

Master

Vorlesungsverzeichnis *Course Descriptions*

SS 2008

Modul 1:

Netzwerke

Networks

Dozent: Dr. Peter Bexte

Termin: Di 11:15 -12:45

Ort: FHP 5/3.16

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 1

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 oder 6

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Die Wörter »Netze« und »Netzwerke« zählen zum Basisvokabular unserer Gesellschaft. Sie lassen sich auf beinahe alles anwenden: Wetter, Hirne, U-Bahnen, Internet, Social Communities usw. Als Akteure treten auf: Spinnen, Informatiker, Stadtplaner, Medienschaffende usw. Der Gegenstand oszilliert dabei zwischen Metapher, kultureller Praxis, biologischer Gegebenheit, technischer Einrichtung usw. In der Veranstaltung sollen Entstehung, Verbreitung und je verschiedene Ausformung von Netzbegrifflichkeit untersucht werden. Zugleich wollen wir sie auf ihre medienwissenschaftliche Relevanz befragen.

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr. Stephan Günzel, Prof. Dr. Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

Modul 2:

Tinge der Dinge: Sammlungen

Tings if things: Collections

Dozent: Dr. Peter Bexte

Termin: Do 11:15 - 12:45

Ort: FHP 5/3.16

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 und 6

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

"Les mots et les choses" ("Wörter und Sachen") - so lautet der Originaltitel von Foucaults berühmtem Hauptwerk. Kultur- und Medienwissenschaften haben sich bis dato zumeist an die Wörter (les mots) gehalten; neuerdings aber gibt es ein neu erwachtes Interesse an den Dingen (les choses). Weil aber ein Ding selten allein kommt, wollen wir gesammelte Dinge betrachten. Den Ausgangspunkt bietet das Ausstellungsprojekt "Making Things Public" (2005) von Peter Weibel und Bruno Latour am zkm in Karlsruhe. Von hier aus sollen Fragen nach Dingen und Sammlungen in ihrer Geschichtlichkeit sowie in ihrer Medialität entwickelt werden.

Zusätzliche Informationen:

Ein Besuch im Berliner "Museum der Dinge" (Oranienstr. / Kreuzberg) ist vorgesehen.

Diese Veranstaltung findet im Verbund mit der Veranstaltung "Sammeln" von Winfried Gerling und "Benjamin/Warburg" von Christian Schulte zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt "Sammeln" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Lektüreseminar: Philosophie der Computerspiele

Reading Course: Philosophy of Computer Games

Dozent: Dr. Stephan Günzel

Termin: Montag, 11:15-14:45

Ort: Am Neuen Palais 10, Haus 1, Raum 107

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Lektüreseminar

Leistungspunkte: 2

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist auf die gleichnamige Tagung ausgerichtet, die vom 8.-10. Mai in Potsdam stattfindet und nimmt diese zum Anlass, Neuerscheinungen aus dem Bereich der Computerspieltheorie zu lesen. Hierzu gehören insbesondere Texte der Keynotespeaker Jesper Juul ("Half Real", 2005) und Ian Bogost ("Persuasive Games", 2007). Die Tagung ist Bestandteil des Seminars.

Zusätzliche Informationen:
Homepage der Tagung: <http://www.gamephilosophy.org/>

Found Footage

Found Footage
Dozent: PD Dr.Christian Schulte
Termin: Mi. 11:15-14:45
Ort: 1.01.107
SWS: 4
Studiengang: MA
Module (MA): 2
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: S
Leistungspunkte: 2 + 6
Zielgruppe: Master
Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

"Methode dieser Arbeit: literarische Montage. Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen. Ich werde nichts Wertvolles entwenden und mir keine geistvollen Formulierungen aneignen. Aber die Lumpen, den Abfall: die will ich nicht inventarisieren sondern sie auf die einzige mögliche Weise zu ihrem Rechte kommen lassen: sie verwenden." Mit diesen Worten charakterisierte Walter Benjamin seine Fragment gebliebene Materialsammlung über das Paris des 19. Jahrhunderts:"Das Passagen-Werk". Ausgehend von diesem Modell einer Philosophie des gestischen Zitats sollen im Seminar spezifische Formen der Aneignung vorgefundener Materialien untersucht werden: die frühen "Ansichten" der Gebrüder Lumière, found footage-Experimente des Archivkunstfilms oder die Dingkataloge in der Prosa W.G. Sebalds...

