprojekts soll es sein, erste praktische Angriffe auf den AES zu implementieren.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Abschlusspräsentation

4498110 **Social Group Networking**

1PRO

T.Gross;M.Fetter

Kommentar: In sozialen Interaktionen stellen sich Einzelpersonen anderen gegenüber je nach Situation unterschiedlich dar. Wenn Personen in Gruppen auftreten, können sie sich als Gruppe der Situation und dem sozialen Kontext anpassen.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, innovative Konzepte des Social Networking für Gruppen zu entwerfen und Web-basiert zu implementieren. Im Vordergrund stehen Möglichkeiten zum Aufbau von Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, die Darstellung von Netzwerken sowie die Unterstützung des gruppenkonformen Verhaltens nach außen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

4498120 **Speak softly (FP)**

1 PRO

G.Schatter

Kommentar: Zunehmend werden Geräte mit Sprachdialogsystemen ausgerüstet. Unsere Lebenserfahrung sagt uns jedoch, dass diese Kommunikationsangebote oft fehleranfällig, meist unflexibel und durchgängig weniger angenehm sind. Wir wollen Lösungen entwickeln, um Semantic Audio, Music Information Retrieval, Sprach- und Gestensteuerung, WWW etc. zu kombinieren, um Medengeräte mit Sprachschnittstellen zu verbessern.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

4498130 **Serious Games in der Bauphysik**

PRO

T.Bröker;C.Hadlich;H.Söbke

Kommentar: Serious Games (Digitale Lernspiele) werden in der Ingenieurs-Ausbildung zunehmend als eine Möglichkeit gesehen, zunehmender Komplexität der Aufgaben eines Ingenieurs zu begegnen. Problematisch sind die hohen Aufwände, welche bei der Erstellung eines Lernspiels 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 -Basis.
- Konzeption und Umsetzung von Lernspiel-Szenarien im Lernspielframework.

Bemerkungen: Erster Termin: Wird zur Modulbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis: Präsentation und Dokumentation

Wahlmodule

4256301 **Automatische Systeme**

4 V wöch. Mo 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015
 wöch. Fr 09:15 - 10:45 B11 Seminarraum 015

H.Fiedler

Kommentar: Auswahl, Parametrisierung und erfolgreicher Einsatz automatischer Systeme zu bedienerlosen Mess- und Steuerungsvorgängen setzen Kenntnisse zu Sensoren und Messsystemen, zur kritischen Bewertung der Messergebnisse, zu Aktoren und elektrischen, insbesondere modularen und mikrorechnerbasierten Steuerungen und deren Wirkungsprinzipen sowie zu Bussystemen voraus. In der Lehrveranstaltung sollen sowohl theoretische Grundlagen als auch ausgewählte Hardwaresysteme behandelt werden. Praktische Arbeiten an Laborversuchsständen und Simulationssystemen werden das Lehrangebot abrunden.

Einschreibung erforderlich per Mail an: hans.fiedler@medien.uni-weimar.de

Bemerkungen: Erster Termin: siehe <http://webuser.uni-weimar.de/~fiedler>

Leistungsnachweis: Klausur und Praktikumsprotokolle

4256402 **Oberseminar Rendering, Visualisierung und Interaktion**

2 S

B.Fröhlich

Kommentar: Seminarvorträge zu aktuellen Dissertationen, Diplom-, Master- und Bachelorarbeiten zu den Themen Rendering, Visualisierung und Interaktion

Bemerkungen: Termin und Ort nach Vereinbarung

Voraussetzungen:

4296401 **Real-time Rendering**

2 S wöch. Mi 17:00 - 18:30 B11 Seminarraum 015 21.10.2009

B.Fröhlich;A.Schollmeyer;S.Beck;C.Lux

Kommentar: Es werden aktuelle Entwicklungen auf dem Gebiet Real-time Rendering aufgearbeitet und in Vorträgen präsentiert. Grundlage des Seminars sind die neuere Veröffentlichungen der Tagungen Siggraph, Eurographics und andere.
 Bemerkungen: Erster Termin: 21. Oktober 2009
 Leistungsnachweis: Scheinerwerb: 2 Vorträge, Abschlussgespräch zu allen Vorträgen

4296402 **Seminar über Kryptanalyse**

2 S	Einzel	Do	16:45 - 20:00	B11 Seminarraum 014	21.01.2010-21.01.2010	S.Lucks
	Einzel	Do	16:45 - 20:00	B11 Seminarraum 014	04.02.2010-04.02.2010	
	wöch.	Do	15:15 - 16:45	B11 Seminarraum 014		

Kommentar: Kryptanalyse ist die systematische Suche nach Schwächen in Kryptosystemen. Exemplarisch sollen in dem Seminar bestimmte Angriffsmethoden auf bestimmte Kryptosysteme präsentiert werden.

