

Fakultät Medien

B.F.A. Mediengestaltung

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOERSE Dienstag, 3. April 2007, Haußknechtstr.7, Hörsaal 09:30 Uhr: Einführungsmodul Mediengeschichte für MG, J. Behnstedt, T. Nanz 10:00 Uhr: Gestaltung medialer Umgebungen, Gastprof. Damm 10:30 Uhr: Kinderspiel, Prof. Geelhaar, S. Benger, J. Sieber 11:00 Uhr: Studio Bauhaus, Prof. Kissel, J. Fuchs, M. Schlaffke, W. Höhne 11:30 Uhr: Drehort Weimar, Prof. Kissel, J. Fuchs, W. Höhne 12:00 Uhr: Festivalounge II, Prof. Kissel, J. Fuchs 12:30 Uhr: Experimentelle Television, Prof. Kissel 14:00 Uhr: Klangwerkstatt A, Prof. Minard, H. Rutz 14:30 Uhr: Von der Idee bis zur Leinwand, Gastprof. Maugg 15:00 Uhr: "Ich will Kalif werden an Stelle des Kalifen", Gastprof. Homann, H. Stanic, U. Ebenbeck, D. Moufang 15:30 Uhr: My Friends Went to Venice and All I Got Was This Stupid T-Shirt, Gastprof. Hill

Einführungsmodul

Einführung in die Mediengeschichte für MediengestalterInnen

Das Modul wird für Studierende der Mediengestaltung angeboten und setzt sich aus dem Seminar "Geschichte des Interfaces" (2 SWS) von Tobias Nanz und dem Seminar "Einführung in die Mediengeschichte" (4 SWS) von Jan Behnstedt zusammen. Um einen Modulschein zu erlangen, müssen die Studierenden an den Seminaren aktiv teilnehmen, in dem Seminar "Geschichte des Interfaces" ein Referat halten und in dem Seminar "Einführung in die Mediengeschichte" eine Hausarbeit anfertigen.

Einführung in die Mediengeschichte

Seminar, SWS: 4

Behnstedt

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, 19.04.2007 - 19.04.2007, Helmholtzstraße 15 - 207 Seminarraum 207

Kommentar Wenn wir alles, was wir wissen, nur durch Medien wissen (Luhmann), stellt sich für Mediengeschichte das Problem, dass eine Geschichte der Medien immer auch auf mediale Bedingungen der Geschichte selbst verweist, auf Medien also, in denen und durch die Geschichte überhaupt nur Gestalt annehmen kann. Ausgehend von dieser Verschränkung, verfolgt die Veranstaltung daher zwei Ziele. Erstens soll anhand grundlegender und klassischer Texte ein allgemeiner Einblick in unterschiedliche Epochen, Zäsuren und Veränderungen der Mediengeschichte gegeben werden. Ein Schwerpunkt bildet dabei eine Geschichte des Sehens und deren Verknüpfung mit optischen Medien und unterschiedlichen (auch virtuellen) Architekturen. Zweitens sollen Möglichkeiten und Strategien der Mediengeschichtsschreibung diskutiert werden, die dem oben genannten Problem einer Medialität der Geschichte Rechnung tragen.

Bemerkung Termine werden an der Projektbörse bekannt gegeben

Nachweis Voraussetzungen für das Erwerben eines Leistungsnachweises sind neben einem Referat und einer Hausarbeit, die kontinuierliche Lektüre der Texte und Diskussionsbereitschaft.

Geschichte des Interfaces

Seminar

Nanz

Do, Einzel, 14:00 - 20:00, 10.05.2007 - 10.05.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Mensch-Maschinen-Schnittstellen wie etwa grafische Benutzeroberflächen ermöglichen Anwendern eine Interaktion mit Rechnern. Verschiedene Eingabe-, Reaktions- und Navigationsmöglichkeiten lassen die Computernutzer dabei oft vergessen, inwieweit jene Interaktion eine einseitige ist, da sie nach den Spielregeln der vermittelnden Instanz - des Interfaces - verlaufen. Diese Medienfunktion der Schnittstelle soll anhand ihrer Geschichte erkundet werden.

Bemerkung Ort und Zeit werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Nachweis Ein Leistungsnachweis kann durch ein Referat und eine Seminararbeit erworben werden.

Fachmodule

abstract Kochstudio - Einführungskurs TV-Studio

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Keber / Kiefer

Block, 10:00 - 18:00, 03.04.2007 - 05.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar Der Kurs befasst sich mit der Entwicklung und Umsetzung von Kochsendungen von Wilmenrod bis Mälzer. Nach einer historisch analytischen Einführung wird von den Teilnehmern selbst ein Format und ein Konzept für eine Studio-Kochsendung entwickelt, die dann live im Studio umgesetzt und aufgezeichnet wird.
Rezeptzitat aus "Die Kunst des Kochens" von Henri de Toulouse-Lautrec und Maurice Joyant.
Auf den Seiten, die mit "ultima ratio" überschrieben sind, findet man das Rezept:
"Heiliger am Spieß - saint sur le gril:
Versuchen Sie, sich durch Vermittlung des Vatikans einen wirklichen Heiligen zu besorgen.
Behandeln Sie ihn so, wie St. Lorenz am 10. August 258 behandelt wurde.
Nachdem Sie ihn gegeißelt haben, legen Sie ihn auf den Rost über ein großes Bett glühender Holzkohlen.
Gleich seinem Vorgänger wird er - wenn er ein richtiger Heiliger ist - selbst verlangen, umgedreht zu werden, damit er auf beiden Seiten gut geröstet ist."

Alterna-Archive

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 20

Hill

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar Als wesentlicher Bestandteil des Lehrstuhls »Moden und öffentliche Erscheinungsbilder« entsteht ein multifunktionales, festinstalliertes Archivsystem, dessen Inhalte von Semester zu Semester verändert und ergänzt werden. Der Fachkurs widmet sich der Hintergrundrecherche zu existierenden archivalischen Methoden und Modellen, und evaluiert Modi des Archivierens, der Präsentation und Möglichkeiten der Konstruktion eines solchen Archivsystems. Es entstehen visuelle und haptische Studien zu diesem »Archiv der Archive« - notwendige und spannende Vorüberlegungen für eine langfristig angelegte Beschäftigung mit dem Thema.
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme am Plenum, Präsentation und Abgabe der Entwurfsidee.

Animation

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Loeser

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 15 - 002 Projektraum 002

Kommentar Welche Hürden müssen genommen werden, um einen Animationsfilm von den ersten Entwürfen bis ins Kino zu bringen, wie finanziert man ein solches Projekt? Auf diese Fragen wird die Einführungsveranstaltung "Trickfilm in Deutschland" Antworten liefern. Des Weiteren wird sich die Vorlesung dem Angebot und die Nachfrage nach Animationsfilmen für Kino oder Fernsehen sowie dem Stand von internationalen und nationalen Animationsstudios widmen.
In mehreren kurzen Einführungskursen werden in komprimierter Form Grundlagen zu den einzelnen Trickfilmbereichen 2D, Stop Motion und der 3D Animation sowie Techniken wie x-sheet und Keyframes vermittelt.
Ziel der Veranstaltung wird ein kurzer Trickfilm sein, der entweder als Gemeinschafts- oder als Einzelprojekt entwickelt werden soll. Die Thematik des Films wird keiner Beschränkung unterliegen, jedoch wird vorausgesetzt, dass jeder Studierende bis zum ersten Termin eine kurze Trickfilmidee entwickelt und präsentiert.
Eine Exkursion nach Halle zur Frickfilmfirma MotionWorks GmbH ist obligatorisch.

Audiobearbeitung

Vorlesung, SWS: 3

Schatter / Kemter

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 19.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 22.06.2007 - 22.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 29.06.2007 - 29.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 06.07.2007 - 06.07.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 13.07.2007 - 13.07.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Die Vorlesung vermittelt medientechnologische Grundlagen für die Fragen der Erfassung, Bearbeitung und Speicherung akustischer Phänomene. Nach einer Einführung in die akustisch-musikalischen und signaltheoretischen Grundlagen mit ihren Zeichensystemen werden Fragen der Studiopraxis erörtert. Sie umfassen Aufgaben der Zeit-, Spektral-, Pegel- und Dateibearbeitung akustischer Daten. Anschließend werden Hardware- und Softwarelösungen für die Klangverarbeitung vorgestellt. Dazu gehören Editiersysteme, elektronische Instrumente als auch virtuelle Studiot Technologien und deren Zusammenwirken über MIDI-Techniken. Fragen der Theorie und Praxis elektroakustischer Wandler und studioteknischer Installationen schließen sich an. Der parallele Besuch eines Kurses wie "Elektroakustische Klanggestaltung" wird empfohlen.

Beruf Journalist/in

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Müller

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, 14.04.2007 - 14.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, 12.05.2007 - 12.05.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, 09.06.2007 - 09.06.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, 07.07.2007 - 07.07.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Aufgabe und Kritik des Journalismus. Strukturen in den Medien (Historie, Aufbau- und Ablauforganisationen, Agenturen, TV, Print, Radio). Chancen und Risiken. Nachrichtenorientierte Darstellungsformen: Meldung, Nachricht, Bericht, Reportage (mit Übungen), Feature, Interview (mit Übungen), meinungsorientierte Formen: Leitartikel, Kommentar, Rezension, Betrachtung, Glosse, Kolumne, Essay, Feuilleton. Informationsbeschaffung: Recherche (mit Übungen), Agenturen, Internet. Gefahren und Fallen. Medientheorie und Praxis. Wirkungen von Kommunikation. Nachrichtenmanipulation und -kritik an aktuellen Beispielen. Grundlagen der angewandten Psychologie, besonders visuelle Wahrnehmung, soziale Wahrnehmung, Beurteilung, Beurteilungsfehler. Kommunikation: verbale und nonverbale Kommunikation (Mimik, Gestik, Körpersprache, Gesprächsführung usw.) Interviewtraining in allen Bereichen. Neuere Ergebnisse aus der Hirnforschung, Sinne, Sinneswahrnehmung, Sinnesorgane. Wirkung von Kommunikation. Neuronales Korrelat des Bewusstseins (Methoden und Forschungsergebnisse, bewusste und unbewusste Verarbeitungen, binokulare Rivalität). Medienpsychologie - Psychologie in den Medien. Praxis: Entwicklung und praktische Erprobung von Sendeplänen, die von einem neuen Satelliten-TV-Sender im Vollprogramm umgesetzt werden und eine Alternative zu den gängigen Programmen bilden sollen. Spätere sendefähige Umsetzung film- und fernsehtechnischer Programmteile, auch aus der universitären Praxis.

Best of Unicato - to the movies an beyond

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Klein

Do, wöch., 15:15 - 16:45, ab 12.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar Innerhalb dieses Fachmoduls werden Strategien für unterschiedliche Auswertungsschienen des studentischen Filmmagazins "unicato" entwickelt und geplant. Ziel wird es sein, ein "Best of unicato" in den Auswertungsformaten Kino, Fernsehen und DVD gleichzeitig zu starten. Es werden alle für den Verleih und Vertrieb notwendigen Arbeiten gemeinsam durchgeführt: Planung und Erstellung eines Förderantrages für Verleih und Vertrieb - Planung und Erstellung eines Verleih und Vertriebbudgets - Erarbeitung eines Marketing- und PR-Konzeptes - Erstellung eines Presseheftes, Plakates - Erstellung eines Kinotrailers - Planung einer Website - Planung und Erstellung von Bonusmaterial für die DVD - Auswertung - das Authoring der DVD - Planung und Entwicklung eines DVD Covers. Die einzelnen Arbeiten werden teilweise unterstützt von externen Mediengestaltern. Im Rahmen dieser Fachmoduls erhalten die Teilnehmer aber auch einen Überblick über die Kino -und Verleihlandschaft und DVD - Vertriebslandschaft in Deutschland.

Blickwechsel - für ABC Schützen

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 25

Lembke

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 7b, Haus D - 005 Fotostudio 005

Kommentar Nicht nur Kamerasysteme können gewechselt werden, sondern auch Objektive, Isozahlen, Filme, Farbprofile, Auflösungen, Dateiformate und Chemikalien. Blenden und Verschlusszeiten beobachten den Wechsel der Tageszeiten. Kamerastandpunkte und Perspektiven sollten ebenfalls gewechselt werden. Strukturen, Formen und Farben wechseln sich ab. Der Fachkurs "Blickwechsel" bietet den Studierenden die Möglichkeit die Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie, der fotografischen Gestaltung und der Wirkung von Licht in wöchentlichen Aufgabenstellungen zu erarbeiten. Ziel ist es fotografische Grundtechniken zu erproben, die Wahrnehmung zu sensibilisieren und durch das kennen lernen der technischen Möglichkeiten ihre Vielfalt zielgerichteter einzusetzen. Zum Schluss ist alles ausgewechselt. Schuss frei!

Bemerkung Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Anfertigung einer Mappe, Dokumentation der Arbeiten.

Voraussetzung Interesse an der Fotografie, keine Vorkenntnisse nötig

Das Dokumentarische Portrait

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Peters

Mi, wöch., 13:30 - 18:30, ab 04.04.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Kommentar Film arbeitet mit Eindrücken. Durch die Montage der Bilder stärken wir die Emotionen, bringen wir Ideen zum schwingen. Die Kursteilnehmer versuchen ein klassisches Problem zu lösen: Wie bringen wir das Innerste und das Wesentliche an einen Menschen zum Ausdruck, da wir "nur" von Eindrücken ausgehen können? Es sollen kleine Filmportraits gedreht werden, wobei keines länger als fünf Minuten sein darf - das verschärft das Problem! Wir werden die Exposés, die Filmmuster, den Rohschnitt und den Feinschnitt im Kurs ansehen und diskutieren. Bei Gelegenheit schauen wir Dokumentarfilme an, in denen andere Filmemacher dieses Problem, jeder auf seine Art, gelöst haben.

Das Schweigen des Sichtbaren

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Höhne / Schlawke

Mi, wöch., 15:15 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 15 - 002 Projektraum 002

Kommentar Im Sommer findet in Gera und Ronneburg die Bundesgartenschau statt. Die blühende Landschaft des Gartenschaugeländes ist von Halden umgeben, die der Uranbergbau hinterlassen hat. Dort produzierten die Angestellten des Bergbauunternehmens "Wismut" den Grundstoff für zivile und militärische Nukleartechnologien. Das radioaktive Material nahm seinen Weg in die umgebenden Landstriche, legte sich über die Testgebiete in der ehemaligen Sowjetunion, verbrannte in Atomkraftwerken zu strahlendem Müll oder wird in Waffenlagern und nuklearen Deponien aufbewahrt. Die Ansichten über die Strahlenbelastung der Region, die Rolle des Bergbauunternehmens Wismut und die Sinnfälligkeit der Bundesgartenschau gehen weit auseinander. Der Widerspruch zwischen der Geschichte der Region und der Festivalkultur im ästhetisierten Landschaftspark der Bundesgartenschau ist der Gegenstand des Projektes. Im Rahmen des Kurses führen wir Gespräche mit mehreren Theoretikern (Michael Beileites, Gernot Böhme, Harald Lesch, Michael Lingner, Günther Moewes). Darauf aufbauend gestalten wir einen Camping-Wohnanhänger zu einer fahrenden Ausstellung. Im Juli wird der Wohnanhänger an den Besucherparkplätzen der Bundesgartenschau, im Stadtraum Geras und in den Tagebau-Ortschaften um Ronneburg Station machen. Die Begegnungen im Verlauf dieser Reise bieten den Stoff für eine gemeinsame Filmproduktion. Das Projekt "Das Schweigen des Sichtbaren" entsteht in Zusammenarbeit mit der Künstlergruppe "Kooperative Kunstpraxis" und wird vom e-werk e.V. sowie der "Stiftung Aufarbeitung" unterstützt.

Ein Einstieg in die Robotik: "...und er bewegt sich doch!"

Fachmodul, SWS: 4

Geelhaar / Sieber

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 10.04.2007

- Kommentar** Intelligente Gebäude - von Robotern besiedelt?
Roboter sind heute schon längst aus dem Reich des Science-Fiction in die "reale" Architektur übergewechselt und stehen nicht nur in der Erstellung und Wartung von Gebäuden zur Verfügung sondern in verschiedenen Bereichen des Service. In diesem Spannungsfeld von physisch Existentem und Virtuellem, von Realität und Fiktion ist diese Veranstaltung angesiedelt. Neben der Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen der Architektur der Technik, der Sensorik und der Signalverarbeitung wird der Einfluss der Robotik auf Architektur und Mediengestaltung diskutiert. Im praktischen Teil des Kurses werden in Gruppenarbeit einsatzfähige Roboter entworfen, gebaut und programmiert, die gestellte Aufgaben erfüllen müssen. Als Grundmaterial dienen ein Kleincomputer, verschiedene Sensoren und diverse konstruktive Bausteine (Lego Mindstorms). Die Roboter werden in einem abschließenden Rennen mit Wettbewerbscharakter gegeneinander antreten müssen.
- Bemerkung** Die Veranstaltung wird gemeinsam mit Studierenden der Architektur durchgeführt. Einschreibung bis 5.April bei: melanie.kaufmann@medien.uni-weimar.de
Zusätzliche Blockveranstaltung am 16./17. April, ab 9.00 Uhr
- Voraussetzung** Kenntnisse in Elektronik und Programmierung.

Einführung Dramaturgie

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Beck

Block, 11:00 - 18:30, 10.04.2007 - 13.04.2007, Bauhausstraße 15 - 003 Projektraum 003

- Kommentar** Viertägige Einführung in die Filmdramaturgie für all jene, die sich im Schreiben von Szenen und Kurzdrehbüchern probieren wollen. Neben einer theoretischen Einführung in das Erzählen von Geschichten, werde ich mit Ihnen sehr konkrete Schreibübungen machen, die alle Zutaten eines guten Drehbuches (Figuren, Struktur, Konflikt, Thema usw.) einzeln behandeln und die Ihnen die Komplexität einer Geschichte bewußt machen. Ihre Übungen werden jeweils in der Gruppe besprochen, wobei Sie hier am meisten von den Arbeiten der anderen lernen werden. Trotz meiner Vorgaben werden Sie am Ende des Kurses nicht nur einen Haufen beschriebener Blätter haben, sondern genügend Kenntnis, um ihre eigenen Ideen einschätzen und vielleicht schon im folgenden Semester umsetzen zu können. Für die Schreibübungen ist es von Vorteil, wenn Sie einen Laptop mitbringen. Es ist aber keine Voraussetzung für die Teilnahme.

Einführung in journalistisches Arbeiten

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Hasselmann

Di, Einzel, 09:15 - 16:45, 17.04.2007 - 17.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Di, Einzel, 09:15 - 16:45, 15.05.2007 - 15.05.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Di, Einzel, 09:15 - 16:45, 12.06.2007 - 12.06.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Di, Einzel, 09:15 - 16:45, 03.07.2007 - 03.07.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

- Kommentar** Ziel des Fachmoduls ist die Vermittlung der grundlegenden Fertigkeiten eines freien Redakteurs/Autors beim Fernsehen oder Radio. Diese beginnen bei der zielgerichteten Themenauswahl, dem Erstellen eines marktüblichen Exposés und der richtigen Kommunikation mit dem potentiellen Arbeitgeber. Dann geht es an die praktische Arbeit: Von der dramaturgischen Konzeption über die Auswahl der Gesprächspartner, Strategien der Interviewführung und der Anleitung von EB-Teams bis hin zum Texten, Schneiden und Vertonen wird jeder Aspekt des journalistischen Schaffens beleuchtet.

Elektroakustische Musik II

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 8

Minard

Mi, wöch., 09:00 - 10:30, ab 11.04.2007

- Kommentar** Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs "Elektroakustische Musik I" fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Bauhaus Universität weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation,

Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Bemerkung Ort: Studio für elektroakustische Musik, Hauptgebäude der Hochschule für Musik, Raum 3.15

Voraussetzung "Elektroakustische Musik I - Einführung in die elektroakustische Musik"

Fernsehpraxis - Wie findet man sein Publikum

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 20

Kissel / Heiß / Fuchs / Otto

Fr, unger. Wo, 13:30 - 16:45, ab 13.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar In diesem Kurs sollen Fernsehbeiträge in einer Länge von maximal 2:30 Minuten produziert werden. Dabei müssen sich die Studierenden für ein bestimmtes Fernsehgenre entscheiden: Soll die Produktion junge Leute ansprechen oder ältere Zuschauer? Für welches (fiktive) Magazin soll der Beitrag produziert werden? In einem "Verkaufsgespräch" muss die Autorin/der Autor das Thema so vorschlagen, dass eine (fiktive) Redaktionsleitung das Sendeangebot übernehmen würde. Nach diesem Entwurf werden Bildmotive, Kameraführung und O-Töne beraten und festgelegt. Orientiert an der Zielgruppe wird eine bestimmte Art von Filmschnitt, einschließlich Atmo und Musik, angeleitet durch die MDR Cutterin Claudia Nagel, durchgeführt. Auch der Text wird entsprechend festgelegt und gestaltet. In diesem Fachkurs sollen die Studierenden lernen, Filme bei (über)regionalen Fernsehredaktionen zielgerecht anbieten zu können. Einen exemplarischen Themenschwerpunkt für diesen Fachkurs sollte die Architektur darstellen. In Zusammenarbeit mit Architekturfachleuten sollen kurze Filme entstehen, die die besonderen Charakteristika dieses Bereiches aufspüren und allgemeinverständlich herausarbeiten.

Film Sharing - Independent Film Festival

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 20

Kissel

Do, wöch., 15:15 - 18:30, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Film Sharing ist eine Initiative von Studierenden der Bauhaus-Universität sowie verschiedener Partner im In- und Ausland. Für März/April 2007 ist im Rahmen eines mitteldeutschen Nachwuchstreffens eine Veranstaltung geplant, die die mitteldeutschen Medien-Studierenden und -Lehrenden miteinander bekannt machen soll. Es sind Vorträge, Diskussionsrunden, Filmpräsentationen und eine "Unicato"-Award Show vorgesehen. Verschiedene unabhängige Filminitiativen sollen bundes- und europaweit miteinander vernetzt werden und einen koordinierten Programmaustausch pflegen. Tätigkeitsfelder im Kurs sind zum einen das Präsentationsdesign, zum anderen die Organisation, d.h. Sichtung, Bewertung und Registrierung neuer Filme, das Verfassen von Presse- und Katalogtexten und die Archivierung und Katalogisierung des Filmbestandes. Eine weitere Aufgabe der Studierenden wird die Trailer-Produktion und die Kuratierung des Auswahlprogramms darstellen. Nach dem erfolgreichen Independent Filmfest »Geld spielt keine Rolle« im Wintersemester 06/07 in Weimar wird es dieses Jahr erstmals in Heilbronn im Rahmen eines subkulturellen Kunst-, Film- und Musikfestivals vom 8. - 10. Juni 2007 stattfinden um dann in Weimar, London und weiteren Städten auf Tour zu gehen. Es kann nunmehr auf eine vierjährige Festivalgeschichte aufgebaut werden, die dem "Low-/No Budget" Film eine neue, zeitgemäße Plattform gibt.

Foto_Sprech_Stunde

Fachmodul, SWS: 2

Lembke

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 7b, Haus D - 005 Fotostudio 005

Kommentar Diskussionsforum zum Medium Fotografie
Bildselektion - Bildbesprechung - Bildästhetik
In der Sprechstunde können sowohl studentische Arbeiten, traditionell anerkannte Methoden wie auch die alternative Fotografie behandelt werden.
Die Praxis ist wöchentlich geöffnet.
Mittwochs von 16.30 bis 18.00
Fotografen aller Kassen sind zugelassen.

Bemerkung Interdisziplinäres Fachmodul der Fakultäten Architektur und Medien.
Der Kurs findet unter Leitung von Alexander Lembke und Walter Bergmoser statt.
Richtet sich auch an: Master Architektur und Fak. G.

Nachweis Leistungsnachweis durch Referat und regelmäßige Teilnahme.

Gestalten in medialen Strukturen - XHTML für Gestalter (Einführung)

Fachmodul, SWS: 4

Landmann

Kommentar Im Fachmodul sollen Grundlagen vermittelt werden die zum Verständnis und Umgang mit dem Web-Format XHTML notwendig sind. Basierend auf einfachen Übungen zum Verstehen und Schreiben von XHTML-Quellcode, wird die Arbeit hauptsächlich aus individuellen, praktischen Experimenten bestehen. Dazu werden im Kurs auch die Formate CSS und JavaScript vorgestellt und in Verbindung mit XHTML praktisch angewendet.

Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul sowie die Umsetzung und Dokumentation einer eigenen praktischen Arbeit.

Bemerkung Verbindliche Anmeldung bis zum 02.04.2007 per e-Mail an:
wolf.landmann@medien.uni-weimar.de

Der Anmeldung sind bitte folgende Angaben zu entnehmen: Vor- und Zuname, Matrikelnummer, Studiengang und Semester sowie die vollständige e-Mailadresse.
Zeit und Ort:

Der Kurs findet online statt und kann zeitlich frei besucht werden. Mit durchschnittlich ca. 1,5 Stunden Onlinezeit pro Woche (plus Bearbeitungszeit) muss gerechnet werden.
G, M

Voraussetzung Technische Voraussetzungen sind ein Online-Zugang, ein aktueller Web-Browser und ein geeignetes Werkzeug zum erstellen von Quellcode (z.B. Dreamweaver, GoLive, jEdit). Inhaltliche Voraussetzungen bestehen keine (Einführungsmodul).

Günter Reisch zum Achzigsten - Eine persönliche Filmgeschichte

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Kissel

Do, Einzel, 17:30 - 19:15, 10.05.2007 - 10.05.2007

Do, Einzel, 19:30 - 23:15, 10.05.2007 - 10.05.2007

Fr, Einzel, 19:30 - 21:15, 11.05.2007 - 11.05.2007

Fr, Einzel, 21:30 - 23:15, 11.05.2007 - 11.05.2007

Kommentar Günter Reisch, geboren am 24. November 1927 in Berlin, arbeitet seit über 60 Jahren im Filmbereich. 1946 ist er im Nachwuchsstudio der DEFA, später ab 1948 als Regie-Assistent bei Gerhard Lamprecht, Martin Hellberg und weitere acht Jahre bei Kurt Maetzig tätig. Seit 1955 ist er als Regisseur beim DEFA-Studio für Spielfilme angestellt. 1983 wird er als ordentliches Mitglied in die Akademie der Künste gewählt. Er ist Mitglied des Künstlerischen Rats der DEFA und Mentor an der Filmhochschule in Potsdam-Babelsberg. Nach der Wende übernimmt er Lehraufträge an der Münchener Filmhochschule, der Deutschen Film- und Fernseh-Akademie, der Kasseler Kunstakademie und der Filmschule Zelig in Bozen/Bolzano. Von 1997 bis 2002 unterrichtet er als Lehrbeauftragter an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar, 2003 wird er zum Honorarprofessor für "Filmgestaltung in den neuen Medien" ernannt. Günter Reisch, der am 24. November 80 Jahre alt wird, soll mit einer kleinen Filmreihe im Komunalen Kino Mon Ami gewürdigt werden.

Höhepunkt der Homage ist ein Filmgespräch über 60 Jahre Deutscher Film und die Präsentation seiner selbst gedrehten Filmgeschichte(n): "Mein Leben auf 8 Millimeter" (1947-2007).

Folgende Filme werden im Kino Mon Ami gezeigt und zur Diskussion gestellt:

10. 5. 2007 um 17.30 Uhr "Ach, du fröhliche..." DEFA 1961/62

10. 5. 2007 um 19.30 Uhr "Ein Lord am Alexanderplatz", DEFA 1967

11. 5. 2007 um 19.30 Uhr "Mein Leben auf 8 Milimeter" von und mit Günter Reisch

11. 5. 2007 um 21.30 Uhr "Anton der Zauberer", DEFA 1977

Bemerkung Veranstaltungen finden im Kino Mon Ami, 99423 Weimar, Goetheplatz 11 statt.