Zusätzliche Informationen:

Diese Veranstaltung findet im Verbund mit der Veranstaltung "Sammeln" von Winfried Gerling und "Tinge der Dinge: Sammlungen" von Peter Bexte zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt "Sammeln" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Modul 3:

Landschaftswahrnehmung und Landschaftsgeschichte

History and perception of cultural landscapes
Dozent: Prof. Dr.Heiko Christians
Termin: Mi. 9:15 - 10:45
Ort: Neues Palais 1.09.204
SWS: 2

Studiengang: MA, MA (alte Studienord.)
Module (MA): 3; alte Studienordnung: 03
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: Seminar
Leistungspunkte: 2 u. 8
Zielgruppe: Geöffnet für Vgl.LiKu
Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Ausgehend von den Ergebnissen der gegenwärtigen Cultural landscape studies werden Geschichte und Theorie der Wahrnehmung von Landschaft seit dem 18. Jahrhundert erarbeitet.

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund mit der Veranstaltung "Working on portraits of (city)landscape" von Prof. Anne Quiryren und "Künstliche Städte" von Katrin Konrad zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt

"Raum" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Künstliche Städte

Artificial Cities

Dozent: Dr.Katrin von Kap-herr

Termin: Mi, 11:15-12:45

Ort: FHP 5/1.07

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 3

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2,8

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Das Seminar beschäftigt sich mit der Veränderung des filmischen (Stadt-)Raumes durch die Digitalisierung, indem folgende Fragen untersucht werden: Wie reflektieren aktuelle Filme die digitale Technologie? Welche neuen Formen der filmischen Darstellung sind möglich und wie wird die Technik eingesetzt? Wie konstruieren sich diese Räume und was ist anders zu vorherigen Darstellungen?

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund mit der Veranstaltung "Landschaftswahrnehmung und Landschaftsgeschichte" von PD Heiko Christians und "Working on portraits of (city)landscape" von Prof. Anne Quiryne zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt "Raum" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr.Stephan Günzel, Prof. Dr.Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr.Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung

findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

Modul 5:

Sammeln

Collect

Dozent: Prof. Winfried Gerling

Termin: Di. 14-17:00

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4/8

Zielgruppe: MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Das Sammeln ist eine wesentliche künstlerische Praxis im zwanzigsten Jahrhundert. In dieser Veranstaltung werden künstlerische Sammlungskonzepte vorgestellt, untersucht und eigene Sammlungsseiten entwickelt.

Zusätzliche Informationen:

Diese Veranstaltung findet im Verbund mit der Veranstaltung "Tinge der Dinge: Sammlungen" von Peter Bexte und "Benjamin/Warburg" von Christian Schulte zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt "Sammeln" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Modul 6:

Games Art Festival 1.0

Games Art Festival 1.0

Dozenten: Dr. Sophie Ehrmanntraut, Prof. Winfried Gerling, Michael Liebe, Jan-Henrik Möller

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 7, 9

Module (MA): 6, 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In Kooperation mit DIGAREC und der EMW veranstaltet a:maze im Mai 2009 ein erstes Games&Art Festival in Berlin. Das Ausstellungskonzept dreht sich um eine labyrinthische Erlebniswelt, die von interaktiven Installationen und anderen Kunstwerken durchsät ist und den Besucher durchaus auch überraschen sollen.

Es soll auch einen a:maze Award geben, der es verlangt, dass auch gängige Computerspiele ausgestellt werden. Doch gerade hier liegt eine große Schwierigkeit: Wie verhindert man, dass sich der Besucher wie bei einer Produktpräsentation vorkommt? Wie bindet man mehrere Spieler gleichzeitig ein? Wie bricht man die

frontale Konstellation aus Interface und Bildschirm? Kurz: Wie kann man Computerspiele attraktiv ausstellen?

Dabei können durchaus auch Adaptionen von Computerspielthemen aus der virtuellen in die physische Welt verlagert werden oder neue Mischformen entstehen. Aber wie es Novalis so schön formulierte: "Spielen ist experimentieren mit dem Zufall." Wir sind gespannt!

Zusätzliche Informationen:

DAS PROJEKT NUTZT RESSOURCEN AUS DER "COMPUTERSPIELESAMMLUNG" UND WIRD ERGÄNZT DURCH DIE THEORIEARBEIT AUS DEM SEMINAR "KONVERGENZ VON COMPUTERSPIEL UND KUNST" MIT MATTIAS LJUNGSTROM.