Interessierte werden gebeten, sich bis Anfang Oktober anzumelden. Nähere Informationen werden sich rechtzeitig auf der Webseite der Professur finden.

Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009
 Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Halten eines Vortrages, schriftliche Ausarbeitung

4556213 **Kryptographische Hashfunktionen**

3 V	Einzel	Mo	09:00 - 13:00	KH7 Hörsaal (IT-AP)	21.12.2009-21.12.2009	S.Lucks;M.Gorski
	wöch.	Di	09:15 - 10:45	B11 Seminarraum 013	20.10.2009	
	wöch.	Do	11:00 - 12:30	KH7 Hörsaal (IT-AP)	15.10.2009	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	10.12.2009-10.12.2009	
	Einzel	Do	15:15 - 16:45	KH7 Hörsaal (IT-AP)	07.01.2010-07.01.2010	

Kommentar: Kryptographische Hashfunktionen sind einerseits ungewöhnliche kryptographische Algorithmen, andererseits aber auch die Last- oder Arbeitstiere in vielen Anwendungen: Ungewöhnlich sind sie insofern, als sie (im Gegensatz beispielsweise zu Verschlüsselungs- oder

Signaturalgorithmen) keinen Schlüssel nutzen. Als Arbeitstiere treten die Hashfunktionen vielfach in kryptographischen Protokollen auf, wenn es darum geht, einen kurzen „Fingerabdruck“ von längeren Daten zu nehmen.

Ab 2004 hat es sich herausgestellt, dass die in der Praxis verwendeten kryptographischen Hashfunktionen -- insbesondere die verbreiteten Hashfunktionen MD5 und SHA-1 -- unsicher sind. Nur die in der Praxis noch selten verwendete SHA-2-Familie von Hashfunktionen wurde noch nicht gebrochen, ist aber strukturell sehr ähnlich zu SHA-1. Deshalb hat das

US-amerikanische National Institute of Standards and Technology (NIST) einen Wettbewerb ausgeschrieben, um einen neuen SHA-3-Standard für Hashfunktionen zu finden. Von 64 eingereichten Hashfunktionen wurden im Dezember 2008 51 als "First Round Candidates" bestätigt, darunter zwei Hashfunktionen, die an der Bauhaus-Universität entwickelt wurden.

Der erste Teil der Vorlesung bietet eine Einführung in kryptographische Hashfunktionen und deren Anwendung in der Praxis. Im zweiten Teil werden tatsächliche Angriffe und deren Auswirkungen in der Praxis demonstriert und Ansätze für die Entwicklung neuerer und (hoffentlich!) besserer Hashfunktionen erläutert. Im dritten Teil wird auf den aktuellen Stand des SHA-3 Wettbewerbes eingegangen.

Das Ziel der Vorlesung besteht darin, Studierende in ein spannendes und hochaktuelles Forschungs-Teilgebiet der Kryptographie einzuführen.

Bemerkungen: Erster Termin: 15. Oktober 2009

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Projekt-Module

4498110 **Social Group Networking**

1PRO T.Gross;M.Fetter

Kommentar: In sozialen Interaktionen stellen sich Einzelpersonen anderen gegenüber je nach Situation unterschiedlich dar. Wenn Personen in Gruppen auftreten, können sie sich als Gruppe der Situation und dem sozialen Kontext anpassen.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, innovative Konzepte des Social Networking für Gruppen zu entwerfen und Web-basiert zu implementieren. Im Vordergrund stehen Möglichkeiten zum Aufbau von Beziehungen zwischen Einzelnen und Gruppen, die Darstellung von Netzwerken sowie die Unterstützung des gruppenkonformen Verhaltens nach außen.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

8 AA wöch. Do 09:15 - 16:45 G8A, LG Seminarraum 15.10.2009-05.02.2010
204

B.Rudolf;C.Hanke

Kommentar:

Bauformen des Lernens:

Berufs.bildungs.bau.steine für Weimar und Jena

Für die geplanten Berufsbildungszentren in Weimar und Jena sind

Funktionsbausteine zu entwerfen, die das Bauen als Lernprozess in sich aufnehmen.