Heiße Typen im Korsett

Fachmodul, SWS: 2

Krüger

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

- Kommentar
- Nichts wird so heiß gegessen, wie es auf den Tisch kommt. Es schmeckt aber meist nur dann, wenn das Rezept stimmt. Mit guten Rezepten kommt man auch in der Typografie für den Anfang recht weit.
- Die Typen:
Die »richtige« Schrift zu finden, ist so einfach oder so schwer wie das »richtige« Gewürz für ein bestimmtes Gericht zu verwenden: Schnörkelschrift für eine Heavy-Metal-Kombo? Pixelbuchstaben für ein Fünf-Sterne-Hotel? Times New Roman am Bildschirm? Kommt darauf an. Darauf, was man sagen will. Für den Umgang mit Schrift ist es wichtig, die Feinheiten zu kennen und den Blick für das Typische zu schärfen. Dann kann man gezielt die »passende Schrift« aussuchen. Angesichts der Bandbreite an Fonts, die auf dem Markt und frei im Internet zu finden ist, eine Herausforderung.
- Das Korsett:
Damit der Quarkkuchen beim Backen nicht breitleuft, braucht er eine Backform, die ihn festhält. Um Informationen klar zu strukturieren und für eine gelungene Seitengestaltung lohnt es sich, einen Blick auf Ordnungssysteme - Raster - und ein paar Grundregeln der Makrotypografie zu werfen.
- Themen im Fachmodul:
- Schriftmerkmale
 - Klassifikationssysteme
 - Wirkung von Schrift
 - Lesbarkeit
 - Schriftmischung
 - Gliederung/Auszeichnung mit Schrift
 - Größen, Formate
 - Satzspiegel, Kolumnentitel, Pagina
 - Rasterkonstruktion (Text raster, Bild raster)
 - Weißraum vs. Inhalt
 - Text und Bild; Bild und Bild
- Studienleistungen:
- Teilnahme am Fachmodul
 - Bearbeitung der Aufgabenstellungen, Präsentation & Dokumentation der Ergebnisse.
- Bemerkung
- Anmeldung bis zum 05.04.2007 per E-Mail bei: beate.krueger@gestaltung.uni-weimar.de

Himmelskunde/Medienräume

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Remann

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

- Kommentar
- Gegenstand der Veranstaltung ist die Entwicklung von Inhalten und Inszenierungen für ein neues Projektionssystem im Planetarium Jena.
- Das System ADLIP (All Dome Laser Image Projection) ist bisher nur im Pekinger Planetarium im Einsatz und wird ab Oktober 2006 erstmals im Planetarium Jena in Betrieb genommen. Es basiert auf der Laser-Display-Technologie und ermöglicht eine von Unschärfen freie 360 Grad Kuppelprojektion.
- In Zusammenarbeit mit dem Planetarium Jena (Ernst-Abbe-Stiftung) wird erforscht, welche Ansätze geeignet sind, das Planetarium mit medialen Ereignissen und Informationen auszustatten. Der Begriff 'Himmelskunde' umschließt archaische ebenso wie zeitgenössische Kosmologien, die es auf die ästhetischen und sensorischen Bedingungen des neuartigen Medienraumes eines Planetariums

Hollywood des Ostens II

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Fuchs

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 18.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

- Kommentar
- DEFA bleibt ein Kürzel mit zwiespältigen Assoziationen. Einerseits Filme, die ihre Bestimmung als propagandalastige Erziehungsversuche nicht verleugnen können, andererseits und vielmehr Produktionen von hohem künstlerischen Niveau, die das Lebensgefühl von Generationen mitgeprägt haben oder hätten mitprägen können, wenn sie einst den Weg ins Kino gefunden hätten. Doch die DEFA war nicht nur ein politisches Machtinstrument des diktatorischen DDR-Regimes und seiner

Kulturverantwortlichen, sie war ein im handwerklich-künstlerischen Sinne "Filmbetrieb", den eine illustere Runde von Individualisten geprägt hat, die einerseits privilegiert und gut honoriert andererseits aber eben reglementiert war. Ein Spannungsfeld voller Konflikte und kreativer Kraft. Das Ende der DEFA 1992 markiert das Ende eines deutschen Studiosystems, das die Demontage der Siegermächte überstand und ein besseres Schicksal verdient gehabt hätte und durchaus kein Auslaufmodell hätte sein müssen. Wir wollen das DEFA-Schaffen als eine abgeschlossene Periode deutscher Filmgeschichte kritisch hinterfragen und würdigen. Wichtig scheint dabei das Abrücken von einigen plakativen Stars und ausgezeichneten, international erfolgreichen Filmen. Die Recherche vieler bislang unbeachteter oder weniger bekannter Filme und deren Sichtung nach vorrangig ästhetischer Leistung ihrer Schöpfer und Schauspieler ist ein lohnendes Projekt mit Modellcharakter, das die Konzipierung einer Filmreihe zur Präsentation und Begleitung im Kino zum Ziel haben soll und die differenziertere Aufarbeitung deutscher Filmgeschichte zum Anspruch hat. Diese Reihe entsteht maßgeblich in der Zusammenarbeit von jungen studentischen Kuratoren und professionellen Partnern.

Interaktive Anwendungen mit Klang und Licht

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Kemter

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Längst hat sich die Medienkunst in der etablierten Kunst- und Kulturszene ihren festen Platz erobert, was nicht zuletzt durch die rasante Entwicklung der Computertechnik und digitalen Medien möglich wurde. Als eines der führenden Standardwerkzeuge besonders im Bereich der interaktiven Medien- und Klangkunst hat sich die ursprünglich am IRCAM in Paris entwickelte Software MAX/MSP seit längerer Zeit weltweit durchgesetzt und etabliert. Dieses für MacOS entwickelte und inzwischen auch für Windows verfügbare Programmpaket ermöglicht dem nicht notwendig programmiersprachenkundigen Anwender, mittels einer anschaulichen grafischen Oberfläche akustische und optische Ereignisse zu erzeugen und diese in vielfältiger Weise miteinander oder auch mit anderen Ereignissen (Sensormeldungen, Gerätesteuern, vorhandene Klänge) auf Basis des Midi-Daten-Systems zu automatisch ablaufenden Performances oder interaktiven Installationen zu verknüpfen. Die Teilnehmer werden in die Lage versetzt, solche Anwendungen selbst zu kreieren und stellen für den Erwerb eines Scheines ihre erworbenen Fähigkeiten mit der Entwicklung kleiner akustisch-optisch-interaktiver Anwendungen als Belegaufgaben unter Beweis.

Bemerkung Einschreibung per Email an: dieter.kemter@medien.uni-weimar.de

K67

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Schlaffke

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 15 - 002 Projektraum 002

Kommentar 1967 entwarf der slowenische Designer Sasa J. Mächtig einen Kiosk als modulares Serienmodell. Der vielfach kopierte und preisgekrönte Entwurf mit der Typbezeichnung "K67" wurde zur Legende und prägt bis heute das Straßenbild in ganz Osteuropa. Kioskkultur strukturiert dort den urbanen Raum als öffentliches Kommunikationsnetz. Dieses Bild eines zugänglichen und direkten Dialograums dient als Vorlage für eine Medieninstallation, die dem Dialog mit den neuen europäischen Nachbarn Raum bietet: Ein originaler K67-Kiosk wird aus Polen importiert und in Weimar aufgebaut. Neben einer offensichtlichen Eignung als außergewöhnliche Displayfläche, ist dabei seine Beispielbarkeit als interaktiver Multimediaraum für ein künstlerisches Nutzungskonzept von besonderem Interesse. Installationen, Events, Erscheinungsbild und Öffentlichkeitsarbeit werden im Kurs geplant und realisiert. Als Höhepunkt des Semesters wird der K67 auch im (Rahmen?) Programm der Dokumenta 12 in Kassel teilnehmen. www.k67-kiosk.net

Kindermedienstadt.de

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Michel

Do, wöch., 13:00 - 15:00, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 15 - 103 PC-Pool 103

Kommentar "Kindermedienstadt.de - Die Kinder-Onlinewelt für spielendes Lernen und Medienkompetenz" soll unter dem Aspekt der öffentlichen Verantwortung für Chancengleichheit einen kostenlosen Zugang für alle Kinder zu pädagogisch fördernden Lernspielen bieten. Die Motivation zum spielenden Lernen zur Verbesserung des Bildungsdurchschnitts bei Kindern und die Förderung ihrer Medienkompetenz stehen bei diesem Online-Projekt im Vordergrund. Gemeinsam mit den Studierenden der Bauhaus Universität-Weimar möchte das Erfurter Unternehmen WELTLABOR als Initiator und Architekt der virtuellen Kindermedienstadt verschiedene Lern- und Spielmodule auf einem hohen pädagogischen, gestalterischen und technischen Niveau für "Kindermedienstadt.de" entwickeln. Die Studierenden erhalten hierbei einen Einblick, wie interaktive Medien zur Vermittlung von didaktischen Inhalten spielerisch eingesetzt werden können und setzen in Teamarbeit je ein Lernspiel-Modul in Adobe Flash um. Das Themenfeld der Module kann dabei alle Bereiche des lokalen Lehrplanes für Grundschulen umfassen. Gefordert sind bei diesem Projekt sowohl konzeptionelle als auch gestalterische und programmiertechnische Fähigkeiten. Für die Bereiche Illustration und Animation bietet das Projekt ebenfalls interessante Aspekte.

Mediengang 2007

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Horch

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Beschreibung: Der "Mediengang 2007", die jährliche Werkschau der Fakultät Medien, wird vom 12. bis 15. Juli 2007 aktuelle Projekte und Arbeiten der Studierenden und Lehrenden einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. In dem Projekt wollen wir gemeinsam den Kommunikationsauftritt sowie die Organisation des mediengang 2007 entwickeln und gestalten. Die besten Ideen für das Corporate Design werden von Plakat über Programm bis Website umgesetzt. Wir erarbeiten den Veranstaltungsablauf sowie öffentlichkeitswirksame Maßnahmen. Die Mitarbeit am Projekt fordert und fördert spannende Ideen, deren konkrete Umsetzung, höchste Einsatzbereitschaft und Teamgeist. Die Studierenden können das Projekt Mediengang 2007 auch als Fachmodul oder Studienmodul abrechnen.

Bemerkung Termin wird bei der Projektbörse bekannt gegeben.

Medien? Gestalten! Kunst? Schaffen!

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Wittig

Block, 09:15 - 12:30, 29.05.2007 - 01.06.2007, Bauhausstraße 15 - 003 Projektraum 003

Block, 09:15 - 12:30, 05.06.2007 - 08.06.2007, Bauhausstraße 15 - 003 Projektraum 003

Kommentar Zur Kreativität gehören nicht nur neue Ideen, sondern auch die Fähigkeit diese durchzuhalten, einzusortieren und an den Mann oder die Frau zu bringen. Im Fachkurs sollen multimediale Arbeiten entstehen, die aus individuellen kreativen Partikeln experimentell zusammengefügt werden. Im ergebnisorientierten Experiment soll eine Arbeitsweise entwickelt werden, die mit den eigenen Fähigkeiten und deren individuellen Besonderheiten umzugehen weiß. Ziel ist es, eigene Ideen und Werke einzuschätzen und einzuordnen. Wie entwickle ich meine Kreativität? Wie organisiere und entscheide ich mich, wenn ich künstlerische Projekte umsetze? In Diskussionen und Gesprächen über "Gesehenes" und "Gedachtes" erarbeiten wir ein künstlerisches Erzeugnis, welches in einer öffentlichen Präsentation gezeigt werden sollte.

Multimedia-Programmierung mit Flash

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 12

Kemter

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 308 Pool 5 , 2-Gruppe

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 308 Pool 5 , 1-Gruppe

Kommentar Der Kurs vermittelt Grundlagen und Technologien der Entwicklung interaktiver Multimedia-Anwendungen am Beispiel des weitverbreiteten und beliebten

Autorensystems Flash von Macromedia.

Im Unterricht werden gemeinsam Beispielapplikationen zu den Themen Animation, Präsentation, Spiele und Internet unter Verwendung von Flash einschließlich der integrierten Programmiersprache Actionscript erarbeitet.

Zum Abschluß stellen die Teilnehmer für den Erwerb eines Scheines ihre erworbenen Kenntnisse mit der Erstellung kleiner Multimedia-Anwendungen als Belegaufgaben unter Beweis.

Dieser Kurs ist auch für den Einstieg in die Welt der Programmiersprachen geeignet.

Bemerkung Einschreibung per Email an: dieter.kemter@medien.uni-weimar.de

Physical Computing I

Fachmodul, SWS: 2

Sieber

Fr, unger. Wo, 10:30 - 14:00, ab 13.04.2007

Kommentar Mit elektronischen Bauelementen und preisgünstigen, selbst programmierbaren Kleinstrechnern (sog. Mikrocontroller) lassen sich vielfältige interaktive Objekte realisieren.
Die Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Sensortypen und Grundschaltungen zur elektronischen Signalverarbeitung, sowie eine Einführung in die Verarbeitung von Sensorikdaten mit Mikrocontrollern bieten eine solide Grundlage zur Realisierung eigener elektronischer Installationen mit technischem oder künstlerischem Hintergrund. Sie dienen des weiteren in Verzahnung mit den Projektmodulen von Prof. Geelhaar zur Vorbereitung auf weiterführende Kurse im Bereich der interaktiven Elektronik.
Aufbauend auf dem Erlernen der praktischen Fertigkeiten zum Aufbau elektronischer Schaltungen vermittelt dieser Kurs anwendungsorientiert das nötige Wissen über neue mikrocontrollerbasierte Technologien, deren Vernetzung sowie deren Kommunikationsmöglichkeiten mit Mensch und Technik, um konkrete Eigenschaften und Eigenarten interaktiver Systeme mittels elektronischer Komponenten eigenständig zu entwickeln und zu realisieren.

Bemerkung Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Entwicklung und Aufbau einer elektronischen Installation oder eines Interfaces, Dokumentation dieser Arbeit.
Teilnehmerzahl begrenzt! Anmeldung bis 5. April bei: melanie.kaufmann@medien.uni-weimar.de

Voraussetzung Grundkenntnisse (Schulniveau) in Physik, Elektronik und Programmierung.

Produktion und Edition eines Videokurzfilmes

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Reisch / Kühn

BlockSa, 09:15 - 18:30, 13.04.2007 - 14.04.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

BlockSa, 09:15 - 18:30, 27.04.2007 - 28.04.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

BlockSa, 09:15 - 18:30, 11.05.2007 - 12.05.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

BlockSa, 09:15 - 18:30, 01.06.2007 - 02.06.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Kommentar Gemeinsam mit den Teilnehmern seines Fachkurses formulierte Prof. Günter Reisch 2006 eine Filmidee, aus der er ein fertiges Kurzfilm-Szenario entwickelte. Dieses dient als Grundlage für eine kleine Drehbuchwerkstatt sowie der Vorbereitung und Produktion eines szenischen Videofilmes.
Ergänzend dazu wird das Fachmodul II von Erek Kühn sich dem Casting der mitwirkenden Schauspieler widmen.
Schauspieler erwecken die Charaktere eines Drehbuchs zum Leben. Die Verantwortung für die Wahl der Darsteller obliegt dem Regisseur. Ihm muss es gelingen, durch Probeaufnahmen bei einem Casting die Fähigkeiten der Schauspieler zu erkennen und zu nutzen.
Dieses Fachmodul begleitet die Vorbereitung der Videofilmproduktion von Günter Reisch und bietet darüber hinaus auch anderen Studierenden der Fakultät Medien, die praktisch in Medienberufen arbeiten wollen, eine Einführung zum Thema Casting.
Nach der Auswertung und Analyse eigener Videobeispiele, werden die Studierenden als Aufnahmeleiter, Kameramann, Tonmeister und Regisseur tätig sein und ein Casting mit professionellen Schauspielern durchführen.

Bemerkung Kontakt: casting@randlicht.de

Rechtsgrundlagen - Medien und Existenzgründung

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Fuchs

Di, unger. Wo, 13:30 - 16:30, ab 10.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Einschlägige Kenntnisse rechtlicher Vorschriften sind gerade heutzutage im Zeitalter von Internet und der P2P websites besonders wichtig für eine erfolgreiche Tätigkeit im Bereich der Medien und des Films.
In dieser Veranstaltung sollen die Studierenden daher Grundlagenwissen in den Bereichen des Existenzgründer-, Film-, Lizenz-, Medien- und Urheberrechts erhalten, um Probleme zu erkennen und Fallen umgehen zu können.

Bemerkung zusätzlicher Termin: 6./7.7.2007 mit Rechtsanwalt Sylvio Schiller

Sounddesign für Filmproduktionen - Einführung in die Tongestaltung

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Meusinger

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, 10.04.2007 - 10.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - K16 Pool-Raum K16

Kommentar "Der Ton als neues Element der Montage, als selbständiges, mit der visuellen Form gepaartes Element, wird unbedingt neue Mittel von ungeheurer Kraft zur Lösung der verwickeltesten Aufgaben bringen, die uns heute noch, bei unseren unvollkommenen Methoden, die lediglich auf visuellen Formen beruhen, als unüberwindlich erscheinen."
Eisenstein, Sergej M., Pudowkin, Wsewolod I. und Alexandrow, Grigorij W. Manifest zum Tonfilm 1928. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.), Texte zur Theorie des Films, S. 42-45, Stuttgart 1990.
Die Studierenden werden eine Einführung in das ProTool System erhalten. Zusätzlich zum Basiswissen über die Vertonung und Post-production von Film und Video werden technische Grundlagen in Zusammenhang mit dem AVID Schnittsystem vermittelt.

Bemerkung Veranstaltung findet teilweise auch in der Steubenstraße 6a im Raum 109 statt.

Spielfilm-Montag -Diskussionen zum narrativen Film

Fachmodul, SWS: 2

Maugg

Mo, gerade Wo, 20:30 - 22:00, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar An der Lust beim Betrachten eines vollendeten Filmwerkes geht es bei diesem Fachkurs. Ausgewählte Inszenierungsbeispiele aus der reichen Filmgeschichte werden vorgeführt, analysiert und diskutiert hinsichtlich ihrer gestalterischen Besonderheiten.

Bemerkung Teilnehmer: Obligatorisch für alle Teilnehmer des Projektmoduls "Imagination und Inszenierung"

SuperCollider

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 10

Rutz

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, ab 16.04.2007

Kommentar SuperCollider zählt zu den derzeit wichtigsten Umgebungen für algorithmische Komposition, Klanginstallation und interaktive Klangsteuerung und Bearbeitung. Es wird darüber hinaus in Forschungsbereichen wie Sonifikation eingesetzt. SuperCollider ist sowohl ein Klangsynthese-Server (scsynth) - mit einem Unit-Generator Konzept wie etwa in CSound - als auch eine moderne objektorientierte Sprache (sclang) mit Ähnlichkeiten zu Smalltalk.
SuperCollider ist eine Open-Source-Software und wird für Mac OS X, Linux und Windows entwickelt. Detaillierte Informationen sind unter www.audiosynth.com zu finden.
Im Fachmodul wird die Sprache erlernt, der Fokus auf elektroakustische Musik und Klanginstallation gesetzt. Die Teilnehmer sollten ein solides Hintergrundwissen im Umgang mit Computern und Musiksoftware haben und das Interesse mitbringen, sich in eine Klang-Programmiersprache einzuarbeiten. Kenntnisse in anderen Programmiersprachen werden nicht vorausgesetzt, können aber hilfreich sein. Die Bereitschaft zum Arbeiten an Patches außerhalb der Kurstermine ist obligatorisch.

Bemerkung Voranmeldung per e-Mail an: hanns.rutz@hfm-weimar.de

Richtet sich an: A,B, G, M

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Hauptgebäude der Hochschule für Musik, Raum 3.14

Voraussetzung "Elektroakustische Musik I - Einführung in die elektroakustische Musik"

Tonstudioteknik/Akustik II

Fachmodul, SWS: 2

Müller

Mi, wöch., 14:00 - 15:30, ab 11.04.2007

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

Inhalte:

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

Bemerkung A, B, G, M

Ort: Hauptgebäude der Hochschule für Musik, Fürstenhaus, Raum 3.12

Voraussetzung Tonstudioteknik/Akustik I

Video Grafik II

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 8

Benger

Di, Einzel, ab 12:00, 17.04.2007 - 17.04.2007

Kommentar Aufbauend auf den einführenden Kurs in die Effektsysteme Flint/ Inferno von Discreet/ Autodesk im letzten Semester können wir uns im kommenden Semester vertiefend mit der grafischen Bearbeitung von Bewegtbildmaterial auseinandersetzen. Die Bearbeitungsmöglichkeiten des Paint Moduls, des Partikelgenerators sowie des Warpers oder Textmodules bieten uns zahlreiche Möglichkeiten einen kurzen Clip grafisch umzusetzen. Es eignet sich besonders als Ergänzung zum Projekt "Kinderspiel" und bietet damit Nachbearbeitungsmöglichkeiten für die "Mindstorm Short Films". Andere Themen sind jedoch auch willkommen.

Bemerkung Anmeldung per Email bis zum 10.04.07 an: saskia.benger@medien.uni-weimar.de
Blockveranstaltung

Ort: Grafik im Medienhaus

Voraussetzung Das Modul richtet sich an Studenten, die bereits eine Einführung in die Grafik besucht haben.

Von der Idee zum Text - Schreiben für Mediengestalter

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Beck

Mo, Einzel, 13:30 - 18:30, 14.05.2007 - 14.05.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Mo, Einzel, 13:30 - 18:30, 21.05.2007 - 21.05.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Mo, Einzel, 13:30 - 18:30, 11.06.2007 - 11.06.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Mo, Einzel, 13:30 - 18:30, 18.06.2007 - 18.06.2007, Bauhausstraße 15 - 005 Projektraum 005

Kommentar Weiterführender Kurs für all diejenigen, die den Einführungskurs Dramaturgie SS/07 absolviert haben und das Erlernte in einem Kurzdrehbuch nach einer eigenen Idee umsetzen möchten. Der Kurs ist aber auch offen für Gestalter aller Fakultäten, die bei der textlichen Aufbereitung ihrer Idee professionelle Hilfe in Anspruch nehmen möchten. Denn in diesem Kurs geht es hauptsächlich um die Umsetzung und Aufbereitung Ihrer Idee zu einem ansprechenden Text, der nicht nur Förderer von Ihrer Idee begeistern, sondern der auch Ihre persönlichen Qualitäten offenbaren wird.

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

Bemerkung vorrangig für Studierende des Projekts "Imagination und Inszenierung"

"You found your heart and lost your voice...#"

Fachmodul, SWS: 4

Homann

Do, Einzel, 13:30 - 15:30, 12.04.2007 - 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 012 Projektraum 012

Kommentar Alles was es beschreiben könnte wäre unbeholfen, offensichtlich, banal, weit von Allgemeingültigkeit oder gar Kunst entfernt. Also übersehen wir das was uns die Sprache verschlägt gekonnt, weil wir fürchten seinem Ausdruck nicht gewachsen zu sein, oder für ihn verurteilt zu werden. Was setzen wir ein; wenn wir unseren eigenen Worten, Bildern und Beschreibungen nicht mehr trauen und warum? Das Fachmodul sucht nach Ausflüchten und wirft einen Blick auf die dahinterstehende Angst mit dem Ziel eine Ausstellung zu gestalten.

Projektmodule

Drehort: Weimar

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Kissel / Höhne / Fuchs

Fr, wöch., 11:00 - 15:00, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Das Thema "Drehort: Weimar" wird Anlass für ein mediales Ereignis: So sollen ausgewählte Filme aus einer einhundertjährigen Weimarer Filmgeschichte in einer thematischen Ausstellung einem breiten Publikum vorgestellt werden. Eine Filmreihe (in Zusammenarbeit mit dem Mon Ami Kino und dem Lichthauskino), die ausgesuchte Weimar-Filme an prägnanten Drehorten zeigt, begleitet die Präsentation. Aufbauend auf den inhaltlich-konzeptionellen Überlegungen, die im WS 2006/07 aufgestellt wurden, wollen wir ein Gestaltungskonzept für eine Ausstellungs-Präsentation entwickeln, die inhaltliche Konzeption schärfen, Ausstellung und Filmreihe organisatorisch vorbereiten und in der Öffentlichkeit lancieren - und weitere mediale Präsentationsformen für das Thema entwickeln. Optional können Studierende einen Kurzfilm drehen, der Weimar als Drehort in den Fokus nimmt - und so die Drehort-Geschichte Weimars weiter schreiben. Ziel des Projektes ist es, mit den vorhandenen Ressourcen eine für die Öffentlichkeit bestimmte multimediale Ausstellungsform zu entwickeln, die einerseits mit vorhandenen Originalmaterialien (z. B. Fotos, Filmausschnitten, Drehbuch-Auszügen, Skizzen, Kostümen) arbeitet und andererseits den "Drehort: Weimar" mit eigenen szenografischen Ideen interpretiert.

Das Projekt richtet sich vor allem an Studierenden, die sich für die Verschränkung von Inhalten und Inszenierungen im Raum sowie die Organisation medialer Ereignisse interessieren und ein hohes Maß an Eigeninitiative mitbringen.

Die Ausstellung ist für die erste Hälfte Juli 2007 in der Universitätsbibliothek geplant.

Experimentelle Television

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Sassen

Mi, wöch., 11:00 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Das Aufgabengebiet der experimentellen Television umfasst gestalterisches und experimentelles Arbeiten in Lehre und künstlerischer Entwicklung in den Bereichen Studioregie, Live-Regie, Mixing, Montage, VJ-Collage und TV-Design. Es geht um neue Ausdrucksformen, die sich in experimentellen Fernsehprojekten und Live Video Performances eigene Auftrittsmöglichkeiten und Formate jenseits der traditionellen Veranstaltungs- und Sendestrukturen geschaffen haben.

Bemerkung Termin wird zur Projektbörse bekannt gegeben!

Festivallounge II - Filmfestivals organisieren

Projektmodul, SWS: 16

Kissel / Fuchs

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, ab 16.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar Ultrakurzfilmfestival "Très Courts" statt.
"Très Courts" wird vom 04. bis zum 06.05.2007 in 40 Städten weltweit gleichzeitig internationale Filme von maximal 3 Minuten Länge präsentieren. In Weimar, wo das Festival zum mittlerweile 3. Mal stattfinden wird, werden darüber hinaus Ultrakurzfilme von Studenten der Bauhaus-Universität gezeigt.
Schon seit dem Wintersemester 06/07 arbeiten Studierende an der Nachbereitung des backup_festival 2006 und an den Vorbereitungen des backup_festival 2007, welches vom 18. bis zum 21. Oktober im e-Werk in Weimar stattfinden wird. backup ist ein Festival für Film- und Videoproduktionen, die unter Verwendung digitaler Werkzeuge entwickelt werden - eine Bestandsaufnahme im Bereich der Neuen Medien.
Gerade für très courts geht es in die heiße Phase und so werden die Studierenden gleich zu Beginn des Projektes in die Festivalvorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt.
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 Konzeption der Festivalounge vertraut gemacht. Spezifische Ziele werden in verschiedenen Arbeitsgruppen (Marketing, Finanzierung, Internet, Programm, Lounge, Jury, Rahmenprogramm) festgelegt und verfolgt. In mehreren Blockveranstaltungen werden die erarbeiteten Ergebnisse der Gruppen vorgestellt und weitergeführt.

"Ich will Kalif werden an Stelle des Kalifen# (Thüringen: Ein Märchen aus 1001 Nacht)

Projektmodul, SWS: 16

Ebenbeck / Homann / Moufang / Stanic

Mo, wöch., 15:00 - 16:45, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 012 Projektraum 012

Mo, wöch., 17:00 - 23:00, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 012 Projektraum 012

Di, wöch., 12:30 - 13:30, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar "Je veux être Calife à la place du Calife sagt der Großwesir Iznogoud in der gleichnamigen Comic-Serie von René Goscinny und Jean Tabary, die im Projekt als "Genius Loci# für ein Radio-Comical mit dem Untertitel: "Thüringen: Ein Märchen aus 1001 Nacht# dient. Das Radio-Comical orientiert sich an den erfolgreichen Serien "Mike Mars# und "Giardini versus Arsenale# von Studio B11. Das Projekt experimentiert mit Musik- und Wort-Formaten, die in einer digitalen und interaktiven Radio-Umgebung Mehrwerte ermöglichen.

Nachweis Künstlerische Prüfung (Präsentation und mündliche Prüfung)

Kinderspiel - Interaktion für Große

Projektmodul, SWS: 16

Benger / Geelhaar / Sieber

Do, wöch., 14:00 - 17:00, ab 05.04.2007

Di, wöch., 10:00 - 11:30, ab 10.04.2007

Kommentar Spielen, Robotik und Regie führen. Alle diese Themen hat LEGO bereits in Form von Spielzeug für Kinder und Jugendliche realisiert. Wir wollen uns im Projekt mit programmierbaren LEGO Bauteilen beschäftigen und schließlich einen kurzen Webfähigen Kurzfilm mit diesen Bauteilen produzieren. Wir werden so vom Storyboard zum Schnitt den Entstehungsprozess kennen lernen und mit Kameraeinstellungen und Montagetechniken die LEGO Mindstorm Roboter in Szene setzen.
Die am MIT in Boston entwickelten LEGO Mindstorm Baukästen bieten einen einfachen Einstieg in die Welt der Sensoren und Aktoren und der Programmierung von Mikrocontrollern. Inhaltlich wollen wir versuchen die entwickelten, interaktiven Roboter in einen narrativen oder experimentellen Kurzfilm einzubinden und diesen im Internet zur Verfügung zu stellen.
Das Projekt vermittelt so Grundkenntnisse aus den Gebieten Interaktionsdesign, Dramaturgie in interaktiven Medien und bietet über das Fachmodul: Ein Einstieg in die Robotik: "...und er bewegt sich doch!" einen Einstieg in das Programmieren mit NQC sowie in die Welt der elektronischen Bauteile.
Die aktive Teilnahme am Plenum und Kolloquium sind verpflichtend. Im Rahmen des Kolloquiums muss ein Kurzvortrag gehalten werden. Die Präsentation des Projekts und die Abgabe einer Projektdokumentation als PDF werden erwartet.
Die Teilnahme am Fachmodul: Ein Einstieg in die Robotik: "...und er bewegt sich doch!" ist verpflichtend.

Klangwerkstatt A

Projektmodul, SWS: 16

Minard / Rutz

Do, wöch., ab 10:00, ab 12.04.2007

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. Die praktische Arbeit findet im Studio für elektroakustische Musik (SeaM) der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt - ein Studio, das vor allem für die Produktion von Mehrkanal-Stücken ausgelegt ist - sowie im Wertstatt-Studio der Bauhaus Universität - einem neuen Studio, das momentan für Installations-orientierte Arbeit aufgebaut wird. 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.

Bemerkung Ort: Studio für elektroakustische Musik, Hauptgebäude der Hochschule für Musik, Raum 3.15
Richtet sich an: G, M

Voraussetzung Elektroakustische Musik I & II

Mediengang 2007

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Horch

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Beschreibung: Der "Mediengang 2007", die jährliche Werkschau der Fakultät Medien, wird vom 12. bis 15. Juli 2007 aktuelle Projekte und Arbeiten der Studierenden und Lehrenden einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. In dem Projekt wollen wir gemeinsam den Kommunikationsauftritt sowie die Organisation des mediengang 2007 entwickeln und gestalten. Die besten Ideen für das Corporate Design werden von Plakat über Programm bis Website umgesetzt. Wir erarbeiten den Veranstaltungsablauf sowie öffentlichkeitswirksame Maßnahmen. Die Mitarbeit am Projekt fordert und fördert spannende Ideen, deren konkrete Umsetzung, höchste Einsatzbereitschaft und Teamgeist. Die Studierenden können das Projekt Mediengang 2007 auch als Fachmodul oder Studienmodul abrechnen.