DAS SEMINAR FINDET AUF DER EXKURSION NACH IHLOW (to be confirmed) STATT. EINE ANMELDUNG IST VERBINDLICH!

Working on portraits of (city)landscape

Working on portraits of (city)landscape

Dozent: Prof. Anne Quirynen

Termin: Donnerstag ab 22.05.2008 14:00 -18:00

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 6

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: EMW MA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

To portray a (city)landscape is a complex proposition. James Benning, Michael Snow, Tacita Dean, Sharon Lockhardt, Chantal Akerman, Bill Viola, J.L. Godard, Robert Kramer have recorded and examined the diverse relationship between the film camera and the (city)landscape. In this course we explore the (im)possibilities to portray (city)landscapes with the digital camcorders. Digital filming techniques and basic post-production/visual effects are covered during the course. Students will present a digital video or installation as their final project

Zusätzliche Informationen:

Diese Veranstaltung findet im Verbund mit der Veranstaltung "Künstliche Städte" von Katrin Konrad und "Landschaftswahrnehmung und Landschaftsgeschichte" von PD Dr. Heiko Christians zu dem übergreifenden Themenschwerpunkt "Raum" statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltungen wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren.

Festival-Projekt:

Dozenten: Kay Schönherr, Frederic Schröder

Termin: Mi 18.30-20 Uhr / 1. Treffen: 16.04.

Ort: Griebnitzsee 3.06.S23

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA: 7, 9; alte Studienordnung: 3a

Module (MA): 6, 9; alte Studienordnung: 07, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4/8

Zielgruppe: emw/kuwi

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Im Wintersemester 07/08 haben Studierende der EMW und der Kulturwissenschaften das Potsdamer Kunst-

und Filmfestival Homezones entwickelt. „Homezones. Das Heimatfestival“ wird im Filmmuseum und einem weiteren Spielort in Potsdam Filme und künstlerische Arbeiten zeigen, die das alltägliche Leben in den Blick nehmen und Aufmerksamkeit schaffen für die Veränderungen individueller Lebenswelten im Zuge der Globalisierung. Die Homezone bezeichnet dabei einen Zwischenraum des Privaten und Öffentlichen, den wir bewohnen und beleben, der aber nicht unbedingt durch unsere Herkunft vorbestimmt ist. Sie ist der oftmals selbst gewählte und flexible Raum des eigenen Lebens.

Im ersten Teil des Seminars wurden neben dem Festival-Konzept bereits Arbeitsstrukturen zur Organisation des Festivals geschaffen. In den Arbeitsgruppen für Programmplanung, Projektmanagement und Sponsoring/Marketing soll das Festival bis zur Durchführung im Oktober 2008 kontinuierlich vorbereitet werden.

Neue Teilnehmer sind herzlich willkommen.

Modul 7:

Die Kuppel als medialer Raum (2)

Media spaces in domes (2)

Dozenten: Dr. Peter Bexte, Prof. Winfried Gerling

Termin: Do 18:00 - 20:00

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7, 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: vorrangig M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist die Fortsetzung des in Wintersemester begonnenen Projekts. Es ist aber ausdrücklich erwünscht, dass neue Teilnehmer/innen in das Projekt einsteigen. Bisher erarbeitetes wird so aufbereitet, dass es als Wissensbasis für alle zur Verfügung steht und es so gut möglich ist den Anschluss zu finden.

Zusätzliche Informationen:

Beschreibung aus dem letzten Semester:

Kuppelbauten sind markante Punkte im Stadtraum. In Berlin denkt man etwa an die Synagoge in der Oranienburgerstraße oder das Planetarium am Prenzlauer Berg. Sie prägen das architektonische Erscheinungsbild der Stadt, wie es vor dem Wolkenhimmel steht. In der Tat haben Kuppeln eine besondere Beziehung zum Himmel – sei es als religiöser Bau, sei es als Bildraum astronomischer Raumbilder. Kuppeln ragen in Zwischenbereiche, durch die sie medial prädestiniert sind. Hierfür ließe sich eine lange Kulturgeschichte aufmachen, in der die Kuppel als Bild- und Klangraum diente (vom römischen Pantheon über barocke Kirchen und französische Revolutionsarchitektur bis zu kugeligen Pavillons auf Weltausstellungen). – Vor diesem Hintergrund richtet sich das Interesse der Veranstaltung besonders auf geodätische Kuppeln. Sie sind ein Produkt der modernen technischen Welt. 1926 von Walther Bauersfeld für das Zeiss-Planetarium in Jena erfunden, wurden sie von Buckminster Fuller ab 1940 weiterentwickelt. Buckminster Fuller hat sie in einen weiten theoretischen Kontext gestellt: seine »Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde« hängt aufs Engste damit zusammen. – In diese Zusammenhänge wollen wir uns forschend hineinbegeben. Das heißt zweierlei: erstens wollen wir Texte und Bilder zum Thema diskutieren und so einen Ansatz zur Kulturgeschichte des Mediums Kuppel erarbeiten; zweitens wollen wir dies in Zusammenarbeit mit der Fa. Zendome (www.zendome.com) praktisch erproben. Es ist unser Ziel, mediale Projekte für geodätische Kuppeln zu entwerfen und zu gestalten.