Der Entwurf zielt auf modulare Architektur mit dem Anspruch an

Wandlungsfähigkeit und sollte Aspekte der Vermittlung elementarer Bauprozesse (im

Sinne einer Lehrbaustelle) einschließen. Das Raumprogramm ergänzt an den

jeweiligen Standorten die umzunutzenden Strukturen. Eine Elementierung vom

funktionalen Gebäudeteil über das energetisch sinnvolle Baumaterial zum

montagefähigen Bauelement wird 1:1 als modularer Raum im „Experimentalbau

STAHL“ auf dem Campus erprobt.

Das Semester beginnt mit einem mehrtägigen Workshop zu Techniken des Rapid

Prototyping. Dieser wird in Zusammenarbeit mit der Professur Informatik in der

Architektur und den Künstlerisch-Experimentellen Werkstätten durchgeführt.

Exkursionen zum Berufsbildungszentrum Jena, das Labor Raumprobe in Stuttgart

und weitere Referenzprojekte sind in der 44.KW geplant.

Die Wand als Gegenstand und Medium der Architektur

20PM Block - 09:15-16:45 G8A, LG Seminarraum 15.10.2009-05.02.2010
Empore 021

Kommentar: Thema des einführenden Projektmoduls 1 des postgradualen Masterstudiengangs MediaArchitecture ist die Betrachtung der Wand als Gegenstand und Medium der Architektur. Das Modul setzt sich aus drei Teilen zusammen. Die Professuren der Medien- und der Architekturfakultät stellen fakultätsübergreifende Aufgaben und betreuen sie aus interdisziplinärer Sicht theoretisch und entwurfspraktisch.

Der Archetypus Wand ist neben anderen Elementen der Architektur, wie Boden, Decke, Fenster oder Tür eine mögliche Form der Grenzziehung und Einheit der Differenz zwischen Innen- und Außenraum, Davor und Dahinter, Drinnen und Draußen.

Die Wand trennt oder verbindet zwei Welten, wird aber in der Regel nur aus einer der beiden wahrgenommen. Sie kann aus unterschiedlichen Positionen heraus unterschiedlich beobachtbar und deutbar werden.

Die architektonische Wand zeichnet sich sowohl durch physische als auch durch virtuelle Möglichkeiten aus. Die Ausrichtung, physische Beschaffenheit und Gestaltung der Wand lenkt die Wahrnehmung, Bewegung und Handlung und steuert die Ausbreitung von Licht, Luft und Schall. Die Wand in ihrer physischen Dimension mit unterschiedlicher Durchlässigkeit und Transparenz kann dem eigenen Lastverlauf genügen und zudem davon künden.

Die Oberfläche der Wand kann Träger für Zeichen- und Bildsysteme sein zur Kommunikation künstlicher Welten der Architektur. Die physische Wand erfährt eine virtuelle Erweiterung und Entgrenzung für die Wahrnehmung durch den Einsatz analoger oder digitaler Medien. Die Interaktion und Kommunikation zwischen architektonischen Räumen und den darin befindlichen Personen, hat sich mit Blick auf ein durch die neuen Medien gewandeltes räumlich unbegrenztes und zeitlich allgegenwärtiges Raumangebot verändert. Neue digitale Wände sind durch das Internet hinzugekommen und fungieren als Interface zwischen entfernten Orten. Die Frage der Zugangsbedingungen, Interaktionsmöglichkeiten aber auch die Schutz- und Beschränkungsbedürfnisse der an einer solchen erweiterten Kommunikation im virtuellen Raum teilnehmenden Personen muss neu bedacht werden. Die Interaktive Wand kann als Bildschirm zwischen aktuellen und virtuellen Welten vermitteln und eine Arbeitsfläche für Teams bilden.