Bemerkung Termin wird bei der Projektbörse bekannt gegeben.

My Friends Went to Venice and All I Got Was This Stupid T-Shirt

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Hill

Do, wöch., 11:00 - 15:00, ab 12.04.2007

Kommentar Weimarer Gestalter verfügen standesgemäß über Expertenwissen für Touristenströme und heiß begehrte Souvenirs. Diese Fachkenntnis wollen wir uns in Venedig während der Biennale 2007 zu nutze machen. Dort sollen alternative Souvenirideen auf hohem Niveau entwickelt werden - mit Kunst, über Kunst. Mitten im Getümmel der Biennale versuchen wir multimediale Eindrücke zu sammeln und als kostbare Rohstoffe für eine anschließende Veredelung in der Weimarer Projektwerkstatt mit nach Hause zu nehmen. Dabei leitet uns die Überzeugung, dass es jenseits kommerzieller Interessen einen besseren Weg geben muss, Erfahrungen in der Ferne zu verpacken und zu vermitteln. Als Beitrag zum Mediengang werden schließlich künstlerisch wertvolle Produkte in unserem Museumsshop angeboten. Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme am Plenum, Referat zu bisherigen künstlerischen Arbeiten zum Thema Souvenir & Teilnahme an der Exkursion nach Venedig, Umsetzung einer Arbeit in frei zu wählender Technik/Medium.

Projekt Gestaltung medialer Umgebungen

Projektmodul, SWS: 16

Damm

Kommentar release 2.0
beim ersten release hatten wir noch kein Mitspracherecht. Wir sind so auf die Welt gekommen, wie die Natur und unsere Eltern uns "gemacht" haben. 20 Jahre und mehr haben wir nun mit diesem release1.0 uns abgefunden, herumgeplagt, angefreundet. Zeit für eine Revision!
Wie sieht es aus, das neue release von uns selbst?
Im Projekt können mit beliebig wählbarer Technik und Methoden neue Repräsentationen und Handlungsweisen von uns selbst entworfen werden. Das kann entweder einfach ein neues Outfit sein, oder ein Avatar oder ein Phantom, aber auch eine komplette virtuelle Welt oder Requisiten für eine solche. Der Phantasie seien keine Grenzen gesetzt. Zum Entwurf einer neuen Identität sollte auch ein Modell angedacht und ggf. praktiziert werden, wie das neue "ich" sich in der Welt verortet. Das kann in Form einer Performance, einer Geschäftsidee, einer Webpräsenz oder eines Flyers sein.
Als zu prüfende Leistung wird gefordert:
1. die Ausarbeitung des Konzepts, die konkrete Umsetzung in Objekte und Entwürfe, Sendungen, Performances oder 3D-Welten; das Ergebnis ist am Ende des Semesters zu präsentieren (60%).
2. Zu der abzuliefernden praktischen Arbeit sollte die Vorstellung und kurze schriftliche Ausarbeitung eines gestalterischen 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 (20%).
3. Diese Ausarbeitung ist im Rahmen des Kolloquiums zu präsentieren und zu diskutieren (20%).
Begleitend zum Projekt wird ein Kompakt-Workshop von mehreren Tagen angeboten für ein 3D Programm und ggf. die interaktive Ansteuerung desselben.

Studio Bauhaus

Projektmodul, SWS: 16

Kissel / Höhne / Schlawke / Heiß

Di, wöch., 20:00 - 22:30, ab 10.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, ab 16.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar Studio Bauhaus fasst die Aspekte der TV-Produktion im Projektmodul zusammen. Projektziel ist die Veröffentlichung eines studentischen Programms. Neben der Bespielung der projekteigenen Webseite als Videoblog, stehen unterschiedlichste Formen des Broadcastings zur Verfügung: Stadion-TV Großleindwandprojektionen, Campus-TV Events, Videoblog-Communitys, Public-Viewings oder Sendepunkte in offenen Kanälen. In der redaktionellen Arbeit werden Beiträge und Sendekonzepte entwickelt, mit denen Studio Bauhaus als Label für experimentelles Fernsehen etabliert werden soll.
Inhaltliche Schwerpunkte im Sommersemester:
Videopedia
Wissenschaftler, Künstler, Philosophen sprechen vor der Kamera zu konkreten Fragen, Problemen, Begrifflichkeiten. Gestaltungsspielräume eröffnen die Konstellation von Aufnahmeort und Vortragsthema wie auch die Veranschaulichung komplexer Theorien. Entstehen soll ein "OnAir"-Lexikon, das Gestalten als Informationsmedium für ästhetische Fragen dient und das Zusammenwirken von Theoretikern und Praktikern im universitären Rahmen vertieft.
Kunstschau TV
Das Programm der Thüringer Landesmedienanstalt zur Bundesgartenschau 2007 in Gera und Ronneburg öffnet für Studio Bauhaus einen eigenen Sendepunkt. Die wechselvolle Geschichte der Region, die der Uranbergbau in den Mittelpunkt des Atomzeitalters gerückt hat, und das Großevent Bundesgartenschau bilden den Hintergrund für eine Sendereihe, die im Projektrahmen produziert und vom Kanal der TLM ausgestrahlt wird.
Film und Architektur
In Kooperation mit der Architektenkammer Thüringen werden in einem gemeinsamen kreativen Prozess kurze filmische Formen erprobt und weiterentwickelt. Es sollen Elemente entstehen, die die besondere Charakteristik von Architektur im filmischen Zusammenhang aufspüren und positiv herausarbeiten.
Neben der redaktionellen Arbeit wird im Projektmodul auch der visuelle und öffentliche Auftritt von Studio Bauhaus weiterentwickelt. Gearbeitet wird in Produktionsteams,

Gestaffelte Einführungskurse vermitteln die technischen Grundlagen der TV-Produktion.

Unicato - Das studentische Filmmagazin

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Kissel / Fuchs / Heiß

Do, wöch., 11:00 - 15:00, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar In der Nacht zum 11.10.06 von 00.35 bis 01.20 Uhr lief "Unicato" zum ersten Mal im dritten Fernsehprogramm. Das bundesweit einmalige Debüt-Filmfenster "Unicato" ist eine studentische Filmsendung im Nachtprogramm des Mitteldeutschen Rundfunks, die seit WS 06/07 von der Professur Medien-Ereignisse kuratiert wird. Jeden Monat werden aktuelle Produktionen von Gestaltungs- und Medienstudierenden aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen vorgestellt, die die breite Palette vom filmischen Experiment bis hin zum klassischen Dokumentarfilm abdecken. Die Tätigkeitsfelder im Projekt umfassen zum einen die Weiterentwicklung des Präsentationsdesigns und die Produktion von Teasern, Trennern und Trailern, zum anderen die Erstellung vom Werbemitteln und -maßnahmen zur Akquise neuer Filmeinreichungen, die die Sichtung, Bewertung und Registrierung, das Verfassen von Presse- und Katalogtexten und die Archivierung und Katalogisierung des Filmbestandes mit einschließt. Eine weitere Aufgabe der Studierenden wird die Kuratierung von Festival-Auswahlprogrammen und Kauf-DVDs darstellen (s. a. die Fachmodule "Best of Unicato" und "Film Sharing"). Eine Kinoauswertung ist ebenso in Planung, wie die Konzipierung neuer serieller TV-Formate. Die Sendereihe "Unicato" wird im Projekt als Teamaktivität der Professur Medien-Ereignisse weiterentwickelt und um Sondersendungen wie "Unicato Experiment" und "Unicato International" etc. bereichert werden. Für Mai 2007 ist im Rahmen der Weimarer Film- und Fernsehtage, anlässlich des mitteldeutschen Nachwuchstreffens, ein Unicato Award geplant, mit dem die besten bisher gezeigten Filmbeiträge ausgezeichnet werden sollen.

Von der Idee bis zur Leinwand - praktische Filmgestaltung

Projektmodul, SWS: 16

Maugg

Mo, wöch., 13:30 - 20:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Von der Ideenfindung über den kreativen Schreibprozess, von der Auswahl und dramaturgischen Bearbeitung von vorgelegten oder eigenen Stoffen hinsichtlich ihrer Verfilmbarkeit, über die unmittelbaren Drehvorbereitung durch filmische Auflösung, Storyboard und overhead-Diagramm, bis hin zur Realisierung im kreativen Zusammenklang mit den Gewerken Schauspiel, Kamera, Schnitt und Sound-Design ist der/die RegisseurIn als TrägerIn der ureigenen Gestaltungsidee gefragt. Er/Sie ist es, der die Fäden am Set zusammenhält und durch alle Widernisse hindurch versucht, seine/ihre Vision des Films zu retten. Das Projekt richtet sich in erster Linie an Regie-Interessierte, öffnet sich in seinen praktischen Teilen aber für Schauspieler, Kameraleute, Regie-Assistenten, Ton- und Lichtleute sowie solchen, die bei Dreharbeiten einfach einmal mithelfen wollen. Projektergänzend sind folgende Module obligatorisch: Dramaturgie-Kompaktfachkurs (4Tage Fachkurs) mit der Drehbuchautorin Micha Beck vom 10.-13.4.07; Gastvorlesung "Filmische Auflösung" von Christine A. Maier, Kamerafrau am 16.-17.4.07; Dialog-Etüde-Kompaktfachkurs (5Tage) vom 22.-27.4.07 sowie weitere Gastvorträge zum Beruf des Regie-Assistenten (Oliver Knorr, 1. Regie-Assistent) und der Aufnahmeleitung (Ines Frederich, 1. Aufnahmeleiterin). Die letzten drei Wochen des Semesters wird noch einmal ein kurzer narrativer Film (5 Minuten) gedreht: wahlweise nach eigenem entwickelten und von Micha Beck durch das Semester hindurch betreuten Stoff - oder nach einer gestellten Fremdvorlage. Schriftliche Bewerbung ist erforderlich. Bitte übersenden Sie eine kurze Begründung für die Wahl des Projektmoduls, ggfs. Skizzen und/oder Entwürfe für eigene Filmideen (max. 5 Seiten)

Bemerkung Anmeldung: per e-mail bis 10.4.2007 an markus.dietrich@medien.uni-weimar.de

M.F.A. Mediengestaltung

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOERSE Dienstag, 3. April 2007, Haußknechtstr.7, Hörsaal 16:00 Uhr: Unicato, Prof. Kissel, J. Heiß, J. Fuchs 16:30 Uhr: Information Places, Prof. Geelhaar, W. Landmann 17:00 Uhr: Klangwerkstatt B, Prof. Minard, H. Rutz 17:30 Uhr: Invisible, Free-Your-Style, Gastprof. Homann, H. Stanic,

Fachmodule

Alterna-Archive

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 20

Hill

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar Als wesentlicher Bestandteil des Lehrstuhls »Moden und öffentliche Erscheinungsbilder« entsteht ein multifunktionales, festinstalliertes Archivsystem, dessen Inhalte von Semester zu Semester verändert und ergänzt werden. Der Fachkurs widmet sich der Hintergrundrecherche zu existierenden archivalischen Methoden und Modellen, und evaluiert Modi des Archivierens, der Präsentation und Möglichkeiten der Konstruktion eines solchen Archivsystems. Es entstehen visuelle und haptische Studien zu diesem »Archiv der Archive« - notwendige und spannende Vorüberlegungen für eine langfristig angelegte Beschäftigung mit dem Thema.
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme am Plenum, Präsentation und Abgabe der Entwurfsidee.

Fernsehpraxis - Wie findet man sein Publikum

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 20

Kissel / Heiß / Fuchs / Otto

Fr, unger. Wo, 13:30 - 16:45, ab 13.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar In diesem Kurs sollen Fernsehbeiträge in einer Länge von maximal 2:30 Minuten produziert werden. Dabei müssen sich die Studierenden für ein bestimmtes Fernsehgenre entscheiden: Soll die Produktion junge Leute ansprechen oder ältere Zuschauer? Für welches (fiktive) Magazin soll der Beitrag produziert werden? In einem "Verkaufsgespräch" muss die Autorin/der Autor das Thema so vorschlagen, dass eine (fiktive) Redaktionsleitung das Sendeangebot übernehmen würde. Nach diesem Entwurf werden Bildmotive, Kameraführung und O-Töne beraten und festgelegt. Orientiert an der Zielgruppe wird eine bestimmte Art von Filmschnitt, einschließlich Atmo und Musik, angeleitet durch die MDR Cutterin Claudia Nagel, durchgeführt. Auch der Text wird entsprechend festgelegt und gestaltet. In diesem Fachkurs sollen die Studierenden lernen, Filme bei (über)regionalen Fernsehredaktionen zielgerecht anbieten zu können. Einen exemplarischen Themenschwerpunkt für diesen Fachkurs sollte die Architektur darstellen. In Zusammenarbeit mit Architekturfachleuten sollen kurze Filme entstehen, die die besonderen Charakteristika dieses Bereiches aufspüren und allgemeinverständlich herausarbeiten.

Foto_Sprech_Stunde

Fachmodul, SWS: 2

Lembke

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 7b, Haus D - 005 Fotostudio 005

Kommentar Diskussionsforum zum Medium Fotografie
Bildselektion - Bildbesprechung - Bildästhetik
In der Sprechstunde können sowohl studentische Arbeiten, traditionell anerkannte Methoden wie auch die alternative Fotografie behandelt werden.
Die Praxis ist wöchentlich geöffnet.
Mittwochs von 16.30 bis 18.00
Fotografen aller Kassen sind zugelassen.

Bemerkung Interdisziplinäres Fachmodul der Fakultäten Architektur und Medien.
Der Kurs findet unter Leitung von Alexander Lembke und Walter Bergmoser statt.
Richtet sich auch an: Master Architektur und Fak. G.

Nachweis Leistungsnachweis durch Referat und regelmäßige Teilnahme.

Gestalten in medialen Strukturen - XHTML für Gestalter (Einführung)

Fachmodul, SWS: 4

Landmann

Kommentar Im Fachmodul sollen Grundlagen vermittelt werden die zum Verständnis und Umgang mit dem Web-Format XHTML notwendig sind. Basierend auf einfachen Übungen zum Verstehen und Schreiben von XHTML-Quellcode, wird die Arbeit hauptsächlich aus individuellen, praktischen Experimenten bestehen. Dazu werden im Kurs auch die Formate CSS und JavaScript vorgestellt und in Verbindung mit XHTML praktisch angewendet.

- Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul sowie die Umsetzung und Dokumentation einer eigenen praktischen Arbeit.
- Bemerkung** Verbindliche Anmeldung bis zum 02.04.2007 per e-Mail an: wolf.landmann@medien.uni-weimar.de
Der Anmeldung sind bitte folgende Angaben zu entnehmen: Vor- und Zuname, Matrikelnummer, Studiengang und Semester sowie die vollständige e-Mailadresse.
Zeit und Ort:
Der Kurs findet online statt und kann zeitlich frei besucht werden. Mit durchschnittlich ca. 1,5 Stunden Onlinezeit pro Woche (plus Bearbeitungszeit) muss gerechnet werden.
G, M
- Voraussetzung** Technische Voraussetzungen sind ein Online-Zugang, ein aktueller Web-Browser und ein geeignetes Werkzeug zum Erstellen von Quellcode (z.B. Dreamweaver, GoLive, jEdit). Inhaltliche Voraussetzungen bestehen keine (Einführungsmodul).

Physical Interfaces I: "Aus die Maus!"

Fachmodul, SWS: 2

Sieber

Fr, gerade Wo, 13:30 - 16:45, ab 20.04.2007

- Kommentar** Rechnerbedienung per Maus und Tastatur? Wie langweilig!
Mit einigen Kenntnissen der Elektronik und der Programmierung lassen sich schnell eigene Interfaces entwickeln. Insbesondere die USB-Schnittstelle bietet inzwischen einen relativ unkomplizierten Weg, selbstgebaute Eingabegeräte an fast jeden modernen Rechner anzuschließen.
Im Kurs werden verschiedene Möglichkeiten gemeinsam erörtert, wie sich selbst gestaltete Joysticks, Sensorfelder, MIDI-Controller etc. am praktikabelsten mit Rechner und Software verknüpfen lassen.
Die Outputmöglichkeiten sind dementsprechend vielfältig: Vom selbständig programmierten Computerspiel über Software zur Steuerung interaktiver Medien bis hin zu eigenen elektronischen Ausgabegeräten ist alles denk- und machbar.
- Bemerkung** Die zu erbringende Studienleistung setzt sich zusammen aus: Teilnahme am Fachmodul, Entwicklung und Aufbau einer elektronischen Installation oder eines Interfaces, Dokumentation dieser Arbeit.
Teilnehmerzahl begrenzt! Anmeldung bis 5. April bei: melanie.kaufmann@medien.uni-weimar.de

Voraussetzung Kenntnisse in Elektronik und Programmierung.

Rechtsgrundlagen - Medien und Existenzgründung

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Fuchs

Di, unger. Wo, 13:30 - 16:30, ab 10.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

- Kommentar** Einschlägige Kenntnisse rechtlicher Vorschriften sind gerade heutzutage im Zeitalter von Internet und der P2P websites besonders wichtig für eine erfolgreiche Tätigkeit im Bereich der Medien und des Films.
In dieser Veranstaltung sollen die Studierenden daher Grundlagenwissen in den Bereichen des Existenzgründer-, Film-, Lizenz-, Medien- und Urheberrechts erhalten, um Probleme zu erkennen und Fallen umgehen zu können.
- Bemerkung** zusätzlicher Termin: 6./7.7.2007 mit Rechtsanwalt Sylvio Schiller

Sounddesign für Filmproduktionen - Einführung in die Tongestaltung

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 15

Meusinger

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, 10.04.2007 - 10.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - K16 Pool-Raum K16

- Kommentar** "Der Ton als neues Element der Montage, als selbständiges, mit der visuellen Form gepaartes Element, wird unbedingt neue Mittel von ungeheurer Kraft zur Lösung der verwickeltsten Aufgaben bringen, die uns heute noch, bei unseren unvollkommenen Methoden, die lediglich auf visuellen Formen beruhen, als unüberwindlich erscheinen."
Eisenstein, Sergej M., Pudowkin, Wsewolod I. und Alexandrow, Grigorij W.
Manifest zum Tonfilm 1928. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.), Texte zur

Theorie des Films, S. 42-45, Stuttgart 1990.

Die Studierenden werden eine Einführung in das ProTool System erhalten. Zusätzlich zum Basiswissen über die Vertonung und Post-production von Film und Video werden technische Grundlagen in Zusammenhang mit dem AVID Schnittsystem vermittelt.

Bemerkung Veranstaltung findet teilweise auch in der Steubenstraße 6a im Raum 109 statt.

Tatorte - Verbrechen lohnt sich! Kommissare mit der Kamera

Fachmodul, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 25

Lembke

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 7b, Haus D - 005 Fotostudio 005

Kommentar Verbrechen lohnt sich! Wir begehen Verbrechen! Wir klären Verbrechen auf!
Die Einkaufsstüte wird zu Tatwaffe, das Nudelholz wird zum wichtigsten Beweisstück. Ist wirklich ein Mord geschehen? Wo ist die Tatwaffe? Was ist wirklich passiert in dem einsamen Waldstück. Wie immer grüßt der Gärtner freundlich. Verbrechen gibt es überall! In jedem Fall ist die Kamera unser Werkzeug und während unserer Ermittlungen vertiefen wir durch gestalterische Experimente bereits bestehende Kenntnisse zur Bildkomposition und erweitern so die eigene fotografische Kompetenz.
Wir begeben uns auf die Suche nach Tatorten, nach Verbrechen, nach Beweisstücken und nach Motiven. Im Kurs werden unterschiedliche fotografische Arbeiten zum Thema untersucht. Durch verschiedene fotografische Stilmittel sollen eigene Ideen ausprobiert und umgesetzt werden.
Die im Fachmodul entstehenden Arbeiten werden in einer weiteren Ausgabe des PDF Magazins "Loom" im Internet veröffentlicht und voraussichtlich in einer zweiwöchigen Ausstellung am Semesterende präsentiert.
Schau dich lieber um, wenn du nachts durch dunkle Gassen läufst.

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

Voraussetzung Bewerbung durch eine Fotomappe mit 10-15 Fotografien (mindestens 13x18 cm)
Das Thema ist frei. Abgabe spätestens bis 4.4.2007 bei Alexander Lembke in der Fotowerkstatt (Raum 004).

Video Grafik II

Fachmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 8

Benger

Di, Einzel, ab 12:00, 17.04.2007 - 17.04.2007

Kommentar Aufbauend auf den einführenden Kurs in die Effektsysteme Flint/ Inferno von Discreet/ Autodesk im letzten Semester können wir uns im kommenden Semester vertiefend mit der grafischen Bearbeitung von Bewegtbildmaterial auseinandersetzen. Die Bearbeitungsmöglichkeiten des Paint Moduls, des Partikelgenerators sowie des Warpers oder Textmodules bieten uns zahlreiche Möglichkeiten einen kurzen Clip grafisch umzusetzen. Es eignet sich besonders als Ergänzung zum Projekt "Kinderspiel" und bietet damit Nachbearbeitungsmöglichkeiten für die "Mindstorm Short Films". Andere Themen sind jedoch auch willkommen.

Bemerkung Anmeldung per Email bis zum 10.04.07 an: saskia.benger@medien.uni-weimar.de
Blockveranstaltung
Ort: Grafik im Medienhaus

Voraussetzung Das Modul richtet sich an Studenten, die bereits eine Einführung in die Grafik besucht haben.

"You found your heart and lost your voice...#

Fachmodul, SWS: 4

Homann

Do, Einzel, 13:30 - 15:30, 12.04.2007 - 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 012 Projektraum 012

Kommentar Alles was es beschreiben könnte wäre unbeholfen, offensichtlich, banal, weit von Allgemeingültigkeit oder gar Kunst entfernt. Also übersehen wir das was uns die Sprache verschlägt gekonnt, weil wir fürchten seinem Ausdruck nicht gewachsen zu sein, oder für ihn verurteilt zu werden. Was setzen wir ein; wenn wir unseren eigenen Worten, Bildern und Beschreibungen nicht mehr trauen und warum? Das Fachmodul sucht nach Ausflüchten und wirft einen Blick auf die dahinterstehende Angst mit dem Ziel eine Ausstellung zu gestalten.

Projektmodule

Experimentelle Television

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Sassen

Mi, wöch., 11:00 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar Das Aufgabengebiet der experimentellen Television umfasst gestalterisches und experimentelles Arbeiten in Lehre und künstlerischer Entwicklung in den Bereichen Studioregie, Live-Regie, Mixing, Montage, VJ-Collage und TV-Design. Es geht um neue Ausdrucksformen, die sich in experimentellen Fernsehprojekten und Live Video Performances eigene Auftrittsmöglichkeiten und Formate jenseits der traditionellen Veranstaltungs- und Sendestrukturen geschaffen haben.

Bemerkung Termin wird zur Projektbörse bekannt gegeben!

Information Places

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Landmann

Do, wöch., 10:00 - 11:30, ab 05.04.2007

Do, unger. Wo, 14:00 - 17:00, ab 12.04.2007

Kommentar Orte der Information haben sich gewandelt. Längst hat sich der Informationsraum aus den Museen und Bibliotheken in unser alltägliches Umfeld erweitert. Ob im Wohnzimmer oder auf der Strasse - digitale Netze transportieren Informationen zu jeder Zeit an nahezu jeden Ort. Entsprechend hat sich auch unser Umgang mit Information gewandelt. Archiv, Katalog, Enzyklopädie, Wiki, Messageboard - die Unterschiede werden zunehmend undeutlicher und mit ihnen die Unterscheidung von Nutzer und Produzent. Kann diese veränderte Kultur im Umgang mit Wissen auch aus den Erfahrungen der traditionellen Orte der Information wie Museen, Bibliotheken oder Archiven lernen bzw. für sie angewandt werden?
Die Projektarbeit unterteilt sich in zwei parallele Arbeitsgruppen, die jeweils einen Teilbereich dieser Fragestellung behandeln werden.
Die erste Gruppe beschäftigt sich mit der Verfügbarkeit und Produktion von ortsbezogenem Wissen durch aktuelle, mobile Technologien. Dazu sollen diese Technologien und der viel zitierte "user generated content" konzeptionell und gestalterisch auf ihr Potenzial untersucht und Vorschläge für neue innovative Formate entwickelt werden.
Die zweite Gruppe befasst sich mit der Vermittlung von Informationen im Raum. Beispielhaft dafür soll eine Ausstellung entwickelt und umgesetzt werden, in welcher die zeit- und medienübergreifenden Aspekte der enzyklopädischen "Bauentwurfslehre" des Architekten Ernst Neufert herausgearbeitet und durch Ausstellungsexponate, Installationen oder Events kommuniziert werden.
Die aktive Teilnahme am Plenum und Kolloquium sind verpflichtend. Im Rahmen des Kolloquiums muss ein Kurzvortrag gehalten werden. Die Präsentation des Projekts und die Abgabe einer Projektdokumentation als PDF werden erwartet.

Invisible, Free-Your-Style

Projektmodul, SWS: 16

Homann / Stanic

Mo, wöch., 15:00 - 16:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Raumkonzepte und mediale Strategien in der Kunst am Beispiel von Radiokunst, Radioskulptur, Transmission Art, Aktion, Intervention, Site Specific in Einzelarbeit und kollaborativer Praxis.
Zum Zwecke der künstlerischen Entwicklung beinhaltet das Projekt Exkursionen zur Voreröffnung der Biennale in Venedig, der dokumenta 12 und der Skulptur Projekte Münster etc.

Nachweis Künstlerische Prüfung (Präsentation und mündliche Prüfung)

Klangwerkstatt B

Projektmodul, SWS: 16

Minard / Rutz

Do, ab 12:00, ab 12.04.2007

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. Die praktische Arbeit findet im Studio für elektroakustische Musik (SeaM) der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt - ein Studio, das vor allem für die Produktion von Mehrkanal-Stücken ausgelegt ist - sowie im Wertstatt-Studio der Bauhaus Universität - einem neuen Studio, das momentan für Installations-orientierte Arbeit aufgebaut wird. 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.

My Friends Went to Venice and All I Got Was This Stupid T-Shirt

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Hill

Do, wöch., 11:00 - 15:00, ab 12.04.2007

Kommentar Weimarer Gestalter verfügen standesgemäß über Expertenwissen für Touristenströme und heiß begehrte Souvenirs. Diese Fachkenntnis wollen wir uns in Venedig während der Biennale 2007 zu nutze machen. Dort sollen alternative Souvenirideen auf hohem Niveau entwickelt werden - mit Kunst, über Kunst. Mitten im Getümmel der Biennale versuchen wir multimediale Eindrücke zu sammeln und als kostbare Rohstoffe für eine anschließende Veredelung in der Weimarer Projektwerkstatt mit nach Hause zu nehmen. Dabei leitet uns die Überzeugung, dass es jenseits kommerzieller Interessen einen besseren Weg geben muss, Erfahrungen in der Ferne zu verpacken und zu vermitteln. Als Beitrag zum Mediengang werden schließlich künstlerisch wertvolle Produkte in unserem Museumsshop angeboten.
Leistungsnachweis: Aktive Teilnahme am Plenum, Referat zu bisherigen künstlerischen Arbeiten zum Thema Souvenir & Teilnahme an der Exkursion nach Venedig, Umsetzung einer Arbeit in frei zu wählender Technik/Medium.

Studio Bauhaus

Projektmodul, SWS: 16

Kissel / Höhne / Schlawke / Heiß

Di, wöch., 20:00 - 22:30, ab 10.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, ab 16.04.2007, Steubenstraße 6a, Haus D - 112 Kinoraum 112

Kommentar Studio Bauhaus fasst die Aspekte der TV-Produktion im Projektmodul zusammen. Projektziel ist die Veröffentlichung eines studentischen Programms. Neben der Bespielung der projekteigenen Webseite als Videoblog, stehen unterschiedlichste Formen des Broadcastings zur Verfügung: Stadion-TV Großleindwandprojektionen, Campus-TV Events, Videoblog-Communitys, Public-Viewings oder Sendeleisten in offenen Kanälen. In der redaktionellen Arbeit werden Beiträge und Sendekonzepte entwickelt, mit denen Studio Bauhaus als Label für experimentelles Fernsehen etabliert werden soll.
Inhaltliche Schwerpunkte im Sommersemester:
Videopedia
Wissenschaftler, Künstler, Philosophen sprechen vor der Kamera zu konkreten Fragen, Problemen, Begrifflichkeiten. Gestaltungsspielräume eröffnen die Konstellation von Aufnahmeort und Vortragsthema wie auch die Veranschaulichung komplexer Theorien. Entstehen soll ein "OnAir"-Lexikon, das Gestalten als Informationsmedium für ästhetische Fragen dient und das Zusammenwirken von Theoretikern und Praktikern im universitären Rahmen vertieft.
Kunstschau TV
Das Programm der Thüringer Landesmedienanstalt zur Bundesgartenschau 2007 in Gera und Ronneburg öffnet für Studio Bauhaus einen eigenen Sendeleist. Die wechselvolle Geschichte der Region, die der Uranbergbau in den Mittelpunkt des Atomzeitalters gerückt hat, und das Großevent Bundesgartenschau bilden den Hintergrund für eine Sendereihe, die im Projektrahmen produziert und vom Kanal der TLM ausgestrahlt wird.

Film und Architektur

In Kooperation mit der Architektenkammer Thüringen werden in einem gemeinsamen kreativen Prozess kurze filmische Formen erprobt und weiterentwickelt. Es sollen Elemente entstehen, die die besondere Charakteristik von Architektur im filmischen Zusammenhang aufspüren und positiv herausarbeiten.

Neben der redaktionellen Arbeit wird im Projektmodul auch der visuelle und öffentliche Auftritt von Studio Bauhaus weiterentwickelt. Gearbeitet wird in Produktionsteams, Gestaffelte Einführungskurse vermitteln die technischen Grundlagen der TV-Produktion.