Games Art Festival 1.0

Games Art Festival 1.0

Dozenten: Dr.Sophie Ehrmanntraut, Prof.Winfried Gerling, Michael Liebe, Jan-Henrik Möller

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 7, 9

Module (MA): 6, 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In Kooperation mit DIGAREC und der EMW veranstaltet a:maze im Mai 2009 ein erstes Games&Art Festival in Berlin. Das Ausstellungskonzept dreht sich um eine labyrinthische Erlebniswelt, die von interaktiven Installationen und anderen Kunstwerken durchsät ist und den Besucher durchaus auch überraschen sollen.

Es soll auch einen a:maze Award geben, der es verlangt, dass auch gängige Computerspiele ausgestellt werden. Doch gerade hier liegt eine große Schwierigkeit: Wie verhindert man, dass sich der Besucher wie bei einer Produktpräsentation vorkommt? Wie bindet man mehrere Spieler gleichzeitig ein? Wie bricht man die frontale Konstellation aus Interface und Bildschirm? Kurz: Wie kann man Computerspiele attraktiv ausstellen?

Dabei können durchaus auch Adaptionen von Computerspielthemen aus der virtuellen in die physische Welt verlagert werden oder neue Mischformen entstehen. Aber wie es Novalis so schön formulierte: "Spielen ist experimentieren mit dem Zufall." Wir sind gespannt!

Zusätzliche Informationen:

DAS PROJEKT NUTZT RESSOURCEN AUS DER "COMPUTERSPIELESAMMLUNG" UND WIRD ERGÄNZT DURCH DIE THEORIEARBEIT AUS DEM SEMINAR "KONVERGENZ VON COMPUTERSPIEL UND KUNST" MIT MATTIAS LJUNGSTROM.

DAS SEMINAR FINDET AUF DER EXKURSION NACH IHLOW (to be confirmed) STATT. EINE ANMELDUNG IST VERBINDLICH!

Mapping art and gender in Europe

Mapping art and gender in Europe

Dozent: Prof.Anne Quiryne

Termin: first meeting: Monday 2 juni 14:00 -17:00

Ort: FHP Haus 4 Raum 2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

The European Cultural Foundation (ECF) is currently launching an interactive, user centered online platform focussing on artistic positions and cultural experiences related to diversity in the broader Europe (www.rhiz.eu). The project is developed at the occasion of Europe's year of intercultural dialogue 2008.

Within this framework ECF has commissioned a project focussing on artistic works dealing with gender, feminism and diversity, which would broaden the common take on 'European cultural diversity' (developed by curator Bettina Knaup in cooperation with media art organization Constant vzw, Brussels <http://www.constantvzw.org/>).

Gender/rhizome will be developed throughout 2008 as an interactive Map, offering accessibility and readability of a broader range of artistic positions, which explore the complex interrelatedness of gender,

ethnicity, race, sexualities in contemporary Europe.

Several Organisations, curators, artists and critics will be involved in the participatory development, of this project, which also aims at providing access to distributed archives.

Zusätzliche Informationen:

2 juni

Introduction of the project by Bettina Knaup and Anne Quiryren

6/7 juni

Concept gender, Europe, diversity
by Bettina Knaup, Laurance Rassel

Distributed archiving and mapping
by Nicolas Maleve

juli (2 Tagen tba)

research of the artistic production exploring gender and diversity in Europe
by Anne Quiryren

Zusätzliche Informationen:

Die Veranstaltung wendet sich in erster Linie an MA-Studierende. Voraussetzung ist die Mitarbeit an Projekt Recherche und evt. gibt es die Möglichkeit ein Praktikum zu absolvieren. Fortgeschrittene BA-Studierende können nach Absprache an der Veranstaltung teilnehmen.