Bemerkungen: Die Studenten setzen sich theoretisch und gestalterisch mit dem Thema auseinander. Vorhandene Systeme der virtuellen Realität (z.B. Videotracking, SecondLife) und gestalterische Methoden der Entwurfsgenerierung mit dem Computer werden untersucht, um die Kreativität beim Entwerfen zu fördern. Digitale Darstellung der Entwurfsideen und Gestaltungsstrategien mit Algorithmen (Programmiersprache Processing) zum Thema von Formen- und Strukturprinzipien der Wand werden ebenso geübt, wie die analoge Bearbeitung von Modellen. Das Einführungsmodul setzt sich aus mehreren Teilmodulen zusammen:

18 ECTS Einführungsprojekt (bestehend aus drei Teilmodulen)

9 ECTS Präsentationsmodul

3 ECTS Prüfungsmodul

Voraussetzungen: Zulassung zum Masterstudiengang

Leistungsnachweis: Abschlussnote für das gesamte Modul

Follow The Green Rabbit

1⊕M wöch. Di 14:00 - 16:00 M7B Projektraum 204 20.10.2009 U.Damm;B.Hopfengärtner;S.Hundertmark

Kommentar:

Seit der Entschlüsselung des menschlichen Genoms hat die Wissenschaft für Kunst und Kultur neue Brisanz entwickelt: Technik bestimmt nicht mehr alleine abgegrenzte Produktions- und Lebensbereiche, nun scheint der Mensch mit all seinen Eigenschaften selbst Gegenstand technischer Determination und Reproduzierbarkeit geworden zu sein. In einer Zeit, in welcher der Mensch sich selbst entwirft, werden Moral und kulturelle Zugehörigkeiten zunehmend fragil und austauschbar.

Während die Kunst unter dem Genrebegriff "Science&Art" Wissenschaft bis Anfang der 90er Jahre größtenteils in ihren Darstellungs- und Untersuchungsmethoden ästhetisch untersucht und ausgewertet hat, hat mit der Bioart in den 90er Jahren durch Arbeiten von z.B. Eduardo Kac, Natalie Jeremijenko und SymbioticA eine technikkritische und inhaltlich autonome Umgangsform in die Kunst Eingang gehalten, wie sie sonst nur in den wissenschaftsparodistischen Strategien 1910/20er Jahre aufgetaucht waren (Duchamp, Max Ernst).

Das Projekt setzt sich mit den Fragestellungen der Lifescience auseinander und stellt die Frage, wo Kunst rund 10 Jahre nach dem Auftauchen populärer Arbeiten wie Kac's GFK Bunny sich befindet und befinden sollte.

Im Projekt werden künstlerische Positionen zum weltanschaulichen Impact wissenschaftlicher Methoden und Strategien vorgestellt, diskutiert und weiterentwickelt.

Die Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex soll in der Artikulierung eines eigenen Standpunktes in Form einer künstlerisch/gestalterischen Arbeit münden.

Das Thema kann mittels klassischer Methoden wie Beobachtung und Zeichnung erfolgen, genauso wie mit zeitgemässen Erfassungs- und Darstellungsmethoden wie Fieldrecording, Sensorik, Bildmanipulation, 3D Modelling oder eigenen Experimenten und Laboraufbauten.

Künstlerische Arbeiten sind genauso willkommen wie angewandte Projekte zur wissenschaftlichen Dokumentation und Ausstellungsgestaltung.

Bemerkungen:

"There is no Space outside the Lab" (Joseph Dumit)
Begleitend zum Projekt werden Workshops angeboten.

Leistungsnachweis:

- Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. die Ausarbeitung eines Konzepts, die konkrete Umsetzung in Installationen, Displays, Objekten, 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%).