Unicato - Das studentische Filmmagazin

Projektmodul, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 20

Kissel / Fuchs / Heiß

Do, wöch., 11:00 - 15:00, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 15 - 004 Kinoraum 004

Kommentar In der Nacht zum 11.10.06 von 00.35 bis 01.20 Uhr lief "Unicato" zum ersten Mal im dritten Fernsehprogramm. Das bundesweit einmalige Debüt-Filmfenster "Unicato" ist eine studentische Filmsendung im Nachtprogramm des Mitteldeutschen Rundfunks, die seit WS 06/07 von der Professur Medien-Ereignisse kuratiert wird. Jeden Monat werden aktuelle Produktionen von Gestaltungs- und Medienstudierenden aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen vorgestellt, die die breite Palette vom filmischen Experiment bis hin zum klassischen Dokumentarfilm abdecken. Die Tätigkeitsfelder im Projekt umfassen zum einen die Weiterentwicklung des Präsentationsdesigns und die Produktion von Teasern, Trennern und Trailern, zum anderen die Erstellung vom Werbemitteln und -maßnahmen zur Akquise neuer Filmeinreichungen, die die Sichtung, Bewertung und Registrierung, das Verfassen von Presse- und Katalogtexten und die Archivierung und Katalogisierung des Filmbestandes mit einschließt. Eine weitere Aufgabe der Studierenden wird die Kuratierung von Festival-Auswahlprogrammen und Kauf-DVDs darstellen (s. a. die Fachmodule "Best of Unicato" und "Film Sharing"). Eine Kinoauswertung ist ebenso in Planung, wie die Konzipierung neuer serieller TV-Formate. Die Sendereihe "Unicato" wird im Projekt als Teamaktivität der Professur Medien-Ereignisse weiterentwickelt und um Sondersendungen wie "Unicato Experiment" und "Unicato International" etc. bereichert werden. Für Mai 2007 ist im Rahmen der Weimarer Film- und Fernsehtage, anlässlich des mitteldeutschen Nachwuchstreffens, ein Unicato Award geplant, mit dem die besten bisher gezeigten Filmbeiträge ausgezeichnet werden sollen.

B.A. Medienkultur

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOÖRSE Montag, 2. April 2007, Haußknechtstr.7, Hörsaal 09:30 Uhr: Medienphilosophie, Prof. Engell 10:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann 10:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Bildmedien, Prof. Fahle 11:00 Uhr: Europäische Medienkultur, Prof. Neef 11:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Siegert 12:00 Uhr: Geschichte und Theorie Künstl.Welten, Gastprof. Vismann 14:00 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier 14:30 Uhr: Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau

Bachelor-, Diplomanden- und Doktorandenseminar

Seminar, SWS: 2

Hennig-Thurau

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Diplomanden-, MA- und BA-Kolloquium

Kolloquium

Siegert

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Voraussetzung Teilnahme nur nach vorheriger Anmeldung.

Mediengang 2007

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Horch

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Beschreibung: Der "Mediengang 2007", die jährliche Werkschau der Fakultät Medien, wird vom 12. bis 15. Juli 2007 aktuelle Projekte und Arbeiten der Studierenden und Lehrenden einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. In dem Projekt wollen wir gemeinsam den Kommunikationsauftritt sowie die Organisation des mediengang 2007 entwickeln und

gestalten. Die besten Ideen für das Corporate Design werden von Plakat über Programm bis Website umgesetzt. Wir erarbeiten den Veranstaltungsablauf sowie öffentlichkeitswirksame Maßnahmen. Die Mitarbeit am Projekt fordert und fördert spannende Ideen, deren konkrete Umsetzung, höchste Einsatzbereitschaft und Teamgeist.

Die Studierenden können das Projekt Mediengang 2007 auch als Fachmodul oder Studienmodul abrechnen.

Bemerkung Termin wird bei der Projektbörse bekannt gegeben.

Philosophie des Raumes - von René Descartes bis Peter Sloterdijk

Seminar, SWS: 2

Schmidt-Grépany

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany
In der Philosophie spricht man heute nach dem so genannten #linguistic turn# von einem so genannten #topological turn#. Inzwischen diskutiert man in den Medienwissenschaften, neben dem Begriff der Zeit, kaum einen Begriff intensiver als den des Raumes. Im Seminar sollen wesentliche Texte zum Raum aus der neuzeitlichen Philosophie gelesen und gemeinsam besprochen werden.

Montag (wöchentlich) von 17:00 bis 18:30 Uhr (möglichst Seminarraum in der B 11)
Richtet sich an: Fak. A, B, G und M (vorrangig B.A. aber auch M.A. und Diplom möglich)
Leistungsnachweis: Referat, eventuell Hausarbeit

Bemerkung Seminar (für ein freies Modul)

Literatur Als Textgrundlage dient: Raumtheorie - Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Herausgegeben von Jörg Dünne und Stephan Günzel in Zusammenarbeit mit Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. Suhrkamp Taschenbuch Verlag Frankfurt am Main, 2006.

Einführungsmodul - Medien- und Kulturgeschichte

Das Einführungsmodul setzt sich zusammen aus dem Plenum "Mediengeschichte" (Andreas Ziemann), dem Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" (André Wendler) und der Vorlesung "Methoden der Mediengeschichtsschreibung von 1800 bis heute" (Bernhard Siegert). Die Veranstaltungen richten sich an die Studierenden der Medienkultur/Bachelor/2, ein Leistungsnachweis kann durch Referat im Plenum und im ergänzenden Seminar sowie einer Hausarbeit (wahlweise im Plenum oder Seminar) und einer Klausur zur Vorlesung erworben werden.

Mediengeschichte

Plenum, SWS: 4

Ziemann

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

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

Dieses Plenum bildet zusammen mit dem Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" (A. Wendler) und der Vorlesung "Methoden und Geschichte der Mediengeschichtsschreibung von 1800 bis heute" (Prof. B. Siegert) das Einführungsmodul: Medien- und Kulturgeschichte.

Bemerkung obligatorisch für BA-MK, 2. Semester

Nachweis durch ein Referat im Plenum, ein Referat im ergänzenden Filmseminar sowie eine Hausarbeit wahlweise in einer der beiden Veranstaltungen und, selbstverständlich, kontinuierliche Lektüre und Diskussionsbereitschaft

Methoden der Mediengeschichtsschreibung von 1800 bis heute

Vorlesung, SWS: 2

Siegert

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Kommentar Während das 19. Jahrhundert die Geschichtsschreibung technischer Einzelmedien gar nicht einem historischen Medienbegriff subsumierte und das 20. Jahrhundert bis in die neunziger Jahre sich an epochalen Leitmedien orientierte, ist die Unübersichtlichkeit der heutigen Mediengeschichtsschreibung dadurch gekennzeichnet, dass Kulturtechniken aller Art zu Gegenständen einer Mediengeschichtsschreibung werden können. Die Vorlesung unternimmt den Versuch, die Geschichte der Methoden der Mediengeschichtsschreibung und dadurch die Bedingungen der Entstehung der Mediengeschichtsschreibung selbst zu rekonstruieren. Da diese Bedingungen selbst zum Teil medialer Art sind, wird die Vorlesung herausarbeiten, inwiefern die Möglichkeit der Mediengeschichte gerade im Entzug ihres Gegenstandes besteht und unter welchen Bedingungen die Medialität der Geschichte der Medien aufleuchten kann. Die Vorlesung behandelt also nicht primär die Geschichte der Medien, sondern die methodischen Voraussetzungen, unter denen Medien zu historischen Gegenständen wurden, die Kontexte und Bedingungen dieser methodischen Voraussetzungen sowie die Kontexte und Bedingungen ihrer Dekonstruktion. Dabei wird vom konkreten Fall ausgegangen; das heißt die Vorlesung wird ausgewählte Werke der Mediengeschichtsschreibung von den ersten Geschichten der Buchdruckerkunst bis zu den Metahistorien und Archäologien der Medien von heute auf ihre methodischen Voraussetzungen hin untersuchen.

Nachweis Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur am Ende des Semesters erworben werden.

Einführung in die Filmgeschichte

Seminar, SWS: 4

Wendler

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Wenn es um Kino geht, dann kann niemals nur eine Geschichte gemeint sein: zum Kino gehört eine Technikgeschichte der fotografischen Bilder, der bewegten und Bewegungs-Bilder. Das Kino hat eine Sozialgeschichte; die Geschichte der Angestellten wurde von Siegfried Kracauer nicht zuletzt als Kinogeschichte erzählt. Anhand der Geschichte der Musik im Kino könnte man wichtige Stationen der Musikgeschichte des zwanzigsten Jahrhunderts verfolgen. Schließlich könnte man darüber nachdenken, die Geschichte der Konjunkturen der Bilder zwischen 1895 und heute vom Kino erzählen zu lassen. Die Geschichte des Kinos bietet also eine Stoffmenge, die im Nachhinein und schreibend nicht mehr einzuholen ist.

Es scheint keine schlechte Idee zu sein, im Kino selbst nach einer Instanz zu suchen, die Kinogeschichte macht und zeigt und diese in den Filmen und den Geschichten zu finden, die sie ans Licht bringen: Liebespaare, deren erster Kuss im Close-Up die ganze Leinwand ausfüllt; Kriminalfälle, die gerade noch vor dem Ende des Films gelöst werden können; Fremde Länder, Planeten und Völker, die auf dem Zelluloid entdeckt und gebannt werden; Cowboys, die einsam über die weite Fläche staubiger Cinemascope-Landschaften ziehen.

Das Seminar »Einführung in die Filmgeschichte« will einen Überblick über wichtige Stationen der Filmgeschichte geben und damit einen Zugang zur Kinogeschichte eröffnen. In chronologischer Reihenfolge erschließt das Seminar wichtige Stationen des amerikanischen und europäischen Films und versucht einen Überblick über die wichtigsten Genres, Schulen und Strömungen zu geben.

Das Seminar besteht aus einem obligatorischen Filmsichtungstermin jeweils dienstags, 19-20.30 Uhr und der gemeinsamen Arbeitssitzung mittwochs 9.15-10.45 Uhr.

Bemerkung dienstags immer Filmsichtung, mittwochs Seminar

Nachweis Referat bzw. Hausarbeit

Projektmodule

Fachgebiet Kulturwissenschaft

"Kulturtechniken"

Das Projektmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Methoden der Mediengeschichtsschreibung" (Prof. Dr. B. Siegert), dem Seminar "Software- und Kulturtechnik" (Prof. Dr. T. Gross/Dr. M. Krajewski) und dem Seminar "Medien und Formate der Kommunikation. Vom cursus publicus zum Internet" (Dr. M. Krajewski). Ein Leistungsnachweis ist durch die aktive Teilnahme, Vorlesungsklausur und ein mündliches Referat und eine umfangreichere schriftliche Hausarbeit zu erwerben.

Medien und Formate der Kommunikation. Vom cursus publicus zum Internet.

Seminar, SWS: 2

Krajewski

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Das Seminar widmet sich einerseits den Kanälen der Kommunikation, über die seit alters her die Botschaften, gerichtet oder nicht, flottieren. Andererseits gilt der Fokus den Formaten, mit deren Hilfe sich Kommunikation vollzieht. Angefangen beim antiken römischen Postsystem und seinen Boten, über dessen Verstetigung durch den Brief in der Frühen Neuzeit im Zeichen des Posthorns der Thurn und Taxis bis hin zum Internet als universalem Übertragungsmedium von Schrift, Bild, Video und Audio sowie den damit einher gehenden Formaten und deren kulturellen Effekten wie FileSharing oder Blogs wird ein Bogen geschlagen, anhand dessen medientheoretische Grundprobleme wie Adressierung und Codierung, Herrschaft und Subversion, Formatierung und Übertragung zur Diskussion kommen.

Nachweis Ein Leistungsnachweis ist durch aktive Teilnahme, ein mündliches Referat und eine schriftliche Hausarbeit zu erwerben.

Software- und Kulturtechnik

Seminar, SWS: 2

Gross / Krajewski

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 17.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Das Ziel dieses Seminars ist eine kulturhistorische Betrachtung der Systemgestaltung allgemein und der Techniken und Werkzeuge des Software Engineering im besonderen. Dabei soll ein fundierter historischer Rückblick auf Paradigmen, Metaphern und Muster aus der Kulturtechnik und der Softwaretechnik erarbeitet werden. Des Weiteren sollen aktuelle Entwicklungen und Strömungen analysiert und Implikationen für eine mögliche Aufgestaltung künftiger Softwaretechnik diskutiert werden. Insgesamt soll ein Bogen von Phänomenen der Programmierung über die traditionelle Benutzeroberflächengestaltung bis hin zu kooperativen Systemen und Ubiquitären Umgebungen gespannt werden.

Bemerkung Anmeldungen bis zum 6.4.2006 bitte an markus.krajewski@medien.uni-weimar.de

Methoden der Mediengeschichtsschreibung von 1800 bis heute

Vorlesung, SWS: 2

Siegert

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Kommentar Während das 19. Jahrhundert die Geschichtsschreibung technischer Einzelmedien gar nicht einem historischen Medienbegriff subsumierte und das 20. Jahrhundert bis in die neunziger Jahre sich an epochalen Leitmedien orientierte, ist die Unübersichtlichkeit der heutigen Mediengeschichtsschreibung dadurch gekennzeichnet, dass Kulturtechniken aller Art zu Gegenständen einer Mediengeschichtsschreibung werden können. Die Vorlesung unternimmt den Versuch, die Geschichte der Methoden der Mediengeschichtsschreibung und dadurch die Bedingungen der Entstehung der Mediengeschichtsschreibung selbst zu rekonstruieren. Da diese Bedingungen selbst zum Teil medialer Art sind, wird die Vorlesung herausarbeiten, inwiefern die Möglichkeit der Mediengeschichte gerade im Entzug ihres Gegenstandes besteht und unter welchen Bedingungen die Medialität der Geschichte der Medien aufleuchten kann. Die Vorlesung behandelt also nicht primär die Geschichte der Medien, sondern die methodischen Voraussetzungen, unter denen Medien zu historischen Gegenständen wurden, die Kontexte und Bedingungen dieser methodischen Voraussetzungen sowie die Kontexte und Bedingungen ihrer Dekonstruktion. Dabei wird vom konkreten Fall ausgegangen; das heißt die Vorlesung wird ausgewählte Werke der Mediengeschichtsschreibung von den ersten Geschichten der Buchdruckerkunst bis zu den Metahistorien und Archäologien der Medien von heute auf ihre methodischen Voraussetzungen hin untersuchen.

Nachweis Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur am Ende des Semesters erworben werden.

Fachgebiet Medienökonomie

Marketing goes Bauhaus: Marktforschung und Marketing für Hochschulen

Spätestens seit der Exzellenzinitiative von Bund und Ländern ist der Wettbewerb zwischen deutschen Hochschulen in vollem Gange. Um sich im nationalen wie internationalen Wettbewerb erfolgreich zu positionieren, sind Hochschulen zunehmend gefordert, effiziente Managementmethoden für die Organisation und die Steuerung ihrer Hochschule einzusetzen -- einen wichtigen Baustein stellt hierbei das Hochschulmarketing dar. Im Projektmodul "Marketing goes Bauhaus: Marktforschung und Marketing für Hochschulen" werden die theoretischen Grundlagen des Marketing von Hochschulen vermittelt. Gleichzeitig werden diese Kenntnisse praktisch angewendet, indem eine Marketingkonzeption für die Bauhaus-Universität Weimar entwickelt wird. Die Veranstaltung wird sowohl logistisch als auch finanziell von der Hochschulleitung unterstützt, was den Teilnehmern die Möglichkeit eröffnet, die besten im Rahmen des Moduls generierten Marketingideen auch in konkrete praktische Maßnahmen umzusetzen. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Hochschulmarketing" und dem Seminar "Der Osten ist doch schöner! Entwicklung eines professionellen Marketingkonzeptes für die Bauhaus-Universität". Students will learn about the marketing of higher education and will have the chance to apply their knowledge to the development of a marketing concept for the Bauhaus-University.

Hochschulmarketing

Vorlesung, SWS: 2

Langer

Fr, Einzel, 09:00 - 18:00, 01.06.2007 - 01.06.2007, Helmholtzstraße 15 - 003 Seminarr. (Fak.M/neudeli) 003

Sa, Einzel, 09:00 - 15:00, 02.06.2007 - 02.06.2007, Helmholtzstraße 15 - 003 Seminarr. (Fak.M/neudeli) 003

Fr, Einzel, 09:00 - 18:00, 15.06.2007 - 15.06.2007, Helmholtzstraße 15 - 003 Seminarr. (Fak.M/neudeli) 003

Sa, Einzel, 09:00 - 15:00, 16.06.2007 - 16.06.2007, Helmholtzstraße 15 - 003 Seminarr. (Fak.M/neudeli) 003

Kommentar Obwohl Marketing seit geraumer Zeit ein unverzichtbares Führungskonzept auf Wettbewerbsmärkten darstellt, ist ein systematisches Marketing bei Hochschulen bisher kaum entwickelt. Zugleich erfordert der rapide wachsende Wettbewerb um Studierende und Forschungsmittel von deutschen Hochschulen eine effiziente, vor allem aber effektive Positionierung auf den verschiedenen Märkten und eine entsprechend leistungsfähige Marktbearbeitung. In dieser Veranstaltung werden Studierende mit den Grundbegriffen des Marketing von Hochschulen vertraut gemacht und ein Überblick über wichtige Märkte, Zielgruppen, Marketingstrategien und Marketinginstrumente gegeben. Die Vorlesung wird als Blockveranstaltung abgehalten. Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Marketing goes Bauhaus: Marktforschung und Marketing für Hochschulen".

Bemerkung Termin wird noch bekannt gegeben!

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

Der Osten ist doch schöner! Entwicklung eines professionellen Marketingkonzeptes für die Bauhaus-Universität

Seminar, SWS: 6

Hennig-Thurau / Paul

Do, wöch., 13:30 - 18:30, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Eine der zentralen Wettbewerbs Herausforderung für Hochschulen ist die Gewinnung von hochqualifizierten Studierenden für ihre Studienangebote. Für ostdeutsche Hochschulen wie die Bauhaus-Universität liegt eine besondere Herausforderung darin, solche Studienanfänger auch aus den westdeutschen Bundesländern zu gewinnen. Ziel des Seminars ist es, eine professionelle Marketingkonzeption für die Bauhaus-Universität zu entwickeln, welche die Position der Hochschule im Wettbewerb um hochqualifizierte Studienanfänger verbessert. Gemeinsam mit den Teilnehmern werden durch Marktforschungsmaßnahmen relevante Informationen erhoben, die dann die Grundlage für die Entwicklung und Ausarbeitung von konkreten Marketingmaßnahmen durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden. Die Veranstaltung wird sowohl logistisch als auch finanziell von der Hochschulleitung unterstützt, was den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Möglichkeit eröffnet, die besten im Rahmen des Moduls generierten Marketingideen auch in konkrete praktische Maßnahmen umzusetzen. Die Veranstaltung ist Teil des Projektmoduls "Marketing goes Bauhaus: Marktforschung und Marketing für Hochschulen".

Nachweis Die Veranstaltungsnote wird durch aktive Mitarbeit (60%) und eine Klausur am

Semesterende (40%) ermittelt.

Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum

"Die Gegenstände des täglichen Gebrauchs (die Maschinen seien hier übergangen) zeigen eine sprunghafte Zunahme, die Bedürfnisse werden immer vielfältiger, die Produktion beschleunigt ihr Kommen und Gehen, u. schließlich ermangeln wir der Wörter, um alle mit Namen zu benennen." Vor dem Hintergrund dieser von Baudrillard (1991, S. 9) getroffenen Annahme werden wir uns in dem Projektmodul "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum" den Thematiken Konsum, Produktion u. Zeit anhand soziologischer, kulturwissenschaftlicher sowie ökonomischer Ansätze widmen u. am Beispiel modischer Erscheinungen kritisch reflektieren. Das Projektmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Ökonomische Theorien der Medienproduktion" u. den Seminaren "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums", "Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien" sowie "Das Spiel der Mode". Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur in der Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion", einem Referat in dem Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" und einem Referat entweder in dem Seminar "Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien" oder dem Seminar "Das Spiel der Mode" sowie einer Projektarbeit erworben werden.

Ökonomische Theorie der Medienproduktion

Vorlesung, SWS: 2

Maier

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 11.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Es gibt bislang keine ökonomische Theorie der Medienproduktion, sondern allenfalls Bausteine und Fragmente, die auf schwankenden oder brüchigen Fundamenten stehen und sich nur schwer zusammenfügen und verbinden lassen. Ausgehend von der Feldtheorie von Pierre Bourdieu geht es in der Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion" um Fragen nach spezifischen kulturellen und ökonomischen Logiken im Feld der kulturellen Produktion. Von der »anti-ökonomischen« Ökonomie der reinen Kunst und der »ökonomischen« Logik der kulturellen Industrie gelangen wir zur Theorie der Unternehmung, zu Produktions- und Wertschöpfungsmodellen in der Medienindustrie und schließlich zur Wettbewerbstheorie und zu Fragen nach ökonomischen Kräfteverhältnissen und Marktmachtbeziehungen in der Medienindustrie. Die Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion" ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienproduktion und Medienkonsum" sowie des Forschungsprojektes bzw. Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Ökonomische Aspekte des Medienkonsums

Seminar, SWS: 2

Maier

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Auf der Grundlage der Konsumtheorie von Jean Baudrillard (*La société de consommation*) befassen wir uns in dem Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" mit heterogenen und durchaus konträren Erklärungsversuchen und verschiedenen ökonomischen Aspekten des Konsums, insbesondere des Medienkonsums. Dabei zeigt sich, dass der Medienkonsum als bezeichnende Modalität unserer Kultur zu begreifen ist, wobei es sich dabei keinesfalls um einen einfachen Vorgang der Bedürfnisbefriedigung oder um eine passive Aufnahme oder Aneignung von kulturellen Objekten handelt. Weiterhin zeigt sich, dass die Objekte des Medienkonsums nicht einfache Gegenstände und materielle Erzeugnisse sind, sondern eher Mitteilungen, die aus einer kulturell geprägten Praxis und einer systematischen Manipulation von Symbolen und Zeichen entstehen. Das Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienproduktion und Medienkonsum" sowie des Forschungsprojektes bzw. Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien

Seminar, SWS: 2

Rudzio

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Wie gehen wir mit unserer Zeit um? Eine Antwort auf diese Frage versucht seit Jahrhunderten die Wissenschaft und ihre verschiedenen Disziplinen zu geben. So ist die Frage nach dem Umgang mit Zeit als knappe Ressource auch in der Ökonomie eine entscheidende. Im Rahmen des Seminars "Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien"

soll vor allem das ökonomische Verständnis von Zeit im Rahmen verschiedener Theorien und Methoden analysiert und kritisch reflektiert werden. Dabei diskutieren wir insbesondere Fragen zur Allokation von Zeit aber auch zu Medien-Zeiten und Medien der Zeit.

Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Mode und Medien im Zeichen der Zeit" sowie des Projektmoduls bzw. Forschungsprojekts "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Das Spiel der Mode

Seminar, SWS: 2

Horch

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Theorien über Mode sind zugleich Diskurse über Zeit, Zeitlichkeit, das Moderne und die Moderne. Mode schafft Identität, Ordnung und Figuren. Ihre Vollkommenheit erreicht sie in ihrem wechselhaften Spiel, den Antinomien der Mode. Alt-Neu, Flüchtig-Dauernd, Natürlich-Künstlich oder Schein-Sein - das ambivalente Wesen der Mode macht sie als Ausdruck von Raum und Zeit sowie als Sprache und Medium für kultur- und medienwissenschaftliche sowie ökonomische Untersuchungen einzigartig. In dem Seminar "Das Spiel der Mode" betrachten wir daher das Wesen der Mode anhand verschiedener Texte über Modernität, Zeitlichkeit bzw. Kultur im Allgemeinen und anhand modischer Figuren und Formen wie Dandy, Schönheit oder Anzug im Besonderen. Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Mode und Medien im Zeichen der Zeit" sowie des Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Fachgebiet Medienwissenschaft

Studienmodule

Philosophie des Raumes - von René Descartes bis Peter Sloterdijk

Seminar, SWS: 2

Schmidt-Grépany

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany
In der Philosophie spricht man heute nach dem so genannten #linguistic turn# von einem so genannten #topological turn#.
Inzwischen diskutiert man in den Medienwissenschaften, neben dem Begriff der Zeit, kaum einen Begriff intensiver als den des Raumes. Im Seminar sollen wesentliche Texte zum Raum aus der neuzeitlichen Philosophie gelesen und gemeinsam besprochen werden.
Montag (wöchentlich) von 17:00 bis 18:30 Uhr (möglichst Seminarraum in der B 11)
Richtet sich an: Fak. A, B, G und M (vorrangig B.A. aber auch M.A. und Diplom möglich)
Leistungsnachweis: Referat, eventuell Hausarbeit

Bemerkung Seminar (für ein freies Modul)

Literatur Als Textgrundlage dient: Raumtheorie - Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Herausgegeben von Jörg Dünne und Stephan Günzel in Zusammenarbeit mit Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. Suhrkamp Taschenbuch Verlag Frankfurt am Main, 2006.

Fachgebiet Kulturwissenschaft

Philosophie des Raumes - von René Descartes bis Peter Sloterdijk

Seminar, SWS: 2

Schmidt-Grépany

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany
In der Philosophie spricht man heute nach dem so genannten #linguistic turn# von einem so genannten #topological turn#.
Inzwischen diskutiert man in den Medienwissenschaften, neben dem Begriff der Zeit, kaum einen Begriff intensiver als den des Raumes. Im Seminar sollen wesentliche Texte zum Raum aus der neuzeitlichen Philosophie gelesen und gemeinsam besprochen

werden.

Montag (wöchentlich) von 17:00 bis 18:30 Uhr (möglichst Seminarraum in der B 11)

Richtet sich an: Fak. A, B, G und M (vorrangig B.A. aber auch M.A. und Diplom möglich)

Leistungsnachweis: Referat, eventuell Hausarbeit

Bemerkung Seminar (für ein freies Modul)

Literatur Als Textgrundlage dient: Raumtheorie - Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Herausgegeben von Jörg Dünne und Stephan Günzel in Zusammenarbeit mit Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. Suhrkamp Taschenbuch Verlag Frankfurt am Main, 2006.

Europäische Medienkultur (2)

Das Studienmodul Europäische Medienkultur setzt sich zusammen aus den beiden Seminaren "Ästhetik der Fremdheit 1 und 2" (beide S. Neef). Der Leistungsnachweis erfolgt durch aktive Teilnahme sowie durch eine schriftliche Arbeit. Beide Seminare werden als Blockveranstaltung abgehalten.

Ästhetik der Fremdheit (1)

Seminar, SWS: 2

Neef

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, 16.04.2007 - 04.06.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Die Ausgangsüberlegung des Seminars ist, Fremdheit im Zeitalter von Globalisierung, Umkodierung von Grenzen und internationalem Terrorismus als eine spezifische mediale Form zu begreifen, die maßgeblich zur Ausbildung einer europäischen Medienkultur beiträgt. Anhand von eingehenden Lektüren sollen einschlägige ästhetische Theorien befragt werden, wie sie Fremdheit jeweils verstehen: als post- oder neokolonialer Begriff (Homi Bhabha, Steward Hall, Edward Said), als Instrument der Kulturanalyse (Mieke Bal; Mireille Rosello) oder als dekonstruktivistisches Verfahren (Jacques Derrida). Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls Europäische Medienkultur (4)

Nachweis Der Leistungsnachweis erfolgt durch aktive Teilnahme und Übernahme der Moderation einer Seminarsitzung.

Ästhetik der Fremdheit (2)

Seminar, SWS: 2

Neef

Kommentar Das Seminar ist als Übung und Ergänzung zum Theorieteil "Ästhetik der Fremdheit 1" angelegt. An exemplarischen Gegenständen soll das analytische Potenzial der verschiedenen Fremdbegriffe erprobt werden, darunter die Migrationspoesie von Nabile Farès, die mediale Inszenierung des Terroristen Zaccharias Moussaoui, ausgewählte Kopftuchkunst sowie die Videoarbeiten von Mieke Bal.

Bemerkung 2 Blocktage im Mai, genauer Termin wird noch bekannt gegeben

Nachweis Der Leistungsnachweis erfolgt durch aktive Teilnahme und Referat.

Vorbereitung zu Ästhetik der Fremdheit

Seminar

Neef

Di, Einzel, 19:00 - 20:30, 10.04.2007 - 10.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

"Diskursanalyse"

Diskursanalyse und Recht

Studienmodul, SWS: 4

Vismann

Fr, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Die Diskursanalyse hat zum Recht ein zwiespältiges Verhältnis. So hat sie für isolierte Legalitäts- und Geltungsfragen kaum mehr als bloß Spott übrig. Allein die praktischen Auswirkungen rechtlicher Dogmen und die Techniken, die ein Gesetz durchsetzen, finden Beachtung. Im Mittelpunkt des Seminars stehen historische und aktuelle juristische Abhandlungen, die diskursanalytisch ertragreich sind. Sie werden jeweils zentralen Texten Michel Foucaults gegenübergestellt. Die Lektüren ordnen sich thematisch nach den folgenden Bereichen:
- Gerichtliche Wahrheit (Zeugenschaft, Verhör, Beweis)

- Sprechfähigkeiten (Autorschaft und Urheberrecht)
- Biopolitik (Ordensregel, Norm und Standard)
- Gouvernementalität (Verwaltungsreglements, Good Governance, e-Government)
- Archiv (Geschichtsschreibung, Quellen, Archiv-Archäologie).

Bemerkung Der genaue Lektüreplan wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Alle interessierten Teilnehmer melden sich bitte rechtzeitig über Email bei Frau Prof. Dr. Vismann: vismann@mpier.uni-frankfurt.de.