Ubiquitäre Computerspiele

Ubiquitous Computing Games

Dozent: Frank Bültge

Termin: freitags, 13:15-16:45, 14 tägig, 1. Termin am 2.05.

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Der Begriff "ubiquitäres Computerspiel" steht für eine medienübergreifende Form des Spiels. Für diese Spielform kursieren viele weitere, oft synonym verwendete Begriffe, die sich allesamt mit dem Konzept "Ubiquitous Play and Performance" zusammenfassen lassen und somit ebenso einen Zugang zum Themenbereich dieses Seminars bieten. Beispielhaft zu nennen sind hier Cross-Media Games, Pervasive Games, Alternate Reality Games, Appropriative Games oder auch Augmented Reality Games.

Den Rahmen theoretischer Auseinandersetzungen mit diesem Themenbereich bilden Spiele, die durch vernetzte oder netzgestützte Informationstechnologien überhaupt erst ermöglicht werden.

Computernetzwerke, mobile Geräte oder "smarte Environments" sind allgegenwärtig (ubiquitous) und durchdringen jeden Lebensbereich. Neben vielen weiteren Effekten, welche die allgegenwärtige Informationsverarbeitung zeitigt, trägt sie auf der Basis so genannter "Social Software" zur Bildung von Netzgemeinschaften (Social Networks oder Online-Communities) bei. Ubiquitäre Computerspiele setzen Social Software und damit einhergehende Möglichkeiten voraus. Die Spielziele können nur gemeinsam erreicht werden. Social Software ermöglicht dabei nicht nur die Veröffentlichung und (virale) Verbreitung des Spiels und der Spielelemente, sondern auch die darauf folgende Organisation des Spielverlaufs und den dafür notwendigen Austausch der Spielenden.

Ein Motto, was im Kontext dieser Spiele immer wieder auftaucht lautet: "This is not a Game". UbiComp

Games zielen darauf ab, Grenzen zwischen Fakt und Fiktion, Virtualität und Realität und somit zwischen Spielwelt und realer Welt beständig zu verschieben. Nicht zuletzt weil das Spiel in den meisten Fällen über dieselben Tools, Geräte oder bestimmte Software verläuft, welche fest in unserem alltäglichen und realen Leben verankert sind, wie z.B. Webseiten, Foren, Blogs, Emails oder Mobiltelefone.

Ubiquitäre Computerspiele zeichnen sich durch ihren hohen Grad an Intermedialität und Performativität aus. Sie können in vielerlei Hinsicht als Verkörperung einschlägiger Diskurse der Medienwissenschaft und insbesondere der medienwissenschaftlich orientierten Computerspielforschung betrachtet werden. Populäre Themen wie bspw. Virtualität und Fiktionalität, Performativität, Intermedialität, Interaktion und Narration lassen sich im Rahmen experimenteller Spielgestaltungsszenarien (Gamedesign) praxisnah erforschen und reflektieren.

Im Verlauf des Seminars werden wir uns vorerst einen groben Überblick verschaffen und beispielhaft verschiedene Spiele und Szenarien untersuchen. In einem weiteren Schritt wird die Thematik interesselieitet begrenzt, um sie schließlich aus verschiedenen medienwissenschaftlich relevanten Perspektiven zu betrachten. Letztendlich bietet die theoretische Vorarbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema eine Grundlage für eigene freie Projekte und experimentelle Forschungsarbeiten, welche als eigenständige Projekte oder im Rahmen des Seminars für den Erwerb eines Leistungsnachweises umgesetzt werden können.

SPIEL-HÖLLE

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Jan-Henrik Möller, Dipl. Des.Ellen Stein

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: EMW BA und MA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Bekanntlich ist die Hölle besonders gut zum Spielen geeignet. Denn der Teufel ist erst da ganz Teufel, wo er spielt. Der Ausdruck "Spiel-Hölle" soll daher beim Wort genommen werden, genauer gesagt: beim Wort und beim Bild. Die Veranstaltung wird darum in einer ersten Etappe einschlägige Texte und Bilder diskutieren. Inspiriert davon, sollen im zweiten Schritt eigene mediale Umsetzungen entworfen werden. Die Veranstaltung ist sowohl theoretisch als auch praktisch angelegt.

Zusätzliche Informationen:

"Das Spiel ist das höllische Gegenstück zur Musik der himmlischen Heerscharen."