USER CENTERED ART - Experimentelle Kunstbenutzerforschung

16PM wöch. Do 10:00 - 13:00 M7B Projektraum 104 22.10.2009

J.Geelhaar;J.Sieber

- Kommentar:** Was passiert, wenn Kunst Technologie erfindet und Wissenschaft Kunst gestaltet?
 Wer sorgt sich eigentlich um die Opfer, Täter und Genießer derlei hybrider Prozesse und Ergebnisse?
 Dies ist ein Projekt für Erfindungskünstler, Künstleringenieure, Gestaltungsforscher.
 Den komplexen Aspekten der Gestaltung interaktiver Medien im urbanen und architektonischen Raum wird sich diese Veranstaltung auf entsprechend vielfältige Art und Weise zu nähern versuchen; die Schwerpunkte bilden hierbei:
- Wissenschaftlich-technische und gestalterische Grundlagen zu Benutzerschnittstellen, Interaktion, ubiquitären und eingebetteten Systeme, tangiblen Interfaces.
 - Einblicke in aktuelle gestalterische und künstlerische Entwicklungen der Medienkunst
 - Medienarchäologische Rückblicke auf wesentliche sowie kuriose und utopische audiovisuelle, interaktive, elektroakustische und experimentelle Werke, Apparate, Technologien und Forschungen.
- Gastvorträge und Workshops insbesondere zu den Bereichen Ingenieurpsychologie und Szenografie sollen ergänzend Probleme und Möglichkeiten bei Entwurf und Aufbau experimenteller medialer Umgebungen aufzeigen.
- Den Studierenden bieten sich hierbei für die eigene Projektarbeit sowie ggf. auch zur Vorbereitung einer Masterarbeit folgende mögliche Themen an:
- Kooperationsarbeit zum Kunstfest Weimar 2010: Site Specific Performance
 - Raumapparate-Projekt 2010: 100 Jahre Oskar Sala - Pionier der elektrischen Musik. Entwurf und Realisierung eines mobilen, modularen Ausstellungsbaus für elektroakustische, interaktive und multimediale Installationen und Ereignisse im öffentlichen Raum (in Kooperation mit Salas Geburtsstadt Greiz/ Thüringen).
 - Eigene Konzepte und Entwicklungen interaktiver Arbeiten im Kontext dieser Veranstaltung
- Zu diesem Projekt passende praxisorientierte Fachmodule sind unter Anderem:
- Bemerkungen:** Identität und Wort (Hartmann/Feddersen), Space is the Place (Neupert), Electric Friends (Sieber). Konsultationen nach Vereinbarung.
- Leistungsnachweis:** Workshop und Gastvorträge während des Semesters. Aktive, regelmäßige Teilnahme an den Projektveranstaltungen; Referat; Entwicklung und Dokumentation einer eigenen Projektarbeit im Kontext der Lehrveranstaltung.

Theoriemodule

- 4493212 **Rituelle Räume des Rechtsprechens** C.Vismann
 2 S wöch. Do 11:00 - 12:30 B11 Seminarraum 015 22.10.2009
- Kommentar:** Die Rechtsprechung ist ein Ritual, das bis in die Architektur hinein wirkt. In diesem Seminar wird es darum gehen, dieses Ritual in seinen feststehenden und in seinen variablen Elementen in der Geschichte zu verfolgen, angefangen von den amphitheatralen Versammlungen im antiken Griechenland, welche die Affinität zur Tragödie bedingen, über die "dinghegende" Rechtsprechung im Mittelalter bis hin zu den neuzeitlichen Untersuchungen des Tathergangs, die an festen Orten mit architektonisch markierten Diskurspositionen nach festgelegten Beweisregeln erfolgen. Sie scheinen nunmehr von einer anderen Sorte von Rechtsprechung abgelöst zu werden, die sich gegenwärtig in den medial gut ausgestatteten Gerichtssälen von Den Haag ankündigt.
- Bemerkungen:** "Theoriemodul" für MediaArchitecture
- Leistungsnachweis:** aktive Teilnahme, Referat

Fachmodule

- 4498050 **ICIS - Intelligent Cooperative Interaction Systems** T.Gross;M.Fetter
 1PRO

Kommentar: Moderne Computersysteme können sich durch die beiläufige Erfassung von Informationen über ihren Benutzungskontext an die Benutzer und deren Anforderungen anpassen. Beispielsweise kann der Netzzugang genutzt werden, um festzustellen, wo sich der Nutzer gerade befindet, Mikrofone und Webcams können die Raumsituation erfassen und Softwaresensoren Aufschluss darüber geben, mit was sich der Nutzer gerade beschäftigt. Durch die Kombination der Daten mehrerer Computersysteme mittels Machine Learning können Anwendungen entwickelt werden, die sich an mehrere Nutzer in kooperativen Situationen anpassen.