Nachweis aktive Teilnahme, ein mündliches Referat sowie eine schriftliche Hausarbeit

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

Seminar, SWS: 2

Siegert / Ziemann

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Das Bauen von Wohn-, Kult- und Arbeitsstätten ist nicht nur eine der ältesten Kulturtechniken, die Baustelle ist auch immer schon Ort einer immensen Produktion kultureller Codes gewesen, die die Unterscheidungen von Innen und Außen, Göttern und Sterblichen, Männern und Frauen etc. prozessiert haben. Mit der Verwendung dieser Codes ist Architektur seit der Antike eine Methode der Selbstbeschreibung und -inszenierung von Kulturen gewesen. Architektur ist daher an sich selbst niemals nur ein Bauwerk, sondern immer auch Bild und Zeichen ihrer selbst. Zudem werden diese Zeichen in medialen Repräsentationen von Architektur wiederum zu Symbolen (im Kupferstich, in der Photographie, im Film, in interaktiven digitalen Spielwelten). Das Modul bezieht architekturtheoretische Diskurse sowie bildkünstlerische und filmische Quellen auf konkrete architektonische Kulturtechniken und ihre Geschichte, um Architektur als Ort kultureller und gesellschaftlicher Zeichenproduktion und -dekonstruktion zu erschließen.

Bemerkung Die 4 SWS des BA-Projektmoduls können als Seminar im Diplomstudiengang belegt werden.

Nachweis aktive Teilnahme, mündliches Referat und eine Hausarbeit

Fachgebiet Medienökonomie

Die Filmindustrie im 21. Jahrhundert

Das Studienmodul "Die Filmindustrie im 21. Jahrhundert" behandelt theoretische Aspekte der Produktion und des Marketings von Spielfilmen und gibt den Studierenden zugleich die Möglichkeit, das gewonnene Wissen bei einem aktuellen Spielfilmprojekt mit internationaler Ausrichtung umzusetzen. Das Modul besteht aus dem Seminar "Guru*Talk", in dem mit Künstlern, Kritikern und Managern aus der Filmindustrie die derzeit spannendsten Themen der Branche diskutiert werden, und aus dem Seminar "Guru*Lab", in dem Studierende gemeinsam mit dem Produzenten Andreas Bareiß die Verfilmung von Senait Meharis Autobiographie "Feuerherz" vorantreiben können. The module discusses current theoretical and practical issues in the movie industry and also enables the students to participate in the production of a major motion picture.

Guru*Lab: Entwicklung und Vermarktung eines großen deutschen Spielfilms

Seminar, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 15

Hennig-Thurau / Bareiß / Henning

Block, 20.04.2007 - 21.04.2007

Kommentar *gu-ru: A teacher and especially intellectual guide in matters of fundamental concern. Gemeinsam mit den Produzenten Andreas Bareiß (Oscar-Gewinner für "Nirgendwo in Afrika") und Sven Burgemeister (Oscar-nominiert für "Sophie Scholl") sowie dem Regisseur Luigi Falorni (Oscar-nominiert für "Die Geschichte vom weinenden Kamel") gestalten die Studierenden die Entwicklung und Vermarktung eines aktuellen Spielfilmprojektes bis hin zur Kinopremiere mit. Bei dem Projekt handelt es sich um die aufwändige Verfilmung der über 400.000 mal verkauften Autobiographie "Feuerherz" von Senait Mehari. Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls »Die Filmindustrie im 21. Jahrhundert«.

Bemerkung weitere Termine werden später bekannt gegeben

Nachweis Die Seminarnote bestimmt sich durch die Ausarbeitung und Umsetzung von Projekten

rund um den Film (80%) sowie die aktive Beteiligung an der Veranstaltung (20%).

Guru*Talk, Part 3: Die Filmindustrie im 21. Jahrhundert

Seminar, SWS: 2

Hennig-Thurau / Henning

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - 601 Beratungsraum 601

Kommentar *gu-ru: A teacher and especially intellectual guide in matters of fundamental concern. Wenn es eine Angelegenheit von fundamentaler Wichtigkeit gibt, dann natürlich Filme. Wir werden daher aus der Weisheit gegenwärtiger Film-Gurus schöpfen, die in allen Bereichen der Filmproduktion und des Filmmarketings tätig sind. Drehbuchautoren, Regisseure, Produzenten, Finanziers, Distributoren und andere Branchen-Insider werden in dieser Vorlesungsreihe eingeladen, aktuelle Themen, Trends und Fragestellungen in der Filmindustrie mit uns zu diskutieren. Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls »Die Filmindustrie im 21. Jahrhundert«.

Nachweis Die Seminarnote bestimmt sich durch die aktive Beteiligung an der Veranstaltung (50%) und eine Klausur am Semesterende (50%).

Medienökonomie 2a: Ökonomik im Film

Gegenstand des Studienmoduls "Ökonomik im Film" bilden Filme, in denen grundlegende ökonomische Diskurse, wie z.B. Wirtschaftssysteme, ökonomische Figuren und deren Kontextfaktoren thematisiert werden. Anhand dieser Filmthemen werden mögliche Verbindungen und Gemeinsamkeiten, aber auch Differenzen zwischen ökonomischen Theorien und dem Ökonomischen im Film identifiziert und analysiert. Ziel des Moduls ist es letztlich auch, Aspekte über die mediale Aufarbeitung ökonomischen Wissens in Erfahrung zu bringen. Das Studienmodul "Ökonomik im Film" setzt sich aus zwei Teilen zusammen: einem Filmsichtungstermin, an dem die Filme gezeigt und diskutiert werden, und dem Seminar "Ökonomik im Film", in dem die in den Filmen thematisierten ökonomischen Grundlagen vertieft werden. Da dieses Modul einführenden Charakter hat, ist es den Studierenden im zweiten Semester vorbehalten. Ein Leistungsnachweis kann durch aktive Teilnahme, ein Referat in dem Seminar "Ökonomik im Film" sowie einer Studienmodularbeit erworben werden.

Filmsichtung zum Studienmodul Medienökonomie 2a: Ökonomik im Film

Filmsichtung, SWS: 2

Maier

Mo, wöch., 18:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Medienökonomie 2a: Ökonomik im Film

Seminar, SWS: 2

Maier

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Medienökonomie 2b

Diese Veranstaltung erweitert die Kenntnisse der Teilnehmer im Bereich Medienökonomie. Das Studienmodul soll zum einen eine funktionale Perspektive auf das Management von Medienunternehmen vermitteln, wobei marketingtheoretische Grundlagen den Untersuchungsgegenstand bilden. Zum anderen wird ein grundlegender Überblick über Theorien und Modelle der Medienökonomie geboten. Das Modul setzt sich zusammen aus der Vorlesung »Grundlagen des Marketing« und der Vorlesung »Grundlagen der Medienökonomie« zusammen. 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. This module extends students knowledge on the management of media companies by providing an overview of media economics and marketing.

Grundlagen der Medienökonomie

Vorlesung, SWS: 2

Rott

Kommentar Diese Veranstaltung macht die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit den Grundlagen der Medienökonomie vertraut. Es wird ein grundlegender und breiter Überblick über Theorien und Modelle der Medienökonomie geboten. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden auf diese Weise Kenntnisse vermittelt, die ihnen ein tiefgehendes Verständnis sowohl von Medienmärkten als auch von öffentlichen und privaten Unternehmen im Mediensektor ermöglichen. Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls Medienökonomie 2b. Informationen zum Erwerb eines Leistungsnachweises und Literaturhinweise werden in der ersten

Veranstaltung gegeben.

Grundlagen des Marketing

Vorlesung, SWS: 2

Hennig-Thurau

Di, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - 108 Hörsaal D

Kommentar Diese Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Marketing bekannt. Marketing wird als Führungskonzept von Unternehmen interpretiert, das über eine normative, strategische und eine operative Entscheidungsebene verfügt. Inhalt der Veranstaltung sind konzeptionelle und begriffliche Grundlagen, ausgewählte Theorien des Käuferverhaltens, Marktforschung als Entscheidungsgrundlage, Marketingstrategien sowie die vier Instrumentalbereiche des Marketing, Produktpolitik, Preispolitik, Kommunikationspolitik und Distributionspolitik. Die Veranstaltung ist primär für Studierende des ersten Studienabschnitts gedacht, aber auch offen für Studierende in höheren Semestern, die ein Interesse am Marketing besitzen. Die Veranstaltung ist Teil des Studienmoduls Medienökonomie 2b.

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

Medienproduktion und Medienkonsum

In dem Studienmodul "Medienproduktion und Medienkonsum" werden wir uns mit Fragen nach spezifischen kulturellen und ökonomischen Logiken im Feld der kulturellen Produktion im Allgemeinen sowie ökonomischen Kräfteverhältnissen und Marktmachtbeziehungen in der Medienindustrie im Besonderen widmen. Dabei werden wir uns auch mit heterogenen und durchaus konträren Erklärungsversuchen und verschiedenen ökonomischen Aspekten des Medienkonsums kritisch auseinandersetzen. Das Studienmodul "Medienproduktion und Medienkonsum" setzt sich aus der Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion" und dem Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" zusammen. Ein Leistungsnachweis kann durch eine Klausur in der Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion", einem Referat in dem Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" sowie einer Studienmodularbeit erworben werden. Production and Consumption of Media

Ökonomische Aspekte des Medienkonsums

Seminar, SWS: 2

Maier

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Auf der Grundlage der Konsumtheorie von Jean Baudrillard (La société de consommation) befassen wir uns in dem Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" mit heterogenen und durchaus konträren Erklärungsversuchen und verschiedenen ökonomischen Aspekten des Konsums, insbesondere des Medienkonsums. Dabei zeigt sich, dass der Medienkonsum als bezeichnende Modalität unserer Kultur zu begreifen ist, wobei es sich dabei keinesfalls um einen einfachen Vorgang der Bedürfnisbefriedigung oder um eine passive Aufnahme oder Aneignung von kulturellen Objekten handelt. Weiterhin zeigt sich, dass die Objekte des Medienkonsums nicht einfache Gegenstände und materielle Erzeugnisse sind, sondern eher Mitteilungen, die aus einer kulturell geprägten Praxis und einer systematischen Manipulation von Symbolen und Zeichen entstehen. Das Seminar "Ökonomische Aspekte des Medienkonsums" ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienproduktion und Medienkonsum" sowie des Forschungsprojektes bzw. Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Ökonomische Theorie der Medienproduktion

Vorlesung, SWS: 2

Maier

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 11.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Es gibt bislang keine ökonomische Theorie der Medienproduktion, sondern allenfalls Bausteine und Fragmente, die auf schwankenden oder brüchigen Fundamenten stehen und sich nur schwer zusammenfügen und verbinden lassen. Ausgehend von der Feldtheorie von Pierre Bourdieu geht es in der Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion" um Fragen nach spezifischen kulturellen und ökonomischen Logiken im Feld der kulturellen Produktion. Von der »anti-ökonomischen« Ökonomie der reinen Kunst und der »ökonomischen« Logik der kulturellen Industrie gelangen wir zur Theorie der Unternehmung, zu Produktions- und Wertschöpfungsmodellen in der Medienindustrie

und schließlich zur Wettbewerbstheorie und zu Fragen nach ökonomischen Kräfteverhältnissen und Marktmachtbeziehungen in der Medienindustrie. Die Vorlesung "Ökonomische Theorie der Medienproduktion" ist Bestandteil des Studienmoduls "Medienproduktion und Medienkonsum" sowie des Forschungsprojektes bzw. Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Mode und Medien im Zeichen der Zeit

Alles und nichts wiederholt sich! Dieser Antagonismus offenbart sich im Besonderen bei der Betrachtung modischer Erscheinungen. So sind Mode und Zeit unumgänglich miteinander verbunden, bilden einen notwendigen Dualismus. Allerdings oder gerade deshalb werden wir uns in dem Studienmodul "Mode und Medien im Zeichen der Zeit" beiden Elementen getrennt und dennoch nicht losgelöst voneinander widmen. Das Seminar "Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien" widmet sich dabei der Diskussion theoretischer Ansätze und Methoden über Zeit und Zeitlichkeit aus der Ökonomie, das Seminar "Das Spiel der Mode" der Analyse kulturwissenschaftlicher Texte u. a. von G. Simmel, Ch. Baudelaire, R. Sennet und W. Benjamin. Die kritische Auseinandersetzung über das Verhältnis von Mode und Zeit steht im Vordergrund des Studienmoduls. Fashion and Media over Time Ein Leistungsnachweis kann durch jeweils ein Referat in den beiden Seminaren sowie einer Studienmodularbeit erworben werden.

Das Spiel der Mode

Seminar, SWS: 2

Horch

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Theorien über Mode sind zugleich Diskurse über Zeit, Zeitlichkeit, das Moderne und die Moderne. Mode schafft Identität, Ordnung und Figuren. Ihre Vollkommenheit erreicht sie in ihrem wechselhaften Spiel, den Antinomien der Mode. Alt-Neu, Flüchtig-Dauernd, Natürlich-Künstlich oder Schein-Sein - das ambivalente Wesen der Mode macht sie als Ausdruck von Raum und Zeit sowie als Sprache und Medium für kultur- und medienwissenschaftliche sowie ökonomische Untersuchungen einzigartig. In dem Seminar "Das Spiel der Mode" betrachten wir daher das Wesen der Mode anhand verschiedener Texte über Modernität, Zeitlichkeit bzw. Kultur im Allgemeinen und anhand modischer Figuren und Formen wie Dandy, Schönheit oder Anzug im Besonderen. Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Mode und Medien im Zeichen der Zeit" sowie des Projektmoduls "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien

Seminar, SWS: 2

Rudzio

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Wie gehen wir mit unserer Zeit um? Eine Antwort auf diese Frage versucht seit Jahrhunderten die Wissenschaft und ihre verschiedenen Disziplinen zu geben. So ist die Frage nach dem Umgang mit Zeit als knappe Ressource auch in der Ökonomie eine entscheidende. Im Rahmen des Seminars "Zeit und Zeitlichkeit von Mode und Medien" soll vor allem das ökonomische Verständnis von Zeit im Rahmen verschiedener Theorien und Methoden analysiert und kritisch reflektiert werden. Dabei diskutieren wir insbesondere Fragen zur Allokation von Zeit aber auch zu Medien-Zeiten und Medien der Zeit. Das Seminar ist Bestandteil des Studienmoduls "Mode und Medien im Zeichen der Zeit" sowie des Projektmoduls bzw. Forschungsprojektes "Zeitlichkeit von Medienproduktion und Medienkonsum".

Fachgebiet Medienwissenschaft

Bildtheorie

Das Studienmodul Bildtheorie setzt sich aus dem Seminar "Wahrnehmung-Medium-Bild, Einführung in die Medienästhetik" und dem Seminar "Begegnungen der Wirklichkeit-Der Dokumentarfilm der Gegenwart". englisch: media pictures

Begegnungen in der Wirklichkeit - Der Dokumentarfilm der Gegenwart

Seminar, SWS: 2

Fahle

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Wenn es um die Erfahrung der Realität geht, dann ist der Dokumentarfilm eines der

wichtigsten Genres der Moderne. Besonders in Abgrenzung zur Produktion der Realitäten des Fernsehens entwickelt der gegenwärtige Dokumentarfilm Strategien der Begegnung des Filmenden und des Gefilmten, die einerseits an die Experimente des direct cinema und des cinema vérité der 1960er Jahre anschließen, andererseits aber eine besondere Form der medialen Reflexion anbieten. Das Seminar behandelt, neben aktuellen Theorien zum Dokumentarfilm, verschiedene Phasen der Geschichte des Genres.

Bemerkung Das Seminar bildet ein Studienmodul mit dem Seminar "Wahrnehmung-Medium-Bild - Einführung in die Medienästhetik"

Nachweis Schriftliche Hausarbeit

Wahrnehmung-Medium-Bild; Einführung in die Medienästhetik

Seminar, SWS: 2

Fahle

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Ästhetik ist ein inflationär verwendeter Begriff der Medienwissenschaft. Vielfältig sind daher die Bedeutungen: Ästhetik kann als Beschreibung besonderer Erscheinungsformen von Medien dienen, die über einfache populäre Gebrauchsweisen hinausreichen und auf Kunst hindeuten. Ästhetik gilt aber auch als Beschreibung von medienübergreifenden Theorien der sinnlichen Wahrnehmung oder als allgemeiner Kanon der Kunsttheorien. Das Seminar soll einen Überblick über die wichtigsten Theorien der modernen Ästhetik von Kant über Heidegger bis Adorno geben, um dann gezielt nach dem Begriff der Ästhetik im Rahmen der Medientheorie zu fragen. Dabei kommt eine Reihe aktueller Theorien in den Blick (Seel, Böhme, Gumbrecht, Didi-Huberman u.a.), die in verschiedener Hinsicht die Begriffe Wahrnehmung, Medium und Bild aufgreifen.

Bemerkung Das Seminar bildet ein Studienmodul mit dem Seminar "Begegnungen in der Wirklichkeit - Der Dokumentarfilm der Gegenwart".

Nachweis Schriftliche Hausarbeit

Pop - Logiken des Populären

Logics of the popular: The Soap Opera

Konzepte der Fernsehtheorie

Seminar, SWS: 2

Wentz

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Auf dem Programm dieses Seminars stehen Theoretisierungen des Fernsehens. Diese sollen unter für die Theoriebildung bestimmenden Kategorien wie Live, Serie, Rezeption, Dispositiv etc. erarbeitet werden. Aktuelle Ansätze sollen dabei ebenso diskutiert werden wie Texte, die als Klassiker der Fernsehtheorie gelten. Das Seminar ist Teil des Studienmoduls »Pop - Logiken des Populären«.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Hausarbeit

Richtet sich an: Medienkultur/Bachelor, Fachgebiet Medienwissenschaft

Bemerkung Näheres wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

Nachweis aktive Teilnahme (Referat, Hausarbeit)

Die Soap Opera

Seminar, SWS: 2

Wentz

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Soaps gelten gemeinhin als der Gipfel des Trivialen. Dennoch bilden sie kein Randphänomen der Populärkultur, sondern stellen ein tagtägliches Faszinosum für ein Millionenpublikum dar. Im Mittelpunkt des Seminars stehen Fragen nach Geschichte, Ästhetik und Funktionsweise dieser Serienform, die anhand konkreter Beispiele untersucht und erörtert werden sollen. Das Seminar ist Teil des Studienmoduls »Pop - Logiken des Populären«.

Leistungsnachweis: aktive Teilnahme, Hausarbeit

Bemerkung Näheres wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

Nachweis aktive Teilnahme (Referat, Hausarbeit)

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

Seminar, SWS: 2

Siegert / Ziemann

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Das Bauen von Wohn-, Kult- und Arbeitsstätten ist nicht nur eine der ältesten Kulturtechniken, die Baustelle ist auch immer schon Ort einer immensen Produktion kultureller Codes gewesen, die die Unterscheidungen von Innen und Außen, Göttern und Sterblichen, Männern und Frauen etc. prozessiert haben. Mit der Verwendung dieser Codes ist Architektur seit der Antike eine Methode der Selbstbeschreibung und -inszenierung von Kulturen gewesen. Architektur ist daher an sich selbst niemals nur ein Bauwerk, sondern immer auch Bild und Zeichen ihrer selbst. Zudem werden diese Zeichen in medialen Repräsentationen von Architektur wiederum zu Symbolen (im Kupferstich, in der Photographie, im Film, in interaktiven digitalen Spielwelten). Das Modul bezieht architekturtheoretische Diskurse sowie bildkünstlerische und filmische Quellen auf konkrete architektonische Kulturtechniken und ihre Geschichte, um Architektur als Ort kultureller und gesellschaftlicher Zeichenproduktion und -dekonstruktion zu erschließen.

Bemerkung Die 4 SWS des BA-Projektmoduls können als Seminar im Diplomstudiengang belegt werden.

Nachweis aktive Teilnahme, mündliches Referat und eine Hausarbeit

Urteilspraktiken

Das Studienmodul setzt sich zusammen aus der Vorlesung "Medien der Rechtsprechung" (Prof. Dr. C. Vismann) und dem Seminar "Urteilskräfte. Kultur- und Mediengeschichte des Urteilens und Kritisierens seit Kant" (G. Kanitz, M.A.). Ein Leistungsnachweis ist durch aktive Teilnahme, Vorlesungsklausur oder ein mündliches Referat und eine schriftliche Hausarbeit zu erwerben.

Medien der Rechtsprechung

Vorlesung, SWS: 2

Vismann

Fr, wöch., 11:00 - 13:00, ab 13.04.2007, Marienstraße 13 C - 108 Hörsaal D

Kommentar Der Gerichtssaal ist Ort eines Zusammenpralls alter und neuer Medien geworden. Herrschten bislang Stimme und Schrift darin vor, lässt sich im 21. Jahrhundert eine erstaunliche Armierung der Justiz mit neuester Digitaltechnologie beobachten. Livestreaming ist in internationalen Tribunalen keine Seltenheit. Den Grund für diese Entwicklung hat eine wechselseitige Durchlässigkeit von Justiz und Medien gelegt: TV-Gerichts-Shows auf der einen und Live-Übertragungen von Gerichtsverhandlungen auf der andern Seite. Die Vorlesung geht dem Verhältnis von Gericht und Medien in historischer Perspektive nach, angefangen von der Architektur antiker Theater, in denen der Stoff gerichtlicher Entscheidungen erstmals einer sesshaft gemachten Entscheidungsmeute präsentiert wurde.

Nachweis Klausur

Urteilskräfte. Kultur- und Mediengeschichte des Urteilens und Kritisierens seit Kant

Seminar, SWS: 2

Kanitz

Di, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Jede Form des Urteilens ist an Medien gebunden. Erst spezifische Orte, Praktiken, Dinge, und Bilder verschaffen Diskursen eine Geltung. Geschmack, Mode oder Status sollen in diesem Seminar als wandelbare Medienkonstellationen des 19. und 20. Jahrhunderts thematisiert werden. Die ästhetischen, politischen oder moralischen Argumente einschlägiger Texte von J. Derrida, H. Arendt, P. Bourdieu oder G. Simmel werden in konkreten Situationen und Akten kritischer Urteile kontextualisiert. Der abschließende Teil des Seminars gewährt Einblicke in die aktuelle Kunst- und Theaterkritik. Es besteht die Möglichkeit einer Exkursion. Das Seminar ist Teil des Studienmoduls "Urteilspraktiken".

Nachweis Leistungsnachweis durch Referat und Hausarbeit

M.A. Medienkultur

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOERSE Montag, 2. April 2007, Haußknechtstr.7, Hörsaal 09:30 Uhr: Medienphilosophie, Prof. Engell 10:00 Uhr: Mediensoziologie, Prof. Ziemann 10:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Bildmedien, Prof. Fahle 11:00 Uhr: Europäische Medienkultur, Prof. Neef 11:30 Uhr: Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Prof. Siegert 12:00 Uhr: Geschichte und Theorie Künstl.Welten, Gastprof. Vismann 14:00 Uhr: Medienmanagement, Prof. Maier 14:30 Uhr: Marketing und Medien, Prof. Hennig-Thurau

Bachelor-, Diplomanden- und Doktorandenseminar

Seminar, SWS: 2

Hennig-Thurau

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Diplomanden-, MA- und BA-Kolloquium

Kolloquium

Siegert

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Voraussetzung Teilnahme nur nach vorheriger Anmeldung.

Projektmodule

Künstliche Welten: Der Raum des Films

"Der Raum des Films"

Plenum, SWS: 8

Engell / Brauns

Mo, wöch., 09:15 - 12:45, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Die Frage nach dem Raum des Films ist eine der Leitfragen der Filmwissenschaft. Umgekehrt dient der Film immer wieder als Prüfstein und Paradigma für die spezifisch räumliche Grundlegung der "Künstlichen Welten". Schon Erwin Panofsky hat etwa 1930 in seiner berühmten Schrift über Stil und Medium im Film herausgestellt, dass die Eigentümlichkeit des Films in der Verräumlichung der Zeit und der Verzeitlichung des Raums zu suchen sei. Seither hat es zu dieser dynamischen, bewegten und montierten Codierung des Raums im Filmbild allerlei Untersuchungen und Theorien gegeben. Besonders die Beziehung zwischen dem imaginären Raum des Filmbilds und dem realen, dreidimensionalen Raum des Kinos wurde dabei untersucht, und es wurden Konzepte wie dasjenige des Dispositivs (Baudry) oder dasjenige der "suture" (Oudart) entwickelt. Dieser Schwerpunkt wird ergänzt durch das Seminar über "Raumformen" (J. Brauns) und das Seminar über "Chronotopien" (M. Mayer)

In dem Projekt sollen nun neue Annäherungen an den Raum des Films unternommen werden. Im Zentrum der Arbeit im Projektplenum steht dabei das Konzept des "handelnden Raums", wie es im Anschluß an die jüngeren Forschungen und Thesen zu Experimentalräumen und zur "verteilten Handlungsmacht" oder "Agentur" in Kunst und Wissenschaft möglich ist. Der Leitgedanke dabei ist, dass in Situationen des Experiments und der "verteilten Handlungsmacht" die traditionelle Trennung in hervorbringende, bewußt handelnde und erkennende Subjekte einerseits und dingliche Objekte und Werkzeuge des Erkennens andererseits nicht mehr möglich ist. Der "handelnde Raum" integriert vielmehr menschliche und nicht menschliche Akteure (Latour) in einen kontinuierlichen Zusammenhang, der dann Objekte, Ereignisse und Erkenntnisse generiert. Das Projekt untersucht, inwieweit dieses Konzept zu einem ganz neuen Verständnis gerade des Films führen kann. Dabei spielt die Studiosituation ebenso eine Rolle wie die spezifische Eignung des Films zur Darstellung und Sichtbarmachung "verteilter Handlungsmacht" sowie schließlich der Repräsentationsraum des filmischen Lichtbildes als eines in sich bewegten, begrenzten und transformationsfähigen "handelnden Feldes" selbst.

Dieser Schwerpunkt wird ergänzt durch das Seminar über "Raumformen" (J. Brauns) und das Seminar über "Chronotopien" (M. Mayer).

Nachweis Aktive Teilnahme an allen Projektbestandteilen (ggf. Referat), Projektarbeit

Raumformen

Seminar, SWS: 2

Brauns

Di, Einzel, 15:00 - 16:00, 17.04.2007 - 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Ausgehend von zwei paradigmatischen Beispielen (Hitchcocks "Die Vögel" und Bessons "Das fünfte Element") untersucht das Seminar die Modi der Reflexion und Produktion von Räumen im Film. Die Inszenierung von Architektur und Landschaft, die Topologie der Handlung und die Erzeugung von Bildräumen durch Kamera und Schnitt werden analytisch als drei Dimensionen behandelt, die in jedem Film einen spezifischen kinematographischen Raum formen. Der Zugriff auf diese Räume und ihre Dimensionen soll aus unterschiedlichen Theorieperspektiven erfolgen, etwa der Phänomenologie, der Sprachtheorie, der Architektur- und Kunsttheorie und nicht zuletzt der Philosophie. Zur Übersicht: Dünne; Jörg (Hg.): Raumtheorie, Frankfurt am Main 2006.

Nachweis aktive Mitarbeit, Referat

Chronotopien - Die Verräumlichung von Zeit im Kino -

Seminar, SWS: 2

Mayer

Fr, wöch., 11:00 - 15:00, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Die Idee einer Verräumlichung von Zeit, wie sie in unterschiedlichen Theoriefeldern gegen Ende des 19. Jahrhunderts zu keimen begann, scheint in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kinematographisch beglaubigt worden zu sein. Gilles Deleuzes Konzept des Zeit-Bildes, mit dem er das Kino nach dem Ende des 2. Weltkrieges zu charakterisieren versuchte, scheint zumindest in diese Richtung vorauszudeuten. Das Seminar wird versuchen, diesem Verdacht nachzugehen. Im Zentrum steht dabei Andrej Tarkowskij's "Stalker", mithin die Frage nach dem, was im Film als "Zone" ausgewiesen wird. Dazu werden u.a. Chris Markers filmischer Kommentar zu Tarkowskij aufgegriffen wie entsprechende Reflexionen Benjamins und Derridas. Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls "Künstliche Welten": Der Raum des Films. Kenntnisse der Filmphilosophie Deleuzes sind erwünscht; die Lektüre des Romans von Arkadi & Boris Strugatzki: Picknick am Wegesrand. Utopische Erzählung. Ffm. 2005, 12. Aufl. wird bis Seminarbeginn vorausgesetzt.

Bemerkung 4 CP als Projektbestandteil, als einzelnes Seminar (mit Hausarbeit) 6 CP

Nachweis Aktive Teilnahme (ggf. Referat): bei Buchung als einzelnes Seminar: schriftliche Hausarbeit

Studienmodule

Medien-Philosophie

Das Studienmodul »Medienphilosophie« setzt sich zusammen aus den Seminaren "Ernst Cassirer" und "Symboltheorie" (beide Dr. Jörg Brauns).

Ernst Cassirer

Seminar, SWS: 2

Brauns

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Der Philosoph Ernst Cassirer gehört zu den bedeutendsten Philosophen des 20. Jahrhunderts. Seine Arbeiten zur Geschichte des Erkenntnisproblems und seine Auseinandersetzung mit Sprache, Mythos und Wissenschaft in der "Philosophie der symbolischen Formen" können als wichtige Beiträge zu einer Medienphilosophie gelesen werden. Im Seminar werden kleinere Texte und Kapitel aus den Hauptwerken zu Themen wie Sprache, Raum, Technik, Funktion und Symbol behandelt. Zur Einführung: Cassirer, Ernst Symbol, Technik, Sprache. Aufsätze aus den Jahren 1927-1933. Hamburg (Meiner) 1985. Dieses Seminar ist Teil des Studienmoduls "Medien-Philosophie".

Nachweis Hausarbeit in einem der beiden Seminare

Symboltheorien

Seminar, SWS: 2

Brauns

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Das "Symbol" gehört weit über die Ästhetik hinaus zu den facettenreichsten Begriffen und Konzepten der Philosophie und den verschiedenen Medienwissenschaften. Obwohl zuweilen eng verwandt mit dem des Zeichens, steht er jedoch in vielen seiner Bestimmungen für etwas, das die bloße Referentialität übersteigt: »Symbolisches hat es immer mit der Einheit einer Differenz zu tun, [#] nämlich der von zugänglich und unzugänglich« (Luhmann). Das Symbol bildet daher nicht nur ab, sondern schafft etwas, das ohne es gar nicht existieren würde. Die verschiedenen Stränge der Symboldiskussion sollen in der Philosophie (von Kant bis Goodman), der Kunstgeschichte (Panofsky), Sprachtheorie (Bühler, Todorov) bis zu den "symbolischen Maschinen" (Krämer) verfolgt werden.
Zur Einführung: Pochat, Götz: Der Symbolbegriff in der Ästhetik und Kunstwissenschaft Köln 1983; Todorov, Tzvetan: Symboltheorien. Tübingen 1995
Dieses Seminar ist Teil des Studienmoduls "Medien-Philosophie".

Nachweis aktive Mitarbeit, Referat/Hausarbeit

"EMK": "Gouvernementalität"

Die Entstehung eines theoretischen und praktischen Regierungswissens ist ein europäisches und Europa konstituierendes Phänomen par excellence. Das Studienmodul thematisiert, in welchem Maße europäische Medienkultur diesem europäischen Regierungswissen eingeschrieben ist. Das Modul setzt sich zusammen aus den Seminaren "Archivfiktionen" (B. Siegert) und "Regierungswissen" (T. Nanz). Leistungsnachweise können durch aktive Mitarbeit, Referate in beiden Modulteilen und eine Hausarbeit erworben werden.

Archivfiktionen. Das Machtdispositiv der Polizei

Seminar, SWS: 2

Siegert

Mo, wöch., 18:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar "Das Individuum ist nicht das Gegenüber der Macht", sagte Michel Foucault, "es ist eine ihrer ersten Wirkungen". Das Dispositiv dieser Macht kann man seit dem 18. Jahrhundert unter dem Begriff der Polizei zusammenfassen. Unter dieser Bezeichnung versammeln sich Praktiken, Diskurse, Techniken und ein Wille zum Wissen, deren Ziel die Produktion einer Lesbarkeit des Körpers in bezug auf geheime Wünsche und Perversionen ist. Zu den Wissensmächten der Polizey zählen daher im 18. und 19. Jahrhundert nicht nur Physiognomie, Kriminalistik und Psychologie, sondern auch die Literatur einerseits als Nachvollzug der polizeilichen Macht und andererseits als Ort, an dem die Widersprüche und Aporien dieser Zeichenproduktion im Namen des Individuums und seiner Wahrheit ausgetragen werden. Neben literarischen Zeugnissen des Polizeidispositivs kommen auch die Fiktionen der nichtliterarischen Archive der Kriminalanthropologie zu Wort, die die literarischen Medien (in erster Linie die Autobiographie) des Individuums entmachten: die Fiktionen der Photographie, der Fingerabdruckarchive, des Lügendetektors, der Chemie, der Genetik...

Bemerkung auch für Diplomstudiengänge EMK und MK

Nachweis Ein Leistungsnachweis kann durch aktive Teilnahme, ein mündliches Referat und eine Hausarbeit erworben werden.

Regierungswissen

Seminar, SWS: 2

Nanz

Mo, 15:15 - 16:45, 14.05.2007 - 14.05.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar In seiner Geschichte der Gouvernementalität untersuchte Michel Foucault die moderne Regierungskunst, die sich ab dem 16./17. Jahrhundert herausbildet und direkt auf die statistisch beschreibbare Bevölkerung zielt. Es ist im Sinne der modernen Staatsraison, "das Geschick der Bevölkerungen zu verbessern, ihre Reichtümer, ihre Lebensdauer, ihre Gesundheit zu mehren." Mit den neuen Techniken zur Erfassung und Führung der Individuen geht eine Steigerung der Produktivität und Macht der jeweiligen Staaten einher. Das Wissen um die Regierung der Bevölkerung, das sich im Rahmen einer Genealogie der Bio-Macht analysieren lässt, soll im Seminar mit einer zweiten Bewegung verschaltet werden, welche die Regierung des Selbst und damit eine Ethik des Subjekts zum Gegenstand hat. Die Regierung der Menschen wie auch die Selbstführung benötigt

Medien- und Disziplinartechnologien, die mit Lektüren verschiedener Vorlesungen von Michel Foucault (Geschichte der Gouvernementalität, Hermeneutik des Subjekts und In Verteidigung der Gesellschaft) diskutiert werden sollen.

Bemerkung Blockseminar; Die Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Nachweis Ein Leistungsnachweis kann durch ein Referat und eine Seminararbeit erworben werden.

Gesonderte Veranstaltungen des Studienprogramms Europäische Medienkultur

B.Sc. Mediensysteme

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOERSE Montag, 2. April 2007, Marienstr. 13, Hörsaal A Ab 13:00 Uhr Vorstellung aller Projekte

Mediengang 2007

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Horch

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Beschreibung: Der "Mediengang 2007", die jährliche Werkschau der Fakultät Medien, wird vom 12. bis 15. Juli 2007 aktuelle Projekte und Arbeiten der Studierenden und Lehrenden einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. In dem Projekt wollen wir gemeinsam den Kommunikationsauftritt sowie die Organisation des mediengang 2007 entwickeln und gestalten. Die besten Ideen für das Corporate Design werden von Plakat über Programm bis Website umgesetzt. Wir erarbeiten den Veranstaltungsablauf sowie öffentlichkeitswirksame Maßnahmen. Die Mitarbeit am Projekt fordert und fördert spannende Ideen, deren konkrete Umsetzung, höchste Einsatzbereitschaft und Teamgeist.
Die Studierenden können das Projekt Mediengang 2007 auch als Fachmodul oder Studienmodul abrechnen.

Bemerkung Termin wird bei der Projektbörse bekannt gegeben.

Software- und Kulturtechnik

Seminar, SWS: 2

Gross / Krajewski

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 17.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Das Ziel dieses Seminars ist eine kulturhistorische Betrachtung der Systemgestaltung allgemein und der Techniken und Werkzeuge des Software Engineering im besonderen. Dabei soll ein fundierter historischer Rückblick auf Paradigmen, Metaphern und Muster aus der Kulturtechnik und der Softwaretechnik erarbeitet werden. Des Weiteren sollen aktuelle Entwicklungen und Strömungen analysiert und Implikationen für ein mögliche Aufgestaltung künftiger Softwaretechnik diskutiert werden. Insgesamt soll ein Bogen von Phänomenen der Programmierung über die traditionelle Benutzeroberflächengestaltung bis hin zu kooperativen Systemen und Ubiquitären Umgebungen gespannt werden.

Bemerkung Anmeldungen bis zum 6.4.2006 bitte an markus.krajewski@medien.uni-weimar.de

Grundlagen der Systemwissenschaften

Fuzzy- und Unscharfe Systeme (Modellierung)

Vorlesung, SWS: 3

Fiedler / Schmiedel

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2007, Coudraystraße 13 A - 104 Hörsaal 2

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 12.04.2007, Coudraystraße 13 A - 104 Hörsaal 2

Kommentar Fuzzy-Systeme finden in immer stärker werdendem Maße Einsatz im Bereich von Gebrauchsgütern des täglichen Bedarfs bis hin zu hochkomplexen Prozesssystemen. Es handelt sich um ein interdisziplinäres Gebiet, das auf theoretischen Grundlagen aus der Mengenlehre und Logik aufbaut. Eines der Hauptanwendungsfelder liegt in der Regelungstechnik. Nicht nur für komplexe technische Systeme, sondern auch für Prozesse in der Wirtschaft und in der Gesellschaft ist die Fuzzy Logic anwendbar. Die Vorlesung gibt einen Überblick über wichtige Konzepte und Methoden, ein Schwerpunkt liegt auf der Behandlung von Anwendungsgebieten.

Inhalt: Einleitung - Modellierung vager, impräziser und unsicherer Informationen;
Grundlagen der Theorie der Fuzzy Logic - Operationen auf Fuzzy-Mengen -
Fuzzy-Relationen - Fuzzy-Arithmetik - Prinzipielle Arbeitsweise eines unscharfen Reglers
- Klassische Logik - Fuzzy Logic - Aproximatives Schließen - Anwendungen

Mediale Systeme 2

Vorlesung, SWS: 4

Schatter

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 12.04.2007, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, ab 16.04.2007, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Do, gerade Wo, 15:15 - 16:45, ab 19.04.2007, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Kommentar Um Signale praktisch in Mediensystemen anzuwenden zu können, müssen sie an die technischen Gegebenheiten angepasst werden. Grundlegende Methoden hierfür sind im Rahmen der Informations- und Systemtheorie die Verfahren der Modulation und Codierung.
Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien und technischen Lösungender netzorientierten als auch drahtlosen Varianten des medialen Signaltransfers entwickelt. Dies geschieht vor allem unter den Aspekten der Konvergenz und der Hybridisierung von Mediensystemen. Den Fragen des Bitratenmanagements wird besondere Beachtung gewidmet.

Modellbildung Physikalische Systeme

Vorlesung, SWS: 3

Kornadt / Werner

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 10.04.2007, Coudraystraße 13 A - 104 Hörsaal 2

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 10.04.2007, Coudraystraße 9 A - 201 Hörsaal 201

Kommentar Die Lehrveranstaltung verfolgt das Ziel, die mathematische Beschreibung und Modellierung von physikalischen Phänomen zu ermöglichen, die im Zusammenhang mit Kommunikationsaufgaben oder medialen Wirkungen stehen. Hier sind insbesondere Analogien und Verallgemeinerungen im Sinne der Systemtheorie darzustellen.
Gliederung der Vorlesung:
Grundlagen Mechanik - Kinematik, Dynamik, Elastizität und Plastizität
Schwingungs- und Wellentheorie
Analogiebetrachtungen und Modellbildung
Grundlagen Optik
Grundlagen Akustik

Voraussetzung Physikalische Systeme I

Stochastische Systeme

Vorlesung, SWS: 4

Petigk / Milde

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 10.04.2007, Coudraystraße 9 A - 201 Hörsaal 201

Do, wöch., 09:15 - 10:45, ab 12.04.2007, Coudraystraße 13 B - 210 Seminarraum 210 , 1-Gruppe

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 B - 208 Seminarraum 208 , 2-Gruppe

Kommentar Inhalt:
- Zufallsereignisse und deren Wahrscheinlichkeit
- Bedingte Wahrscheinlichkeit und Unabhängigkeit von Zufallsereignissen
- Verteilungen diskreter und stetiger Zufallsgrößen
- Summen unabhängiger Zufallsgrößen und zentraler Grenzwertsatz
- Deskriptive Statistik
- Explorative Statistik: Parameterschätzungen und Signifikanztests
- Korrelation und Regression
- Das statistische Programmpaket SPSS

Grundlagen der Computersysteme und Informatik

Parallele und Verteilte Systeme

Vorlesung, SWS: 3

Schalbe / Klinger

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 10.04.2007, Marienstraße 13 C - 003 Hörsaal C

Kommentar Die Vorlesung gibt eine Einführung zu Gegenstand, Anwendungsgebieten und Grundbegriffen der Parallelverarbeitung, stellt Parallelrechnerarchitekturen im Überblick vor und diskutiert einzelne parallele Algorithmen, Entwurfsmuster sowie allgemeine Anforderungen an den Entwurf effizienter Programme. Ein besonderer Augenmerk liegt auf dem Nachweis der Korrektheit paralleler Programme.

Gliederung der Vorlesung:

- # Abstraktionen der Parallelverarbeitung
- # Technik von Parallelrechnern und verteilten Systemen
- # parallele und verteilte Programmierung
- # Verifikation von parallelen Programmen
- # Petri-Netze
- # Konzepte verteilter Systeme
- # Arbeiten in verteilten Umgebungen

Grundlagen der Mathematik für die Medien

Lineare Algebra

Integrierte Vorlesung, SWS: 3

Gürlebeck

Do, wöch., 09:15 - 10:45, ab 12.04.2007, Coudraystraße 13 A - 104 Hörsaal 2

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 17.04.2007, Coudraystraße 13 B - 210 Seminarraum 210 , 1-Gruppe

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 18.04.2007, Coudraystraße 13 B - 210 Seminarraum 210 , 2-Gruppe

Kommentar Lineare Vektorräume; normierte Räume; Abbildungen; lineare Operatoren; Elemente der analytischen Geometrie; Matrizenrechnung; lineare Gleichungssysteme; Koordinatentransformationen; Invarianten geometrischer Abbildungen; Eigenwertprobleme; Kurven und Flächen zweiter Ordnung

Voraussetzung Analysis (HM1)

MATLAB

Vorlesung, SWS: 2

Schmidt

Kommentar MATLAB ist eine Software für mathematisch-technische Anwendungen. Folgende Themen werden anhand von Beispielen besprochen: Numerische lineare Algebra, Matrixfunktionen, Darstellung von Funktionen, Nullstellenberechnung, Lösung von gewöhnlichen Differentialgleichungen, Numerische Integration, Graphische Darstellung und Visualisierung, Programmierung in MATLAB, Toolboxes.

Medien-Wirtschaft und -Recht

Medienrecht

Vorlesung, SWS: 2

Schatter / Vinke

Sa, Einzel, 09:15 - 16:00, 05.05.2007 - 05.05.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Sa, Einzel, 09:15 - 16:00, 12.05.2007 - 12.05.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Sa, Einzel, 09:15 - 16:00, 09.06.2007 - 09.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Sa, Einzel, 09:15 - 16:00, 16.06.2007 - 16.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

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.

Nachweis Klausur

Spezielle Fächer der Mediensysteme

Audiobearbeitung

Vorlesung, SWS: 3

Schatter / Kemter

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 19.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 22.06.2007 - 22.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 29.06.2007 - 29.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 06.07.2007 - 06.07.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 13.07.2007 - 13.07.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Die Vorlesung vermittelt medientechnologische Grundlagen für die Fragen der Erfassung, Bearbeitung und Speicherung akustischer Phänomene.

Nach einer Einführung in die akustisch-musikalischen und signaltheoretischen Grundlagen mit ihren Zeichensystemen werden Fragen der Studiopraxis erörtert. Sie umfassen Aufgaben der Zeit-, Spektral-, Pegel- und Dateibearbeitung akustischer Daten. Anschließend werden Hardware- und Softwarelösungen für die Klangverarbeitung vorgestellt. Dazu gehören Editiersysteme, elektronische Instrumente als auch virtuelle Studiottechnologien und deren Zusammenwirken über MIDI-Techniken. Fragen der Theorie und Praxis elektroakustischer Wandler und studiottechnischer Installationen schließen sich an.

Der parallele Besuch eines Kurses wie "Elektroakustische Klanggestaltung" wird empfohlen.

Kryptographie und Mediensicherheit

Vorlesung

Lucks

Di, unger. Wo, 15:15 - 16:45, ab 10.04.2007, Marienstraße 13 C - 006 Hörsaal A

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 12.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Früher galt die Kryptographie als Werkzeug für Militärs, Geheimdienste und Diplomaten. Längst hat sich die Kryptographie jedoch zu einer wesentlichen Grundlage für die Mediensicherheit entwickelt. Von der Öffentlichkeit kaum bemerkt, findet sich Kryptographie in alltäglich genutzten Geräten, Geldautomaten und Mobiltelefone sind noch relativ bekannte Beispiele dafür.

Der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, und in der Praxis trifft man oft auf erhebliche Entwurfsfehler. (Dies kommentiert der Unternehmensberater Bruce Schneier mit drastischen Worten: "Milliarden von Dollar werden für Computersicherheit ausgegeben, und das meiste davon wird für unsichere Produkte verschwendet.")

Die Vorlesung gibt einen Einblick in Denkweise und Methodik der modernen Kryptographie und ihre Anwendung in der Mediensicherheit.

Visualisierungstechniken

Vorlesung, SWS: 3

Fröhlich / Lux

Do, wöch., 15:15 - 16:45, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Diese Vorlesung stellt im ersten Teil verschiedene Konzepte und Techniken zur Visualisierung von Simulations- und Messdaten vor. Der Fokus wird im Bereich der Visualisierung von Volumendaten, Strömungsdaten und zeitveränderlichen Daten liegen. Im zweiten Teil der Vorlesung erfolgt eine Einführung in die Informationsvisualisierung, die sich mit der Darstellung multi-dimensionaler Daten ohne geometrischen Bezug beschäftigt. Beispiele sind die Visualisierung von Webdaten, Börsendaten, Textdatenbanken und anderen hochdimensionalen Informationen.

Web-Technologie I

Vorlesung, SWS: 3

Stein / Meyer zu Eißel / Potthast

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Mo, gerade Wo, 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 15 - 102 PC-Pool 102

Mi, gerade Wo, 11:00 - 12:30, ab 18.05.2007, Bauhausstraße 15 - 102 PC-Pool 102

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

Nachweis Klausur

Labor- und Forschungsprojektarbeit

CG Material Modeling

Projekt, SWS: 16

Wüthrich / Toll

Kommentar Modern 3D modelers include the modeling of complex material properties, like textures, multilayered materials, painting tools for textures, light reflection properties and the stitching of different materials onto three-dimensional surfaces. The project will develop such a modeling tool in the context of an artist friendly modeling environment. The project will focus especially on the usability of such a modeler. Current systems do not integrate well the different components, and are hard to use for the layman.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

CogVis/MMC "Integrating software components"

Projekt, SWS: 16

Wüthrich / Toll / Hofmann

Kommentar In a real time interactive software system, different components stemming from different developers have to be integrated into a higher level environment. The project will deal with the integration of the complex parts of a modeling and simulation system, so as to enable the user a view of the system as a unity. Special attention will be given to software engineering aspects.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

GazeCommunication

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Huckauf

Kommentar Als gaze communication wird die Steuerung eines Rechners mittels Blickbewegungen bezeichnet. Diese Art der Steuerung funktioniert sehr schnell und intuitiv, allerdings gibt es auch einige Nachteile oder Probleme, die im mangelnden Preview oder in der problematischen Selektion bestehen. Im Rahmen des Projektes soll eine Konzeption für eine Nutzeroberfläche erstellt und implementiert werden, die auf die speziellen Erfordernisse der Blicksteuerung eingeht.

Genre-basierte Web-Suche

Projekt, SWS: 16

Meyer zu Eißel / Stein

Kommentar Bei der Web-Suche haben viele Benutzer eine klare Vorstellung von dem, was sie finden möchten: Neben passender Thematik hat eine ideale Ergebnisseite auch eine gewünschte Form oder Funktion. Beispielsweise wäre es hilfreich, die Ergebnisseiten einer Web-Suche nach ihrem "Genre" wie Artikel, Forum, Shop oder Download-Seite filtern zu können. In diesem Projekt werden wir eine verteilte Architektur entwerfen, die es ermöglicht, die Suchergebnisse von Standard-Suchmaschinen mit Genre-Informationen anzureichern.

Maschinelle Lernverfahren werden benutzt, um aus einem Korpus von Web-Seiten einen Klassifizierer zu erstellen, der es erlaubt, das Genre einer beliebigen Web-Seite zu bestimmen.

Nachweis engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

GPU Ray Casting von Volumendaten

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Lux / Fröhlich

Kommentar Dreidimensionale Scanner werden im medizinischen und industriellen Bereich (Tomographie, Kernspin, ...) eingesetzt, um die innere Struktur räumlicher Objekte zu erfassen ohne sie zu zerstören. Die echtzeitfähige Visualisierung dieser Volumendaten bringt vielfältige Herausforderungen mit sich, wie die Handhabung extrem großer Datensätze oder die Darstellung zeitveränderlicher Volumen. Die Fähigkeiten der Graphikhardware haben sich im letzten Jahr so stark verbessert, dass die interaktive Darstellung der Volumen mittels Ray Casting möglich wurde. Dieser Ansatz ist besonders flexibel und erlaubt die Generierung qualitativ hochwertiger Bilder, die eine sehr plastische Vorstellung der dreidimensionalen Strukturen im Inneren eines gescannten Gegenstands ermöglichen.

Im Rahmen dieses Projektes werden Kenntnisse in der Programmierung moderner Graphikhardware sowie algorithmische Ansätze für die qualitativ hochwertige Volumenvisualisierung vermittelt. Die spezifischen Ziele sind dabei die effiziente Implementierung des Ray Casting-Algorithmus auf der GPU durch Techniken wie adaptives Sampling und empty Space Skipping sowie die Erhöhung der Darstellungsqualität durch High-Dynamic-Range Ansätze und mehrdimensionale Transferfunktionen.

Bemerkung Forschungsprojekt 16 SWS & 22 Credits für Mediensysteme Bachelor
Labor-/Forschungsprojekt 6/16 SWS & 12/22 Credits für Mediensysteme Master

Nachweis Projektpräsentation/Dokumentation

Mythos billboard

Projekt

Sattler / Fröhlich / Kraus / Hochstrate / Kulik

Kommentar ... vom Bild zum Screen zum Raum ...
Die moderne Welt befindet sich in ständiger Rückkopplung mit ihrem eigenen Abbild. Ausstellungsräume materialisieren ihre abstrakte Inszenierung. Stadträume sind Metropolen zwischen Wirklichkeit und Montage. Unseren Planeten Erde sehen wir auf Karten mit geografischer oder politischer Bedeutung und natürlich mit dem Blick aus dem Weltraum.
Weniger das Spektakel Metropole zeichnet die Megacities aus, sondern deren Dichte und Struktur. Mystisch angeleuchtete Großwerbeflächen bilden ein modernes Stonehenge. Orte können wir oft nicht mehr unterscheiden, erkennen und identifizieren... Diese Science-Fiction im Niemandsland braucht neue Strategien.
Themen:
· Wahrnehmung von Realität und die Entwicklung von Fenstern zu konstruierten Symbolwelten. Von der Fassade als italienische Tradition der Schauwand in der Renaissance bis hin zu den "billboards" unserer Zeit,
· Bild- und Raumkonzepte zur Vermittlung von Informationen, Atmosphären und Identitäten,
· Entwurf und prototypische Realisation von Interaktionsszenarien.
Studium:
· Entwicklung von Interaktionssystemen in Hard- und Software,
· Informationsvisualisierung
· Szenographie

NAVIGATOR

Projekt, SWS: 6, Max. Teilnehmer: 4

Hochstrate / Kulik / Fröhlich

Kommentar Der Globefish und die Globemouse sind zwei neue 3D-Eingabegeräte, die wir mit dem Ziel entwickelten, die Bedienung dreidimensionaler Computeranwendungen (z.B. Modellierungsprogramme oder Spiele) einfacher und intuitiver zu gestalten. Zur Interaktion in drei Dimensionen müssen Drehung (Rotation) und Verschiebung (Translation) in Bezug auf jeweils drei Raumachsen manipuliert und kontrolliert werden.

Der Globefish und die Globemouse nutzen für die Rotation eine frei drehbare Kugel, die zur Steuerung der Verschiebung zusätzlich in alle Richtungen elastisch auslenkbar ist. Web: http://www.uni-weimar.de/cms/GlobeFish_and_GlobeMouse.4736.0.html
Navigation, d.h. die Kontrolle sowohl des Beobachtungspunktes als auch der Blickrichtung, ist eine der wichtigsten Formen der Interaktion in virtuellen Umgebungen. Unsere eben genannten Eigenentwicklungen bieten sechs bedienbare Freiheitsgrade. Doch wie viel Freiheit braucht der Navigator? Dieser Frage gehen wir im Kontext von Computerspielen, Modellierungsprogrammen und Menüsteuerungen nach. Ziel des Projektes ist die Entwicklung von Navigations- und Manipulationstechniken sowie einer geeigneten Test- und Evaluationsumgebung. Der Projektabschluss sieht eine Demonstration der Eingabegeräte mit einem aktuellen Spiel oder einem 3D-Modellierungsprogramm vor. Die Projektdokumentation kann in Form der Mitarbeit an einer wissenschaftlichen Veröffentlichung erfolgen.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Paralleles Cluster Rendering für Multi-Frame Rate Displays

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 3

Springer / Fröhlich

Kommentar Multi-Frame Rate Rendering ist eine Technik zur Verbesserung der Interaktion mit komplexen Szenen. Interaktive Objekte werden mit der höchstmöglichen Framerate dargestellt während der Rest der Szene mit normaler Framerate berechnet wird. Die Ergebnisse der nicht-synchronisierter Bildgeneratoren werden digital kombiniert. Diese Technik kann sowohl mittels eines Clusters von Workstations sowie auch auf Einzelrechnern mit mehreren Graphikkarten implementiert werden.
(http://www.uni-weimar.de/cms/Forschungsprojekt_Multi-Frame.5660.0.html)
In diesem Projekt wollen wir die Kombination von Multi-Frame Rate Rendering mit anderen Ansätzen zur cluster-basierten parallelen Bilderzeugung explorieren. Dazu soll ein dynamisches Lastausgleichsverfahren entwickelt werden, das die verfügbaren Ressourcen im Kontext des Multi-Frame Rate Rendering optimal aufteilt. Das Projekt wird sich auf Szenengraphentechnologie und die Programmiersprache C++ für API-Entwicklung stützen. Es werden Fertigkeiten im kreativen Umgang mit Graphikalgorithmen vorausgesetzt und weiter vertieft.

Bemerkung Forschungsprojekt 16 SWS & 22 Credits für Mediensysteme Bachelor
Labor-/Forschungsprojekt 6 SWS/16 SWS & 12/22 Credits für Mediensysteme Master

Nachweis Projektpräsentation

Peripheral Vision

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Huckauf

Kommentar Visuelle Information wird zur Wahrnehmung über Raum und Zeit integriert. Für viele Anwendungen stellt sich die Frage, welche Faktoren diese Integrationsprozesse wie beeinflussen. In der psychologischen Forschung werden zur Untersuchung solcher Fragen RSVP (Rapid Serial Visual Presentation)-Aufgaben eingesetzt, bei denen Reize nacheinander in schneller Folge dargeboten werden. Dabei treten verschiedene Phänomene wie Aufmerksamkeitsblindheit oder Wiederholungsblindheit im zentralen Sehen auf. Diese Prozesse sollen im seitlichen Gesichtsfeld, wo andere raum-zeitliche Integrationsprozesse anzunehmen sind, untersucht werden.

Plagiatanalyse (advanced)

Projekt, SWS: 16

Potthast / Stein

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. Interessanterweise ist aber gerade das Internet der Ausgangspunkt aller Anstrengungen zur automatisierten Erkennung von Plagiaten. In einem vorangegangenen Projekt wurde der Prototyp eines Werkzeugs zur Plagiatsuche im Internet als Web-Dienst auf Grundlage eines skalierbaren, verteilten Systems realisiert.
Aufbauend darauf steht im geplanten Projekt die Erkennung korrekter Zitate, die Implementierung neu entwickelter Algorithmen zur Erkennung von Übersetzungsplagiaten und die Einbindung neuer Indizierungs- und Suchverfahren auf

dem Programm. Grundlage für letzteres bilden die Ergebnisse des Projekts "Wikipedia in the Pocket". Außerdem wird die Architektur des verteilten Systems weiterentwickelt und mithilfe realistischer Testszenarien auf die Probe gestellt. Voraussetzung für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt sind gute Kenntnisse in objektorientierter Programmierung.

Nachweis engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

PRIMIFacesLift (PRIMIFL)

Projekt, SWS: 6

Gross / Fetter

Kommentar Mit PRIMIFaces wurde PRIMI als Forschungsplattform für Instant Messaging um ein Konzept für die Zuordnung von Nutzern zu unterschiedlichen Vertrauensstufen und die damit verbundene selektive Preisgabe von Information erweitert. Besondere Schwerpunkte in dieser Veranstaltung ist die Suche nach neuen Wegen der Darstellung und Konfigurierbarkeit dieser Vertrauensstufen sowie die Implementierung des Informationsaustausches basierend auf offenen Standards.

PRIMILocaRhythms (PRIMILR)

Projekt, SWS: 6

Gross / Fetter

Kommentar Instant Messenger Anwendungen unterstützen informelle und spontane Kommunikation zwischen eingeloggten Benutzern/Benutzerinnen. Die zunehmende Nutzung dieser Dienste auf mobilen Endgeräten, auf verschiedenen Rechnern und in unterschiedlichen Netzen ermöglichen es, in Kombination mit Positionierungsdiensten die räumlichen Bewegungsrhythmen nomadischer Nutzer aufzuzeichnen und zu analysieren. Die dabei entstehenden Muster sollen erkannt und genutzt werden um die Benutzer über den aktuellen Kontext ihrer Kommunikationspartner besser zu informieren und sie dadurch bei ihrer Kommunikation zu unterstützen.

Bemerkung Zeit/Ort: wird zur Projektbörse bekannt gegeben
Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Programmiersprachen

Vorlesung, SWS: 4

Fröhlich / Pabst / Springer

Di, wöch., 15:15 - 16:45, ab 10.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 128 Pool-Raum 128

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 128 Pool-Raum 128

Kommentar Dieses Vorlesung besteht aus einem zweistündigen Vorlesungsteil und einem zweistündigen, betreuten Pflichtübungsteil sowie einer zweistündigen betreuten freiwilligen Übung.
Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte, die in klassischen imperativen, funktionalen, objektorientierten und Web-basierten Sprachen zur Lösung von Problemen zur Verfügung stehen. Die erlernten Programmiermethoden lassen sich auch auf andere und zukünftige Sprachen übertragen. Die Software-Technik ist ein sehr wesentliches Ausdrucksmittel für Studenten und Absolventen des Studiengangs Mediensysteme, um entwickelte Konzepte und Ideen als funktionierende Hard- und Softwaresysteme realisieren zu können.
Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von kleinen konkreten Aufgaben und Projekten zu vertiefen.