In diesem Projekt sollen Konzepte zur Nutzung dieser Daten für Rückschlüsse auf Gruppensituationen mittels maschinellen Lernens entwickelt und implementiert werden. Dies beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von neuen Sensoren, Methoden zur Extraktion von Features und die Generierung von Anpassungsempfehlungen für mehrere Nutzer.

Bemerkungen: Erster Termin: wird zur Modulbörse bekannt gegeben

Electric Friends - Elektronische Experimente I

6 FM unger. Fr 13:30 - 16:45 M7B Seminarraum 103 23.10.2009

J.Sieber

Kommentar: Quer durch die Gestaltungshochschulen und die weltweite neuere do-it-yourself-Community zieht sich mittlerweile eine Spur mehr oder weniger intensiv misshandelter mikroelektronisch bestückter Platinen. Die bekanntesten Arduino-Boards stehen dabei inzwischen an vorderster Stelle; ausgestattet mit guten, günstigen Mikrocontrollern (gewissermaßen kleine Computer in einem daumennagelgroßen Chip), USB-Schnittstelle für die wichtigsten Betriebssysteme, einer übersichtlichen Programmierumgebung und -sprache, die auf dem erfolgreichen Konzept von Processing aufbaut, bieten sie zweifelsfrei die Möglichkeit, nach einem Workshop-Wochenende eigene interaktive, elektronische Objekte zu realisieren - sogar inklusive der Kommunikation mit einem Rechner, einer grafischen Oberfläche, dem Internet, ...

Fest in der technisch-gestalterischen Disziplin des Physical Computing verankert, wird all dies selbstverständlich auch im Kurs "Electric Friends" praxisnah behandelt. Damit zufrieden sein wollen wir allerdings noch lange nicht:

Das zumeist vernachlässigte Verstehen elektronischer Grundlagen, das nicht selten ein eigenes interaktives Projekt von einer Kopie vielfach nachgebauter anderer Kopien unterscheiden können, soll hier in altbewährter Basteltradition gefördert werden.

Elektronische Bastelbausätze sind annähernd so alt wie der Elektromotor und das Röhrenradio. Als elektronische Bauteile durch die Einführung der Halbleitertechnik kleiner, leichter, billiger und unkomplizierter wurden, begann die Schwemme der Experimentierbaukästen. Während diese teilweise genialen, teilweise skurrilen Erfinderkisten heute jedoch kaum noch eine Rolle unterm Weihnachtsbaum spielen, stehen sie in diesem Fachmodul wieder im Mittelpunkt.

Spielerisch-experimentell werden folgende Themen behandelt:

- Grundlagen der Elektronik, Mikroelektronik und Programmierung
- Baukästen und modulare Systeme
- Radiotechnik & Elektronische Klangerzeugung
- Verknüpfung analoger und digitaler Elektronik
- Elektronische Sensor- und Interaktionselemente
- Entwurf elektronischer Schaltungen
- Entwicklung und Prototyping interaktiver elektronischer Systeme

Vorkenntnisse nicht zwingend erforderlich, erwartet wird jedoch eine hohe Motivation zum selbständigen, experimentellen Arbeiten. Kurzes Motivationsschreiben bitte an: 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).

Farbe im Kontext

4 S wöch. Mo 09:15 - 12:30

12.10.2009-05.02.2010

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 Farbenwendungen/Darstellerische Möglichkeiten erkunden, geeignete Methoden austesten und eine sinnvolle Präsentation im geeigneten Medium erstellen/Farbsysteme und Farbenwendungen im Kontext mit der Aufgabe erarbeiten/Raum- und Farbqualitäten beschreiben und beurteilen können.