RadioVision 07

Projekt, SWS: 6

Schatter

Kommentar Radiogeräte gehören zu den am wenigsten klugen Geräten in unserer Umgebung. Technik und Funktionalität haben sich in den vergangenen Jahrzehnten nur unwesentlich entwickelt. Sie können zwar oft vorprogrammierte Sender empfangen, helfen uns aber nicht, gewünschte Inhalte anzubieten. Die vagen Genrebezeichnungen der RDS-Anzeigen sind dürftig und werden oft durch noch sinnlosere Lauftexte ersetzt. Sollten Radios nicht auch eine simple Suchzeile à la Google erhalten? Dazu einen geräumigen Speicher nebst Abofunktionen? Und einen drahtlosen Netzzugang? Und ein

wenig mitfühlen und mit uns auch reden können? Klar: "Das alles und noch viel mehr..." im Projekt für einen Audible Content Manager oder ein Allzweckradio der Zukunft.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) und als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Ray Casting in CAD-Applikationen

Projekt, SWS: 6, Max. Teilnehmer: 2

Pabst

Kommentar Die Darstellung parametrischer Flächen kann mittels Ray Casting auf Graphikkarten inzwischen mit interaktiven Frameraten durchgeführt werden. Dadurch vermeidet man die Approximation durch polygonale Flächen, die aufwendig und potenziell ungenau ist. Die Integration des Ray-Casting Verfahrens in eine CAD-Umgebung ist ein wichtiger Schritt zur praktischen Nutzung der direkten Darstellungsverfahren für parametrische Flächen. Ein weiterer Schritt ist die interaktive Manipulation der Kontrollpunkte der parametrischen Flächen, die das echtzeitfähige Update ihrer Repräsentation erfordert.

Lerninhalte

- * Nutzung und Exploration einer Programmierschnittstelle für CAD-Systeme
- * Aufbau einer minimalen CAD-Anwendung
- * Multithreading und GPU-Programming
- * Fortgeschrittene C++-Techniken

Nachweis Zwischen- und Projektabschlusspräsentation, Projektdokumentation, Teilnahme am Mediengang

Sens-ation Eyes

Projekt, SWS: 6

Gross / Paul-Stüve

Kommentar Anhand von Sensoren können in einem Raum die Helligkeit, Bewegung, Temperatur usw. erfasst werden. Basierend auf diesen Informationen kann der Zustand des Raumes beschrieben werden und daraus wiederum wichtige Informationen über den aktuellen Zustand eines Raumes und den Stand des Kooperationsprozesses abgeleitet werden (z. B.: ein Benutzer befindet sich gerade in seinem Büro oder in einem Besprechungszimmer findet gerade eine Besprechung statt). In diesem Projekt sollen Sensoren entstehen, die aus Video-Streams Meta-Informationen extrahieren können, welche zur präziseren Beschreibung von Raumsituationen genutzt werden können. Schwerpunkte bilden die Konzeption und Implementierung verschiedener Ansätze und die anschließende Integration der entstandenen Sensoren in die Sensation Plattform.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Sens-ation Redistributed

Projekt, SWS: 6

Gross / Paul-Stüve

Kommentar Anhand von Sensoren können in einem Raum die Helligkeit, Bewegung, Temperatur usw. erfasst werden. Basierend auf diesen Informationen kann der Zustand des Raumes beschrieben werden und daraus wiederum wichtige Informationen über den aktuellen Zustand eines Raumes und den Stand des Kooperationsprozesses abgeleitet werden (z. B.: ein Benutzer befindet sich gerade in seinem Büro oder in einem Besprechungszimmer findet gerade eine Besprechung statt). In diesem Projekt sollen die von der in den vergangenen Semestern entstandenen Plattform erfassten Informationen - gegebenenfalls aggregiert - direkt in einem Peer-to-Peer-Netzwerk zugänglich gemacht werden. Hierzu sollen Konzepte entwickelt und implementiert werden.

Viel hilft viel II

Projekt, SWS: 16

Schalbe

Kommentar Verteilung - Nebenläufigkeit - Parallelität
Untersuchungen von praktischen Umgebungen für parallele Programmierung. Hierzu gehören die unterschiedlichen Verteilungsstrategien, Messverfahren sowie die Untersuchung der Parallelisierbarkeit konkreter Aufgabenstellungen. Besondere Berücksichtigung sollen neben der Untersuchung der Parallelisierbarkeit die Aspekte der Kommunikation in verteilten Systemen finden.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

M.Sc. Mediensysteme

LEHRANGEBOT / PROJEKTBOERSE Montag, 2. April 2007, Marienstr. 13, Hörsaal A Ab 13:00 Uhr Vorstellung aller Projekte

Spezielle Themen der Mediensysteme

Information Displays

Vorlesung, SWS: 3

Bimber

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, ab 16.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, 04.05.2007 - 04.05.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, 11.05.2007 - 11.05.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, 01.06.2007 - 01.06.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, 29.06.2007 - 29.06.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Das Fernsehen hat das zwanzigste Jahrhundert radikal mit gestaltet. Fernsehgeräte befinden sich nunmehr in fast jedem Haushalt. Eine interessante Frage, die sich stellt ist: Was bietet uns die Zukunft?
Diese Veranstaltung gibt Einblicke in aktuelle und zukünftige Trends der Displaytechnology - insbesondere im Hinblick auf Anwendungen der Erweiterten Realität. Zunächst werden ausgewählte Themen der geometrischen- und Wellenoptik, und Radiometrie behandelt, die dann über die grundlegenden Displayverfahren hinweg zu den Informationsdisplays von morgen führen. Im Vordergrund dieser technologieorientierten Veranstaltung steht die Kombination von Echtzeit Computer Grafik und Optik.
Unter anderem werden folgende Technologien behandelt: 3DTV, projektions-basierende Verfahren und Projektoren der nächsten Generation, stereoskopische und autostereoskopische Techniken, computergenerierte- und digitale Holografie, volumetrische, multi-fokale und High-Dynamic-Range Displays, elektronisches Papier, organische und Polymer-Displays, Solid-State Displays, und hardware-beschleunigte Renderingverfahren, die eine interaktive grafische Darstellung auf solchen Displays durch aktuelle Shadertechnologie ermöglichen.

Software-Entwicklung für Sichere Verteilte Systeme

Vorlesung, SWS: 3

Lucks

Do, wöch., 09:15 - 10:45, ab 12.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Mi, gerade Wo, 11:00 - 12:30, ab 18.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Die Entwicklung sicherer und möglichst auch zuverlässiger Verteilter Systeme stellt für den System-Designer eine besondere Herausforderung dar. Die Vorlesung führt in die Programmiersprache Ada ein. Ada gilt als besonders geeignet zur Implementation sicherer und zuverlässiger Systeme. Vor kurzem wurde Ada aktualisiert und ein neuer ISO-Standard verabschiedet (Ada 2005).
Außerdem behandelt die Vorlesung Methoden aus dem Bereich des Software-Engineerings, die besonders der Sicherheit, Zuverlässigkeit und Wartbarkeit von Software-Systemen dienen.
In der Übung werden Sprach-Konstrukte aus Ada eingeübt. Es ist geplant, die präsentierten Konzepte gegen Ende der Vorlesungszeit im Rahmen eines Mini-Projektes zu vertiefen.
Geplante Themen:
* Ada: Programmieren im Kleinen
o Hello World und Bekannte
o Statements (if, loop, ...) und einfache Typen (Integer, Boolean, ...)
o Strenge Typisierung: Eine Firewall zwischen Typen
o Zusammengesetzte Typen (Arrays und Records)
* Ada: Programmieren im Großen

- o Pakete, Bibliotheken, Abstrakte Datentypen
- o Statischer Polymorphismus: Generische Pakete
- o Dynamischer Polymorphismus: Objektorientierte Programmierung
- * Methoden des Software-Engineerings
- o Design By Contract
- o Systematisches Testen von Programmen (Unit-Tests und Integrations-Tests)
- o Statische Analyse von Programmen
- * Mini-Projekt

Ubiquitous Computing (VOUBICOMP)

Vorlesung, SWS: 3

Gross

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 17.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Di, unger. Wo, 15:15 - 16:45, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Die Vision des 'Ubiquitous Computing' - also der allgegenwärtigen Rechner, die verschwindend klein, teilweise in Alltagsgegenständen eingebaut, als Client und Server fungieren und miteinander kommunizieren können - stammt von Mark Weiser und ist bereits mehr als zwanzig Jahre alt. Nichtsdestotrotz stecken wir mitten in ihrer Umsetzung. Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen, Konzepten und Basistechnologien für Ubiquitous Computing sowie der daraus resultierenden Designprinzipien und Prototypen.
Ergänzend zur Vorlesung wird von Dipl.-Inform. Thilo Paul-Stüve eine Übung mit 1 SWS angeboten (14-tägig, dienstags, 15.15-16.45 Uhr, Haußknechtstr. 7, Hörsaal).

Wahlobligatorische Fächer

Computer Graphics programming

Seminar, SWS: 2

Wüthrich / Toll

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 12.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar This seminar will deal with the aspects of graphics-hardware programming, in particular with the programming of shaders and special effects in modern shading languages. Part of the seminar work will be the development and implementation of different algorithms on graphics cards.

MATLAB

Vorlesung, SWS: 2

Schmidt

Kommentar MATLAB ist eine Software für mathematisch-technische Anwendungen. Folgende Themen werden anhand von Beispielen besprochen: Numerische lineare Algebra, Matrixfunktionen, Darstellung von Funktionen, Nullstellenberechnung, Lösung von gewöhnlichen Differentialgleichungen, Numerische Integration, Graphische Darstellung und Visualisierung, Programmierung in MATLAB, Toolboxen.

Real-Time Rendering

Seminar, SWS: 2

Fröhlich / Lux

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 13.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Die echtzeitfähige Darstellung dreidimensionaler Szenen ist ein zentrales Element von Virtual Reality Systemen, Computerspielen, Visualisierungssystemen und in vielen anderen Bereichen. Die erforderliche Interaktivität der Darstellung grenzt die Echtzeitverfahren von offline-Renderingverfahren ab, wie sie für Animationen oft verwendet werden. Allerdings erlaubt die aktuelle Entwicklung von Multi-Core CPUs und die Verfügbarkeit flexibler GPU-Einheiten heute schon hochqualitative Darstellungen mit interaktiven Bildwiederholraten.
Das Seminar vermittelt algorithmische Grundlagen der Echtzeit-Darstellungsverfahren und fokussiert auf neuere Entwicklungen. Es werden verschiedene Themengebiete beleuchtet, wie die Graphik-Rendering-Pipeline, Szenen- und

Geometriepäsentationen, Beschleunigungsalgorithmen, Texturierung, Beleuchtung und Shading, Image-Based Lighting und High-Dynamic-Range-Rendering. Die Themen werden nach einführenden Veranstaltungen von Studenten selbstständig ausgearbeitet und vorgetragen.

Nachweis mündliche Prüfung

Software- und Kulturtechnik

Seminar, SWS: 2

Gross

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 17.04.2007, Karl-Haußknecht-Straße 7 - 002 Hörsaal

Kommentar Das Ziel dieses Seminars ist eine kulturhistorische Betrachtung der Systemgestaltung allgemein und der Techniken und Werkzeuge des Software Engineering im Besonderen. Dabei soll ein fundierter historischer Rückblick auf Paradigmen, Metaphern und Muster aus der Kulturtechnik und der Softwaretechnik erarbeitet werden. Des Weiteren sollen aktuelle Entwicklungen und Strömungen analysiert und Implikationen für eine mögliche Ausgestaltung künftiger Softwaretechnik diskutiert werden. Insgesamt soll ein Bogen von Phänomenen der Programmierung über die traditionelle Benutzeroberflächengestaltung bis hin zu kooperativen Systemen und Ubiquitären Umgebungen gespannt werden.

Voraussetzung Anmeldungen bis zum 6.4.2006 bitte an tom.gross@medien.uni-weimar.de

Web-Technologie I

Seminar, SWS: 2

Stein

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 10.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar In diesem Seminar werden ausgewählte Problemstellungen und Verfahren aus dem Bereich des Information Retrieval, des maschinellen Lernens und der Wissensverarbeitung behandelt. Unter Information Retrieval (IR) versteht man die Suche nach interessierenden Inhalten in unstrukturierten Datenmengen. Im Vergleich zu klassischen Datenbanken sind beim IR die Inhalte und Inhaltsformen der zu durchsuchenden Daten nicht bekannt bzw. nicht genau spezifiziert. Ziel des IR ist die Entwicklung und Analyse von Modellen und Algorithmen, um dieser Suchproblematik adäquat begegnen zu können. Hierbei kommen unter anderem Methoden der Statistik, des maschinellen Lernens und der Wissensverarbeitung zum Einsatz. Beispiele für Fragestellungen sind: Klassifizierung von Texten, automatische Bestimmung von Schlüsselwörtern, Generierung von Zusammenfassungen, Suchanfragen in natürlicher Sprache, Schlussfolgern im Semantic Web, Ranking-Verfahren, Analyse von Retrieval-Verfahren bzgl. ihrer Qualität und ihrer Effizienz.

Nachweis Präsentation, Seminararbeit, aktive Teilnahme

Grundlagenkurse

Höhere Numerik

Vorlesung, SWS: 3

Gürlebeck

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 12.04.2007, Coudraystraße 13 B - 210 Seminarraum 210

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Coudraystraße 13 B - 210 Seminarraum 210

Kommentar Numerische lineare Algebra: Matrixfaktorisierungen, numerische Lösung großer linearer und nichtlinearer Gleichungssysteme, Eigenwertprobleme; Numerische Lösung von gewöhnlichen und partiellen Differentialgleichungen: Runge-Kutta-Verfahren, Mehrschrittformeln, Einführung in Finite-Differenzen-Verfahren, Finite Elemente und Randelementmethoden, Stabilitätsanalyse

Voraussetzung Analysis, Numerik

Projektarbeiten

CG Material Modeling

Projekt, SWS: 16

Wüthrich / Toll

- Kommentar** Modern 3D modelers include the modeling of complex material properties, like textures, multilayered materials, painting tools for textures, light reflection properties and the stitching of different materials onto three-dimensional surfaces. The project will develop such a modeling tool in the context of an artist friendly modeling environment. The project will focus especially on the usability of such a modeler. Current systems do not integrate well the different components, and are hard to use for the layman.
- Bemerkung** Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

CogVis/MMC "Integrating software components"

Projekt, SWS: 16

Wüthrich / Toll / Hofmann

- Kommentar** In a real time interactive software system, different components stemming from different developers have to be integrated into a higher level environment. The project will deal with the integration of the complex parts of a modeling and simulation system, so as to enable to the user a view of the system as a unity. Special attention will be given to software engineering aspects.
- Bemerkung** Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

CONTACT

Projekt, SWS: 18

Fröhlich / Hochstrate / Kulik / Sattler

- Kommentar** Im digitalen Zeitalter hat das >Bedienen< schon lange das >Begreifen< ersetzt und ritualisiert. Wir haben uns an mannigfaltige >black-boxes< und deren Gebrauch in unserer Umgebung gewöhnt. Dennoch werfen technische Möglichkeiten immer wieder eine Frage auf: Wie erreichen wir ein besseres >Verstehen< durch die Verbesserung der >Interaktion< mit den Artefakten?
- Das Projekt CONTACT sucht nach Konzepten zur Unterstützung von Computerinteraktion durch taktiles Feedback, sowie deren Realisierung in prototypischen Eingabegeräten und Anwendungsszenarien. Die haptisch-sinnliche Erfahrbarkeit erleichtert und erweitert die Bedienung zukünftiger Computerschnittstellen. Beispielsweise ermöglicht die taktile Vermittlung verschiedener Interaktionsmodi auch die blinde Bedienung einer Vielzahl von Funktionen mit einem einzigen Gerät.
- Ziel des Projektes ist die Kombinationen von Eingabesensoren mit taktilem Feedback zu ersten Prototypen, sowie deren Untersuchung auf Nutzbarkeit. Wesentlich ist dabei die Konzeption und Entwicklung von geeigneten Anwendungsszenarien für taktilem unterstützte Eingabegeräte.

GazeCommunication

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Huckauf

- Kommentar** Als gaze communication wird die Steuerung eines Rechners mittels Blickbewegungen bezeichnet. Diese Art der Steuerung funktioniert sehr schnell und intuitiv, allerdings gibt es auch einige Nachteile oder Probleme, die im mangelnden Preview oder in der problematischen Selektion bestehen. Im Rahmen des Projektes soll eine Konzeption für eine Nutzeroberfläche erstellt und implementiert werden, die auf die speziellen Erfordernisse der Blicksteuerung eingeht.

Genre-basierte Web-Suche

Projekt, SWS: 16

Meyer zu Eißel / Stein

Kommentar Bei der Web-Suche haben viele Benutzer eine klare Vorstellung von dem, was sie finden möchten: Neben passender Thematik hat eine ideale Ergebnisseite auch eine gewünschte Form oder Funktion. Beispielsweise wäre es hilfreich, die Ergebnisseiten einer Web-Suche nach ihrem "Genre" wie Artikel, Forum, Shop oder Download-Seite filtern zu können.

In diesem Projekt werden wir eine verteilte Architektur entwerfen, die es ermöglicht, die Suchergebnisse von Standard-Suchmaschinen mit Genre-Informationen anzureichern. Maschinelle Lernverfahren werden benutzt, um aus einem Korpus von Web-Seiten einen Klassifizierer zu erstellen, der es erlaubt, das Genre einer beliebigen Web-Seite zu bestimmen.

Nachweis engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

GPU Ray Casting von Volumendaten

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Lux / Fröhlich

Kommentar Dreidimensionale Scanner werden im medizinischen und industriellen Bereich (Tomographie, Kernspin, ...) eingesetzt, um die innere Struktur räumlicher Objekte zu erfassen ohne sie zu zerstören. Die echtzeitfähige Visualisierung dieser Volumendaten bringt vielfältige Herausforderungen mit sich, wie die Handhabung extrem großer Datensätze oder die Darstellung zeitveränderlicher Volumen. Die Fähigkeiten der Graphikhardware haben sich im letzten Jahr so stark verbessert, dass die interaktive Darstellung der Volumen mittels Ray Casting möglich wurde. Dieser Ansatz ist besonders flexibel und erlaubt die Generierung qualitativ hochwertiger Bilder, die eine sehr plastische Vorstellung der dreidimensionalen Strukturen im Inneren eines gescannten Gegenstands ermöglichen.

Im Rahmen dieses Projektes werden Kenntnisse in der Programmierung moderner Graphikhardware sowie algorithmische Ansätze für die qualitativ hochwertige Volumenvisualisierung vermittelt. Die spezifischen Ziele sind dabei die effiziente Implementierung des Ray Casting-Algorithmus auf der GPU durch Techniken wie adaptives Sampling und empty Space Skipping sowie die Erhöhung der Darstellungsqualität durch High-Dynamic-Range Ansätze und mehrdimensionale Transferfunktionen.

Bemerkung Forschungsprojekt 16 SWS & 22 Credits für Mediensysteme Bachelor
Labor-/Forschungsprojekt 6/16 SWS & 12/22 Credits für Mediensysteme Master

Nachweis Projektpräsentation/Dokumentation

Implementation von Sicherheitsprotokollen

Projekt, SWS: 16

Lucks

Kommentar Die Entwicklung von Sicherheitsprotokollen ist ein schwieriger und fehlerträchtiger Prozess. Aber selbst "an sich" sichere Protokolle werden all zu häufig fehlerhaft implementiert - und Produkte, die solche fehlerhaft implementierten Sicherheitsprotokolle nutzen, sind ihrerseits leider unsicher.

Das Projekt dient der Entwicklung bzw. Weiterentwicklung von Werkzeugen, um Sicherheitsprotokolle abstrakt zu spezifizieren und diese Spezifikationen automatisch in ausführbaren bzw. compilierbaren Sourcecode zu überführen. Ein Beispiel für ein derartiges Werkzeug ist die Sprache LaCodA mit dem zugehörigen "Kryptographischen Compiler", siehe <http://schmoigl-online.de/lacoda/intro.html>.

Nachweis Projektpräsentation und Ausarbeitung

Mythos billboard

Projekt

Sattler / Fröhlich / Kraus / Hochstrate / Kulik

Kommentar ... vom Bild zum Screen zum Raum ...

Die moderne Welt befindet sich in ständiger Rückkopplung mit ihrem eigenen Abbild. Ausstellungsräume materialisieren ihre abstrakte Inszenierung. Stadträume sind Metropolen zwischen Wirklichkeit und Montage. Unseren Planeten Erde sehen wir auf

Karten mit geografischer oder politischer Bedeutung und natürlich mit dem Blick aus dem Weltraum.

Weniger das Spektakel Metropole zeichnet die Megacities aus, sondern deren Dichte und Struktur. Mystisch angeleuchtete Großwerbeflächen bilden ein modernes Stonehenge. Orte können wir oft nicht mehr unterscheiden, erkennen und identifizieren... Diese Science-Fiction im Niemandsland braucht neue Strategien.

Themen:

- Wahrnehmung von Realität und die Entwicklung von Fenstern zu konstruierten Symbolwelten. Von der Fassade als italienische Tradition der Schauwand in der Renaissance bis hin zu den "billboards" unserer Zeit,
- Bild- und Raumkonzepte zur Vermittlung von Informationen, Atmosphären und Identitäten,
- Entwurf und prototypische Realisation von Interaktionsszenarien.

Studium:

- Entwicklung von Interaktionssystemen in Hard- und Software,
- Informationsvisualisierung
- Szenographie

NAVIGATOR

Projekt, SWS: 6, Max. Teilnehmer: 4

Hochstrate / Kulik / Fröhlich

Kommentar

Der Globefish und die Globemouse sind zwei neue 3D-Eingabegeräte, die wir mit dem Ziel entwickelten, die Bedienung dreidimensionaler Computeranwendungen (z.B. Modellierungsprogramme oder Spiele) einfacher und intuitiver zu gestalten. Zur Interaktion in drei Dimensionen müssen Drehung (Rotation) und Verschiebung (Translation) in Bezug auf jeweils drei Raumachsen manipuliert und kontrolliert werden. Der Globefish und die Globemouse nutzen für die Rotation eine frei drehbare Kugel, die zur Steuerung der Verschiebung zusätzlich in alle Richtungen elastisch auslenkbar ist. Web: http://www.uni-weimar.de/cms/GlobeFish_and_GlobeMouse.4736.0.html Navigation, d.h. die Kontrolle sowohl des Beobachtungspunktes als auch der Blickrichtung, ist eine der wichtigsten Formen der Interaktion in virtuellen Umgebungen. Unsere eben genannten Eigenentwicklungen bieten sechs bedienbare Freiheitsgrade. Doch wie viel Freiheit braucht der Navigator? Dieser Frage gehen wir im Kontext von Computerspielen, Modellierungsprogrammen und Menüsteuerungen nach. Ziel des Projektes ist die Entwicklung von Navigations- und Manipulationstechniken sowie einer geeigneten Test- und Evaluationsumgebung. Der Projektabschluss sieht eine Demonstration der Eingabegeräte mit einem aktuellen Spiel oder einem 3D-Modellierungsprogramm vor. Die Projektdokumentation kann in Form der Mitarbeit an einer wissenschaftlichen Veröffentlichung erfolgen.

Bemerkung

Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Paralleles Cluster Rendering für Multi-Frame Rate Displays

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 3

Springer / Fröhlich

Kommentar

Multi-Frame Rate Rendering ist eine Technik zur Verbesserung der Interaktion mit komplexen Szenen. Interaktive Objekte werden mit der höchstmöglichen Framerate dargestellt während der Rest der Szene mit normaler Framerate berechnet wird. Die Ergebnisse der nicht-synchronisierter Bildgeneratoren werden digital kombiniert. Diese Technik kann sowohl mittels eines Clusters von Workstations sowie auch auf Einzelrechnern mit mehreren Graphikkarten implementiert werden. (http://www.uni-weimar.de/cms/Forschungsprojekt_Multi-Frame.5660.0.html) In diesem Projekt wollen wir die Kombination von Multi-Frame Rate Rendering mit anderen Ansätzen zur cluster-basierten parallelen Bilderzeugung explorieren. Dazu soll ein dynamisches Lastausgleichsverfahren entwickelt werden, das die verfügbaren Ressourcen im Kontext des Multi-Frame Rate Rendering optimal aufteilt. Das Projekt wird sich auf Szenengraphentechnologie und die Programmiersprache C++ für API-Entwicklung stützen. Es werden Fertigkeiten im kreativen Umgang mit Graphikalgorithmen vorausgesetzt und weiter vertieft.

Bemerkung

Forschungsprojekt 16 SWS & 22 Credits für Mediensysteme Bachelor
Labor-/Forschungsprojekt 6 SWS/16 SWS & 12/22 Credits für Mediensysteme Master

Nachweis

Projektpräsentation

Peripheral Vision

Projekt, SWS: 16, Max. Teilnehmer: 4

Huckauf

Kommentar Visuelle Information wird zur Wahrnehmung über Raum und Zeit integriert. Für viele Anwendungen stellt sich die Frage, welche Faktoren diese Integrationsprozesse wie beeinflussen. In der psychologischen Forschung werden zur Untersuchung solcher Fragen RSVP (Rapid Serial Visual Presentation)-Aufgaben eingesetzt, bei denen Reize nacheinander in schneller Folge dargeboten werden. Dabei treten verschiedene Phänomene wie Aufmerksamkeitsblindheit oder Wiederholungsblindheit im zentralen Sehen auf. Diese Prozesse sollen im seitlichen Gesichtsfeld, wo andere raum-zeitliche Integrationsprozesse anzunehmen sind, untersucht werden.

Plagiatanalyse (advanced)

Projekt, SWS: 16

Potthast / Stein

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. Interessanterweise ist aber gerade das Internet der Ausgangspunkt aller Anstrengungen zur automatisierten Erkennung von Plagiaten. In einem vorangegangenen Projekt wurde der Prototyp eines Werkzeugs zur Plagiatsuche im Internet als Web-Dienst auf Grundlage eines skalierbaren, verteilten Systems realisiert. Aufbauend darauf steht im geplanten Projekt die Erkennung korrekter Zitate, die Implementierung neu entwickelter Algorithmen zur Erkennung von Übersetzungsplagiaten und die Einbindung neuer Indizierungs- und Suchverfahren auf dem Programm. Grundlage für letzteres bilden die Ergebnisse des Projekts "Wikipedia in the Pocket". Außerdem wird die Architektur des verteilten Systems weiterentwickelt und mithilfe realistischer Testszenarien auf die Probe gestellt. Voraussetzung für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt sind gute Kenntnisse in objektorientierter Programmierung.

Nachweis engagierte Mitarbeit, Projektpräsentation, Ausarbeitung

PRIMIFacesLift (PRIMIFL)

Projekt, SWS: 6

Gross / Fetter

Kommentar Mit PRIMIFaces wurde PRIMI als Forschungsplattform für Instant Messaging um ein Konzept für die Zuordnung von Nutzern zu unterschiedlichen Vertrauensstufen und die damit verbundene selektive Preisgabe von Information erweitert. Besondere Schwerpunkte in dieser Veranstaltung ist die Suche nach neuen Wegen der Darstellung und Konfigurierbarkeit dieser Vertrauensstufen sowie die Implementierung des Informationsaustausches basierend auf offenen Standards.

PRIMILocaRhythms (PRIMILR)

Projekt, SWS: 6

Gross / Fetter

Kommentar Instant Messenger Anwendungen unterstützen informelle und spontane Kommunikation zwischen eingeloggten Benutzern/Benutzerinnen. Die zunehmende Nutzung dieser Dienste auf mobilen Endgeräten, auf verschiedenen Rechnern und in unterschiedlichen Netzen ermöglichen es, in Kombination mit Positionierungsdiensten die räumlichen Bewegungsrhythmen nomadischer Nutzer aufzuzeichnen und zu analysieren. Die dabei entstehenden Muster sollen erkannt und genutzt werden um die Benutzer über den aktuellen Kontext ihrer Kommunikationspartner besser zu informieren und sie dadurch bei ihrer Kommunikation zu unterstützen.

Bemerkung Zeit/Ort: wird zur Projektbörse bekannt gegeben
Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

RadioVision 07

Projekt, SWS: 6

Schatter

Kommentar Radiogeräte gehören zu den am wenigsten klugen Geräten in unserer Umgebung.

Technik und Funktionalität haben sich in den vergangenen Jahrzehnten nur unwesentlich entwickelt. Sie können zwar oft vorprogrammierte Sender empfangen, helfen uns aber nicht, gewünschte Inhalte anzubieten. Die vagen Genrebezeichnungen der RDS-Anzeigen sind dürftig und werden oft durch noch sinnlosere Lauftexte ersetzt. Sollten Radios nicht auch eine simple Suchzeile à la Googlzon erhalten? Dazu einen geräumigen Speicher nebst Abofunktionen? Und einen drahtlosen Netzzugang? Und ein wenig mitfühlen und mit uns auch reden können? Klar: "Das alles und noch viel mehr..." im Projekt für einen Audible Content Manager oder ein Allzweckradio der Zukunft.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) und als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Ray Casting in CAD-Applikationen

Projekt, SWS: 6, Max. Teilnehmer: 2

Pabst

Kommentar Die Darstellung parametrischer Flächen kann mittels Ray Casting auf Graphikkarten inzwischen mit interaktiven Frameraten durchgeführt werden. Dadurch vermeidet man die Approximation durch polygonale Flächen, die aufwendig und potenziell ungenau ist. Die Integration des Ray-Casting Verfahrens in eine CAD-Umgebung ist ein wichtiger Schritt zur praktischen Nutzung der direkten Darstellungsverfahren für parametrische Flächen. Ein weiterer Schritt ist die interaktive Manipulation der Kontrollpunkte der parametrischen Flächen, die das echtzeitfähige Update ihrer Repräsentation erfordert.