Projekt im Bauhausjahr 2009

Farbprojekt für Gebäude der KEW in der Bauhausstrasse 7b/D,

Ideen für das Umfeld mit den 4 neuen Kuben,

Kontext zum Umfeld – Auffallen oder Verstecken,

Projekt und Ausführung durch die Bearbeiter Sommersemester 2009

Bemerkungen: Einschreibung am 12. Oktober 2009 ab 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre

Voraussetzungen: Diplom: Vordiplom, Farbe I

Master: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis: Fachnote/ Testat

Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

4 S wöch. Mo 13:30 - 16:45 S6aHD Pool 3 12.10.2009-05.02.2010 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 12. Oktober 09 ab 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Voraussetzungen: Vordiplom

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Perspektive und Grafik

4 S wöch. Do 13:30 - 16:45 S6aHD Pool 3 15.10.2009-05.02.2010 A.Kästner

- Kommentar: Dreipunktperspektive, Schatten- und Spiegelprojektion, Panoramaperspektive, Perspektivekonstruktionen auf unterschiedlich geformte Projektionsebenen mit unterschiedlichen Blickrichtungen, Zusammenhänge zwischen virtuellen, fotografischen und geometrischen Projektionen, Licht, Schatten und Spiegelung, Präsentationsstrategien und -techniken.
- Zum Seminarbeginn werden vorlesungsähnlich und themenbezogen die jeweiligen begrifflichen, technischen, geometrischen und arithmetischen Grundlagen vermittelt und Beispiele vorgestellt, in denen die entsprechenden Konstruktionen zur Anwendung kamen und in denen eine grafische Umsetzung zu sehen ist.
- In einer seminarbegleitenden Konstruktion wird in der Regel mit ArchiCAD die meist räumliche Konstruktion Schritt für Schritt hergeleitet. Dabei erlernen die Teilnehmer vor allem die 2D-Werkzeuge von ArchiCAD und das Arbeiten mit Ebenen kennen.
- An entsprechender Stelle gibt es Seitenblicke in weitere Software-Werkzeuge wie Photoshop, Director, PTMac, Photovista und CubicVR-Software. Zwischen den Seminaren (im Selbststudium) werden die im Seminar begonnenen Konstruktionen fertig gestellt und mit einem gemeinsamen Layout versehen.
- Drei der Konstruktionen werden mit einer grafischen und verbalen Konstruktionsbeschreibung versehen und drei weitere grafisch in frei wählbaren aber sich unterscheidenden Techniken als perspektive Schaubilder umgesetzt
- Bemerkungen: Die Einschreibung findet am 12. Oktober 09 ab 09:00 Uhr an der Professur statt.
- Voraussetzungen: Diplomstudiengang: Vordiplom
- Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Space Is The Place

4 FM wöch. Do 13:30 - 15:00 M7B Projektraum 204 22.10.2009 M.Neupert

- Kommentar: Das Weltall und dessen zweidimensionale Aufsicht, Himmel genannt, war für Künstler immer eine bedeutende Inspiration.
- Die Beobachtung der Sterne und ihrer Himmelsmechanik führte zur radikalen Einsicht, das nicht die Erde im Mittelpunkt des Systems steht. Mit der Kenntnis der Sternenhimmels wurde Navigation möglich, und damit die Eroberung und Vermessung der Welt. Konstellationen wurden gedeutet und figürlich interpretiert. Für unseren Alltag haben die Sterne an Bedeutung verloren. Dafür kommt nicht nur das Fernsehen per Satellit, sondern auch Telekommunikation, Positionsbestimmung und Geotagging basieren auf künstlichen Himmelskörpern, die Wettervorhersage schon seit Jahrzehnten. Das Militär nutzt die Möglichkeiten der Aufklärung und Spionage und seit ein paar Jahren hat sogar jeder von seinem PC aus die Möglichkeit auf orbitale Photographien zuzugreifen.
- Zeitgenössische Künstler wie Tom Sachs, Olaf Nicolai, Thomas Ruff, Ingo Günther, Olafur Eliasson, Ilya & Emilia Kabakov, Roman Signer, Rebecca Horn, William Kentridge, Nam June Paik uvm greifen das Thema Welt- raum auf um eigenständige Positionen zu beziehen.
- Im Fachmodul werden wir Satelliten beobachten, Umlaufbahnen berechnen, Steuerungen programmieren, Positionen bestimmen, Sterne deuten, Horoskope interpretieren, Kunst verstehen, Theorien nachvollziehen und eine Sternwarte besuchen um durch ein Teleskop zu sehen.
- Bemerkung: Bei Prof. Nathalie Singer gibt es ein passendes Projekt.
- Bemerkungen:
- Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Präsentation, künstlerische Prüfung, Dokumentation.

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"