Lerninhalte

- * Nutzung und Exploration einer Programmierschnittstelle für CAD-Systeme
- * Aufbau einer minimalen CAD-Anwendung
- * Multithreading und GPU-Programming
- * Fortgeschrittene C++-Techniken

Nachweis Zwischen- und Projektabschlusspräsentation, Projektdokumentation, Teilnahme am Mediengang

Sens-ation Eyes

Projekt, SWS: 6

Gross / Paul-Stüve

Kommentar Anhand von Sensoren können in einem Raum die Helligkeit, Bewegung, Temperatur usw. erfasst werden. Basierend auf diesen Informationen kann der Zustand des Raumes beschrieben werden und daraus wiederum wichtige Informationen über den aktuellen Zustand eines Raumes und den Stand des Kooperationsprozesses abgeleitet werden (z. B.: ein Benutzer befindet sich gerade in seinem Büro oder in einem Besprechungszimmer findet gerade eine Besprechung statt). In diesem Projekt sollen Sensoren entstehen, die aus Video-Streams Meta-Informationen extrahieren können, welche zur präziseren Beschreibung von Raumsituationen genutzt werden können. Schwerpunkte bilden die Konzeption und Implementierung verschiedener Ansätze und die anschließende Integration der entstandenen Sensoren in die Sensation Plattform.

Bemerkung Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Sens-ation Redistributed

Projekt, SWS: 6

Gross / Paul-Stüve

Kommentar Anhand von Sensoren können in einem Raum die Helligkeit, Bewegung, Temperatur usw. erfasst werden. Basierend auf diesen Informationen kann der Zustand des Raumes beschrieben werden und daraus wiederum wichtige Informationen über den aktuellen Zustand eines Raumes und den Stand des Kooperationsprozesses abgeleitet werden (z. B.: ein Benutzer befindet sich gerade in seinem Büro oder in einem Besprechungszimmer findet gerade eine Besprechung statt). In diesem Projekt sollen die von der in den vergangenen Semestern entstandenen Plattform erfassten Informationen - gegebenen Falls aggregiert - direkt in einem Peer-to-Peer-Netzwerk zugänglich gemacht werden. Hierzu sollen Konzepte entwickelt und implementiert werden.

Viel hilft viel II

Projekt, SWS: 16

Schalbe

- Kommentar** Verteilung - Nebenläufigkeit - Parallelität
Untersuchungen von praktischen Umgebungen für parallele Programmierung. Hierzu gehören die unterschiedlichen Verteilungsstrategien, Messverfahren sowie die Untersuchung der Parallelisierbarkeit konkreter Aufgabenstellungen. Besondere Berücksichtigung sollen neben der Untersuchung der Parallelisierbarkeit die Aspekte der Kommunikation in verteilten Systemen finden.
- Bemerkung** Wird als Laborprojekt mit 6 SWS (12 Credits) & als Forschungsprojekt mit 16 SWS (22 Credits) angeboten.

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Projekt-Module

"Vernunftgemäße Schönheit" - Henry van de Velde virtuell

Entwurf, SWS: 8, Max. Teilnehmer: 20

Kästner / Korrek

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - 021 PC-Pool mit Empore 021 , Geelhaar, Kästner, Korrek

- Kommentar** Ausstellungsprojekt:
Am 15. Oktober 2007 jährt sich der Todestag von Henry van de Velde zum fünfzigsten Mal. Mit einer gemeinsam konzipierten Ausstellung werden das Stadtarchiv Weimar und die Bauhaus-Universität Weimar an das Wirken des belgischen Kunsthandwerkers, Malers und Architekten in der großherzoglichen Residenzstadt Weimar erinnern. Neben den erstmals öffentlich gezeigten Entwurfs- und Ausführungszeichnungen für den Bau der Kunstgewerbeschule, die vor genau 100 Jahren ihre Arbeit aufnahm, sollen nicht realisierte Entwürfe van de Veldes für Weimar rekonstruiert und virtuell erlebbar gemacht werden. Im Mittelpunkt stehen das Kunstgewerbemuseum am Karlsplatz, das Restaurant im Webicht, das Dumont-Theater an der Falkenburg und das Nietzsche-Forum am südlichen Stadtrand. Neben der Darstellung der Werke van de Veldes stehen die Gestaltung und die Vermittlung der Ausstellung als gegenständliches wie mediales Ereignis von internationaler Bedeutung im Zentrum des Projektes. Die Zusammenarbeit mit dem Archiv La Cambre Bruxelles und der Klassik Stiftung Weimar wird erwartet. In einem Seminar werden Texte van de Veldes gelesen, die seinen Beitrag zur Kunsterneuerungsbewegung in Deutschland ebenso belegen wie sein Engagement für die Entwicklung des regionalen Kunsthandwerkes.
- Bemerkung** Entwurfsrekonstruktion:
Die Entwurfsrekonstruktion wird von der Professur Darstellungsmethodik betreut. Sie soll nicht mit einem CAD-Programm, sondern mit Cinema4D erfolgen, das vermutlich eine bessere Arbeitsergebnisse liefert.
- Voraussetzung** Masterstudiengang MediaArchitecture: 1 bearbeitetes Projekt-Modul
Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Voraussetzung für eine Teilnahme sind Grundkenntnisse in einem 3D-Programm (am besten in C4D). Parallel findet ein zweistufiges Seminar zu C4D statt, dessen Besuch im Bedarfsfall empfohlen wird.

"Vernunftgemäße Schönheit" - Henry van de Velde virtuell

Seminar, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 20

Kästner / Korrek

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - 108 Seminarraum 108 , Korrek

- Kommentar** Das Seminar begleitet das Projekt Henry van de Velde virtuell. Es werden Texte gelesen und durch Referate zur Diskussion gestellt, die van de Veldes Beitrag zur Kunsterneuerungsbewegung in Deutschland ebenso belegen sollen wie sein Engagement für die Entwicklung des regionalen Kunstgewerbes im Großherzogtum Sachsen-Weimar-Eisenach. Den Schwerpunkt werden die Veröffentlichungen aus seiner Weimarer Schaffensperiode bilden. Wir wollen neben den einschlägigen Veröffentlichungen den Bestand der Anna-Amalia-Bibliothek und der Universitätsbibliothek ebenso in die Betrachtungen einbeziehen wie ausgewählte Archivalien des Goethe-Schiller-Archivs in Weimar.
- Voraussetzung** Masterstudiengänge: 1 bearbeitetes Programm-/ Projekt-Modul
Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom

Fächergruppe Theoriemodule

ISP - International Study Program

Blockveranstaltung, SWS: 6

Kommentar	<p>The study program is concerned with the genesis and production of worldviews and world images, which, in the age of globalization and iconic turn, on one hand echo each other, but on the other hand cannot be interpreted without their cultural-historical background. In the connection of architecture theory, history, philosophy, and economy, image generation will be discussed in its practical as well as theoretical aspects.</p> <p>There are a total of six schools involved, besides Weimar and Erfurt two Japanese (Waseda University, Tokyo and Yokohama National University), and two Korean Schools (Yonesei University and Kyongi University, Seoul). The international master program consists of three modules, each with a duration of 10 days, held in March in Japan, in August in Germany, and in November in Korea. The first module in Yokohama is devoted to the theme "CITY SCAPES" and will be dealing with a combination of film/video and city.</p> <p>The fellowship will cover the cost for flight and lodging in Korea and Japan, and will largely be paid for by the DAAD.</p>
Bemerkung	<ol style="list-style-type: none">1. Seminar: 27.02.07-04.03.07 National University Yokohama_ Japan2. Seminar: August Berlin und Erfurt_ Deutschland3. Seminar: November Seoul_ Korea
Voraussetzung	Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom Masterstudiengang MediaArchitecture: Zulassung zum Studium

Strategien der Formierung künstlicher Welten

Seminar, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 25

Zierold

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 10.04.2007, Geschwister-Scholl-Str.8A - 110 Seminarraum 110

Kommentar	<p>Architektur wird als medialer Raum begriffen, als strukturierter Möglichkeitsraum für Formbildungsprozesse. Mit der analytischen Betrachtung architektonischer Projekte, die sich dem Spannungsfeld von Umgebung, Oberfläche und Abschirmung widmen, werden künstliche Welten untersucht, die die jeweilige Architektur als historisches oder zeitgenössisches Kommunikationsmedium positionieren.</p> <p>Es werden zugrunde liegende Techniken und Technologien der Simulation untersucht, die durch den architektonischen Raum Bildwelten kommunizieren. Einerseits ist die Architektur räumliches und physisches Medium, das auf alle Sinne gleichzeitig wirkt, andererseits kann sie zum »Interface« werden, zum Eintauchen in virtuelle Welten unterschiedlicher Medien. Unter »Interface« wird zunächst jede Oberfläche verstanden, die zwischen unterschiedlichen Medien transformiert. Der besondere Aspekt liegt in der Betrachtung der Differenz von räumlicher Umgebung und dem Möglichkeitsraum der Virtualität.</p> <p>Untersucht und dargestellt wird die Wechselwirkung des Mediums Architektur mit anderen Medien, einschließlich den digitalen »neuen« Medien, aus der Sicht von Form und Medium.</p>
Bemerkung	<p>Das Seminar gliedert sich in Referat der Projektanalyse, Kurzentwurf und prägnante Darstellung der Ergebnisse in einem adäquaten digitalen Bild- oder Animationsmedium. Die Seminararbeiten werden in einer Broschüre zusammengefasst.</p>
Nachweis	<p>Präsentation der Projektanalyse, Kurzentwurf und prägnante Darstellung der Ergebnisse in einem adäquaten digitalen Bild- oder Animationsmedium.</p>
Voraussetzung	Für Diplom-Studiengang: Vordiplom Für Master-Studiengänge: Zulassung zum Studium Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Space and Place

Seminar, SWS: 2

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - 002 Seminarraum 002 , Colini

Kommentar	<p>We live in space; it is fundamental to our everyday experience and we also create places as a way of organizing our understanding of space. Space is a term that is used broadly,</p>
-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

covering so many commonly understood meanings: architectural space, time and space, public and private space, personal space, abstract space and even the imagined spaces of the mind. We will consider in particular one way of thinking about space; that of place. Places occur at all levels of identity, scale and meaning; my home, the street corner, the public square, a city, but one common feature is that places never allow simple categorization.

What exactly are the many ways of thinking about space and place, and how can we better understand and represent them?

We will explore the many concepts of space and place and how they are created, inhabited and represented, both through the physical design and also through social behaviour. The primary outcome of the course is that each student should be able to have an understanding of the topic and learn how to frame and develop their own approach to space and place. In the course, we will read texts from architecture, arts, urban planning, social studies, and we will explore the theme with theoretical discussion of the subject, complemented by practical observations and research.

This project will be run in English, although discussion will also be in German

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengang Architektur: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 02.04.07 ab 09:00 Uhr an der Professur

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

"Kulturtechniken": "Symbolmaschine Architektur"

Seminar, SWS: 2

Siegert / Ziemann

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 17.04.2007, Bauhausstraße 11 - 015 Seminarraum 015

Kommentar Das Bauen von Wohn-, Kult- und Arbeitsstätten ist nicht nur eine der ältesten Kulturtechniken, die Baustelle ist auch immer schon Ort einer immensen Produktion kultureller Codes gewesen, die die Unterscheidungen von Innen und Außen, Göttern und Sterblichen, Männern und Frauen etc. prozessiert haben. Mit der Verwendung dieser Codes ist Architektur seit der Antike eine Methode der Selbstbeschreibung und -inszenierung von Kulturen gewesen. Architektur ist daher an sich selbst niemals nur ein Bauwerk, sondern immer auch Bild und Zeichen ihrer selbst. Zudem werden diese Zeichen in medialen Repräsentationen von Architektur wiederum zu Symbolen (im Kupferstich, in der Photographie, im Film, in interaktiven digitalen Spielwelten). Das Modul bezieht architekturtheoretische Diskurse sowie bildkünstlerische und filmische Quellen auf konkrete architektonische Kulturtechniken und ihre Geschichte, um Architektur als Ort kultureller und gesellschaftlicher Zeichenproduktion und -dekonstruktion zu erschließen.

Bemerkung Die 4 SWS des BA-Projektmoduls können als Seminar im Diplomstudiengang belegt werden.

Nachweis aktive Teilnahme, mündliches Referat und eine Hausarbeit

Fächergruppe Fachmodule

1 : 1

Vorlesung, SWS: 2

Petzold

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, 02.04.2007 - 02.04.2007, Marienstraße 13 C - 108 Hörsaal D

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - 003 Allg. Medienpool 003

Kommentar Bevor aus räumlichen Konzepten und Ideen eine physische Realität wird, werden diese mit unterschiedlichen Verfahren veranschaulicht. Darstellung bedeutet nicht nur die Visualisierung von Denk- und Gestaltungsvorgängen, sondern eine komplexe Aufbereitung, Übersetzung und Kodierung von vernetzten Gedanken in visuelle Informationen.
Der Schwerpunkt liegt in der Auseinandersetzung mit interaktiven Systemen und den neuen Möglichkeiten, die sich durch ihren Einsatz für die entwerferische Tätigkeit ergeben. Anhand von architekturrelevanten Aufgabenstellungen werden Funktionalitäten und Anwendungsszenarien erarbeitet und evaluiert.
Neben der Vermittlung von Grundlagen interaktiver Systeme, wie Geometriemodelle,

Informationsvisualisierung und visueller Programmierung, erfolgt die praktische Umsetzung mit einem Modellierungssystem (3D Studio MAX) und einer interaktiven Umgebung (Quest 3D Power Edition).

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium
Kenntnisse im Umgang mit architekturenspezifischen IT-Werkzeugen
Einschreibung am 02.04.07 ab 13:30 Uhr HS B

1 : 1

Übung, SWS: 2

Petzold

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, 02.04.2007 - 02.04.2007

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - 003 Allg. Medienpool 003

Kommentar siehe Beschreibung Vorlesung 1 : 1

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium
Teilnahme an der Vorlesung, Kenntnisse im Umgang mit architekturenspezifischen IT-Werkzeugen
Einschreibung am 02.04.07 ab 13:30 Uhr HS B

Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema4D

Seminar, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 25

Kästner

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - 211 Pool 3 , Kästner

Kommentar Modellier-, Texturier- und Beleuchtungswerkzeuge und -techniken, besondere Problematik komplexer Formen (Menschen, Bäume...)
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).
Die entstehenden Einzelleistungen der Teilnehmer bilden am Ende Szenen, deren Visualisierungen als Abschlussleistung den Beleg komplettiert. Falls das Modul als Ergänzung zu einem Programm- oder Projekt-Modul gewählt wird kann als Beleg-Abschlussleistung auch die Visualisierung des entsprechenden Entwurfes dienen.

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Formenspiel

Seminar, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 26

Eberwein

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 7b, Haus D - 006 Fotostudio 006 , Eberwein

Kommentar In seinem Buch "Homo Ludens" schrieb Johan Huizinga 1930: "Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit. [] Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung."
In diesem Seminar werden wir uns mit spielerischen Handlungsmustern im Kontext von Formfindung theoretisch, praktisch und gestalterisch auseinandersetzen. In Form von Referaten wird der Begriff eingegrenzt und ein Überblick über theoretische Grundlagen und die Schnittmengen dieser scheinbar gegensätzlichen Begriffe - Form und Spiel - geschaffen und der Versuch unternommen, diese im entwurfsmethodischen Spektrum zwischen algorithmisch-rationalem Vorgehen einerseits und intuitiven, nicht formalisierbaren Handlungsmustern, wie Kreativität, Inspiration, "Genie" andererseits einzuordnen. Im zweiten Teil der Arbeit wird ein selbstgewähltes Spiel im Sinne architektonischer Kategorien von Form und/oder Funktion überarbeitet und umgestaltet oder neu erfunden. Das Ergebnis soll ein neues Spiel sein, das in seinem Spielmaterial Aspekte architektonischer Form und/oder in seinen Regeln konkrete Anforderungen von z. B. Funktion, Statik oder Wirtschaftlichkeit widerspiegelt. Dieser zweite Teil wird in Gruppen zu je 2 Studierenden bearbeitet.
Ziel ist es, Kategorien des Spiels sowohl als Betrachtungsmodell für gestalterische Prozesse und deren Ergebnisse, als auch als Möglichkeiten des eigenen gestalterischen Handelns zu erkennen.

Bemerkung	Recherche, Referate, Entwurf, Präsentation
Voraussetzung	Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Farbe im Kontext

Seminar, SWS: 4

Aschenbach / Hengst

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 7b, Haus D - 006 Fotostudio 006

Kommentar Farbe im urbanen Kontext Untersuchungen zur Erscheinungsweise von Architektur
Ansatz: Kontextebenen, Differenzierungen, Verknüpfungen, Geist des Ortes, Typik, Imagination, Ansprüche / Klassifizierung: Ortslagen, Homogenität oder Heterogenität, Struktur und Gestalt / Adressensuche: Auffinden eines Ortes, persönliche Identifikation, Beschaffung von Arbeitsunterlagen / Ziel: Inkrustieren von Architektur/Organisation von "Bildern", gestalten von "farbigen Räumen", Farbe im Kontext mit Raum-Raumkonzepten, äußerem und innerem Raum, Architektur, Erarbeitung zur Farbtheorie / Leistungen: Analyse/Definition von Gestaltungskriterien und Absichten - Farbleitplanung/Variantenuntersuchung - Farbabwicklungen/Farbkataster - Darstellen/Beschreiben/Auswerten des Ergebnis, Details nach Erfordernis Kenntnis und Beherrschung des Mediums/Bewusster Umgang mit Farbwirkungen und sinnästhetischen Wirkungen Verständnis für Farbwirkung im Raum/Kenntnisse der Zusammenhänge von Architekturgeschichte und Farbanwendungen/Darstellerische Möglichkeiten erkunden, geeignete Methoden austesten und eine sinnvolle Präsentation im geeigneten Medium erstellen/Farbsysteme und Farbanwendungen im Kontext mit der Aufgabe erarbeiten/Raum- und Farbqualitäten beschreiben und beurteilen können.

Voraussetzung Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Das Klischee

Seminar, SWS: 4

Bergmoser

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 7b, Haus D - K10 Fotolabor III K10 , Bergmoser

Kommentar "banal einfach" oder warum das Klischee so schön ist
"Das Klischee heißt wörtlich übersetzt 'Abklatsch' und bezeichnet lautmalerisch den Auftrag einer feuchten Papierschicht auf einen vorbereiteten Bildstock. das Ergebnis ist eine stetig wiederholbare Reproduktion des immergleichen Motivs." (Andreas Wald)
Dem Kitsch auf der Spur, dem Klischee verfallen und doch die Qualität im Auge. Man darf sich was wünschen. Fotografische Essays zum Thema Klischee.
Die im Seminar entstehenden Arbeiten werden in einer Ausgabe des PDF Magazins "Loom" im Internet veröffentlicht.
<http://www.loom-mag.com>

Bemerkung Einführung in die Grundlagen der Fotografie
Beginn: 16.4.07 / 13.30 U

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium
Voraussetzung zur Kursteilnahme: Bewerbung durch eine Fotomappe (ca. 10 Fotografien ca. 13x18 cm), freie Themenwahl
Abgabe spätestens am 4.4.2007 in der Fotowerkstatt, Bauhausstr.7b Haus d

Foto_Sprech_Stunde

Fachmodul, SWS: 2

Lembke

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2007, Bauhausstraße 7b, Haus D - 005 Fotostudio 005

Kommentar Diskussionsforum zum Medium Fotografie
Bildselektion - Bildbesprechung - Bildästhetik
In der Sprechstunde können sowohl studentische Arbeiten, traditionell anerkannte Methoden wie auch die alternative Fotografie behandelt werden.
Die Praxis ist wöchentlich geöffnet.
Mittwochs von 16.30 bis 18.00
Fotografen aller Kassen sind zugelassen.

Bemerkung Interdisziplinäres Fachmodul der Fakultäten Architektur und Medien.
Der Kurs findet unter Leitung von Alexander Lembke und Walter Bergmoser statt.
Richtet sich auch an: Master Architektur und Fak. G.

Nachweis Leistungsnachweis durch Referat und regelmäßige Teilnahme.

Kulturbaustein Berlin - Istanbul

Seminar, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 25

Rudolf

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - 109 Seminarraum 109 , Fröhlich

Kommentar Gegenstand der theoretischen Auseinandersetzung ist ein Kulturtransfer Berlin-Istanbul als raum- und gesellschaftsübergreifender Austausch und wechselseitige Durchdringung. Der Import jeweils "fremder" Bruchstücke und die folgende Zusammenfügung dieser mit der "eigenen" Kultur stehen im Mittelpunkt der Analyse und Projektentwicklung. Ziel des Seminars ist die Begriffsklärung design- und architekturbezogener Kommunikation in Bild und Text, das Ergründen und Hinterfragen designrelevanter Kontexte durch Umwidmung sowie die Entwicklung kontextueller Gestaltungskonzepte und Designstrategien auf Basis analytischer Bewertungen von Beziehungsmustern zwischen Design und Architektur.

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Licht und Raum

Seminar, SWS: 4

Hanke

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - 114 Seminarraum 114

Kommentar Licht als Grundlage der visuellen Erfahrung von Raum baut in maßgebender Form die von uns wahrgenommene Welt auf.
Dieses als Anlass, sollen im Seminar das Verhältnis von Licht, Raum und Atmosphären erarbeitet werden. Mit dem Freiraum der Bühne als Ort, Licht als Vermittler und dem Text des Theaterstückes als Motiv stehen uns hierbei elementare Aspekte von Raum zur Verfügung.
Diese am Bühnenmodell zusammenzuführen und aufzuzeigen bildet die Aufgabe.
Vorangestellt werden Informationen zu Gestaltung und Technik von Licht, welche die Basis zu einer gezielten Bearbeitung schaffen.

Nachweis Seminare und Entwurfsarbeit am Bühnenmodell

Voraussetzung Diplomstudiengang Architekt: Vordiplom
Masterstudiengang Architektur: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 02.04.07 ab 09:00 Uhr an der Professur

Digitale Bestandserfassung

Vorlesung, SWS: 2

Donath

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, 02.04.2007 - 02.04.2007, Marienstraße 13 C - 108 Hörsaal D

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, ab 16.04.2007, Belvederer Allee 1a - 002 Informationspool 002

Kommentar Das Planen und Bauen im Bestand immer mehr die Arbeit eines Architekten. Das analytische und konzeptionelle Arbeiten mit und am Bestand ist hierzu wesentlich. Eine gezielte Grundlagenermittlung von geometrischen und nichtgeometrischen Informationen bildet die Entscheidungsgrundlage für alle weiteren Planungen.
Digitale Gebäudemodelle sind heute in der Lage, den Zustand von Bauwerken und die planerische Weiterbearbeitung effizient abzubilden und zu begleiten. Ziel der digitalen Bestandserfassung ist der Aufbau eines Computermodells und die Verknüpfung mit weiteren nicht-geometrischen Informationen. Der Kurs vermittelt methodisches Wissen zur Erfassung und Verwaltung bauwerksrelevanter Daten. Es werden die geometrischen Bauaufmaßverfahren computergestütztes Handaufmaß, Tachymetrie und Photogrammetrie, in ihren Grundlagen und Anwendungen behandelt.

Bemerkung Allen Studierenden die den Kurs "Denkmalpflegerische Basisdokumentation" am Lehrstuhl "Denkmalpflege und Baugeschichte (Baufaufnahme und Baudenkmalpflege)" belegen, wird die Teilnahme ausdrücklich empfohlen, diese werden bei der

Einschreibung bevorzugt.

Ablauf: Die Vorlesung findet als Blockveranstaltung zu Beginn des Semesters statt.
Einschreibung und Terminabsprache in der Informationsveranstaltung.

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengang Architektur: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 03.04.07 von 09:00 - 12:00 Uhr an der Professur

Digitale Bestandserfassung

Seminar, SWS: 2

Braunes

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, 02.04.2007 - 02.04.2007, Marienstraße 13 C - 108 Hörsaal D , Braunes

Mo, wöch., 15:00 - 16:45, ab 16.04.2007, Belvederer Allee 1a - 002 Informationspool 002

Kommentar Im Seminarteil wird das vermittelte Wissen anhand einer Bestandserfassung an einem Beispielobjekt angewandt. In Gruppenarbeit kommen verschiedene Bauaufnahmetechniken und Softwaresysteme zum Einsatz. Neben praxisüblicher Software werden auch experimentelle Systeme aus der aktuellen Forschung vorgestellt. Als Ergebnis dieses Kurses liegt ein digitales Modell vor, welches sowohl als Informationsraum für weitere Planungen, sowie für Dokumentationszwecke einsetzbar ist.

Bemerkung Allen Studierenden die den Kurs "Denkmalpflegerische Basisdokumentation" am Lehrstuhl "Denkmalpflege und Baugeschichte (Baufaufnahme und Baudenkmalpflege)" belegen, wird die Teilnahme ausdrücklich empfohlen, diese werden bei der Einschreibung bevorzugt.
Ablauf: Die Vorlesung findet als Blockveranstaltung zu Beginn des Semesters statt.
Einschreibung und Terminabsprache in der Informationsveranstaltung.

Nachweis Belegbearbeitung

Voraussetzung Diplomstudiengang Architektur: Vordiplom
Masterstudiengang Architektur: Zulassung zum Studium
Teilnahme an der Vorlesung
Einschreibung am 03.04.07 von 09:00 - 12:00 Uhr an der Professur

Architekturplastik - Plastik im architektonischen Raum

Seminar, SWS: 4, Max. Teilnehmer: 25

Springer

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - 108 Seminarraum 108 , Springer

Kommentar Thematisierung der Beziehung von Plastik und Architektur im historischen und zeitgenössischen Kontext (in Bild und Text)/ Ausarbeitung und Formulierung von Themenfeldern wie: Plastik und Material, plastisch-architektonische Strukturen, plastische Überformung städtebaulicher Räume, plastisch - landschaftsgestalterische Strukturen, Plastik im öffentlichen Raum, Großplastik/ Einfluss plastischer Parameter auf den Prozess des Entwurfes und der Rezeption von Architektur

Voraussetzung Für Diplom-Studiengang: Vordiplom
Für Master-Studiengänge: Zulassung zum Studium
Einschreibung am 02. April 2007 ab 09:00 Uhr an der Professur

Sonderveranstaltungen

Bachelor-, Diplomanden- und Doktorandenseminar

Seminar, SWS: 2

Hennig-Thurau

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Diplomanden-, MA- und BA-Kolloquium

Kolloquium

Siegert

Bemerkung Ort und Zeit: nach Vereinbarung

Voraussetzung Teilnahme nur nach vorheriger Anmeldung.

Doktorandenkolloquium "Der Schwarze Freitag"

Kolloquium

Engell

Kommentar Das Forschungs-, Examens- und Doktorandenkolloquium findet in diesem Semester wie folgt statt:

1. Der Schwarze Freitag "Light": Kolloquium für Bachelorkandidaten und Diplomanden des Lehrgebiets "Medien- Philosophie"
2. Der Schwarze Freitag "EMK": Diplomandenkolloquium der Bachelorkandidaten und Diplomanden im Studienprogramm "EMK", Lehrgebiet Medien-Philosophie
3. Der Schwarze Freitag "Classique": Doktorandenkolloquium der Professur Medien-Philosophie
4. Der Schwarze Freitag "Spezial": Gemeinsames Forschungs- und Doktorandenkolloquium aller medien- und kulturwissenschaftlichen Lehrgebiete

Bemerkung Termine nach Aushang

Gemeinsames Doktorandenkolloquium

Kolloquium

Engell / Siegert

Bemerkung Ort und Zeit werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Mediengang 2007

Projektmodul, SWS: 16

Geelhaar / Horch

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 013 Seminarraum 013

Kommentar Beschreibung: Der "Mediengang 2007", die jährliche Werkschau der Fakultät Medien, wird vom 12. bis 15. Juli 2007 aktuelle Projekte und Arbeiten der Studierenden und Lehrenden einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. In dem Projekt wollen wir gemeinsam den Kommunikationsauftritt sowie die Organisation des mediengang 2007 entwickeln und gestalten. Die besten Ideen für das Corporate Design werden von Plakat über Programm bis Website umgesetzt. Wir erarbeiten den Veranstaltungsablauf sowie öffentlichkeitswirksame Maßnahmen. Die Mitarbeit am Projekt fordert und fördert spannende Ideen, deren konkrete Umsetzung, höchste Einsatzbereitschaft und Teamgeist.
Die Studierenden können das Projekt Mediengang 2007 auch als Fachmodul oder Studienmodul abrechnen.

Bemerkung Termin wird bei der Projektbörse bekannt gegeben.

Philosophie des Raumes - von René Descartes bis Peter Sloterdijk

Seminar, SWS: 2

Schmidt-Grépany

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 16.04.2007, Bauhausstraße 11 - 014 Seminarraum 014

Kommentar Dr. Rüdiger Schmidt-Grépany
In der Philosophie spricht man heute nach dem so genannten #linguistic turn# von einem so genannten #topological turn#. Inzwischen diskutiert man in den Medienwissenschaften, neben dem Begriff der Zeit, kaum einen Begriff intensiver als den des Raumes. Im Seminar sollen wesentliche Texte zum Raum aus der neuzeitlichen Philosophie gelesen und gemeinsam besprochen werden.
Montag (wöchentlich) von 17:00 bis 18:30 Uhr (möglichst Seminarraum in der B 11)
Richtet sich an: Fak. A, B, G und M (vorrangig B.A. aber auch M.A. und Diplom möglich)
Leistungsnachweis: Referat, eventuell Hausarbeit

Bemerkung Seminar (für ein freies Modul)

Literatur Als Textgrundlage dient: Raumtheorie - Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Herausgegeben von Jörg Dünne und Stephan Günzel in Zusammenarbeit mit Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. Suhrkamp Taschenbuch Verlag Frankfurt am Main, 2006.

stimmt. wir machen weiter.

Werkmodul, SWS: 2, Max. Teilnehmer: 12

Horch