Walter Benjamin: Das Passagen-Werk, Ges. Schriften V.1, Frankfurt Main: Suhrkamp 1982, S. 635

Modul 8:

Die Kuppel als medialer Raum (2)

Media spaces in domes (2)

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Prof.Winfried Gerling

Termin: Do 18:00 - 20:00

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7, 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: vorrangig M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist die Fortsetzung des in Wintersemester begonnenen Projekts. Es ist aber ausdrücklich erwünscht, dass neue Teilnehmer/innen in das Projekt einsteigen. Bisher erarbeitetes wird so aufbereitet, dass es als Wissensbasis für alle zur Verfügung steht und es so gut möglich ist den Anschluss zu finden.

Zusätzliche Informationen:

Beschreibung aus dem letzten Semester:

Kuppelbauten sind markante Punkte im Stadtraum. In Berlin denkt man etwa an die Synagoge in der Oranienburgerstraße oder das Planetarium am Prenzlauer Berg. Sie prägen das architektonische Erscheinungsbild der Stadt, wie es vor dem Wolkenhimmel steht. In der Tat haben Kuppeln eine besondere Beziehung zum Himmel – sei es als religiöser Bau, sei es als Bildraum astronomischer Raumbilder. Kuppeln ragen in Zwischenbereiche, durch die sie medial prädestiniert sind. Hierfür ließe sich eine lange Kulturgeschichte aufmachen, in der die Kuppel als Bild- und Klangraum diene (vom römischen Pantheon über barocke Kirchen und französische Revolutionsarchitektur bis zu kugeligen Pavillons auf Weltausstellungen). – Vor diesem Hintergrund richtet sich das Interesse der Veranstaltung besonders auf geodätische Kuppeln. Sie sind ein Produkt der modernen technischen Welt. 1926 von Walther Bauersfeld für das Zeiss-Planetarium in Jena erfunden, wurden sie von Buckminster Fuller ab 1940 weiterentwickelt. Buckminster Fuller hat sie in einen weiten theoretischen Kontext gestellt: seine »Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde« hängt aufs Engste damit zusammen. – In diese Zusammenhänge wollen wir uns forschend hineinbegeben. Das heißt zweierlei: erstens wollen wir Texte und Bilder zum Thema diskutieren und so einen Ansatz zur Kulturgeschichte des Mediums Kuppel erarbeiten; zweitens wollen wir dies in Zusammenarbeit mit der Fa. Zendome (www.zendome.com) praktisch erproben. Es ist unser Ziel, mediale Projekte für geodätische Kuppeln zu entwerfen und zu gestalten.

Computerspiele Archiv

Digital Games Archive

Dozent: Michael Liebe

Termin: 1. Sitzung: Dienstag, 15.4., 13.30h

Ort: 1.22.34 (Baracke hinter Haus 1)

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10, 11

Module (MA): 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Computerspielearchiv

Leistungspunkte: 8 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Es gibt im IKM über 2000 aktuelle Computerspiele. Die sollen nicht nur rumliegen, sondern der Forschung und Lehre zugänglich gemacht werden. Deswegen: Ein spannendes Projekt das noch langfristig an der Hochschule Bedeutung haben wird und zudem auch nach außen getragen werden wird! Siehe www.digarec.net >> Projekte.

Für das Seminar gibt es eine feste Kooperation mit dem Computerspiele Museum Berlin (www.computerspielemuseum.de)!

Zusätzliche Informationen:

OBWOHL HIER DIE ARBEIT AUS DEM WINTERSEMESTER 2007/08 FORTGESETZT WIRD, IST DAS PROJEKT OFFEN FÜR ALLE (NEU) INTERESSIERTEN!

Mapping art and gender in Europe

Mapping art and gender in Europe

Dozent: Prof. Anne Quirynen

Termin: first meeting: Monday 2 juni 14:00 -17:00

Ort: FHP Haus 4 Raum 2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

The European Cultural Foundation (ECF) is currently launching an interactive, user centered online platform focussing on artistic positions and cultural experiences related to diversity in the broader Europe (www.rhiz.eu). The project is developed at the occasion of Europe's year of intercultural dialogue 2008. Within this framework ECF has commissioned a project focussing on artistic works dealing with gender, feminism and diversity, which would broaden the common take on 'European cultural diversity' (developed by curator Bettina Knaup in cooperation with media art organization Constant vzw, Brussels <http://www.constantvzw.org/>).

Gender/rhizome will be developed throughout 2008 as an interactive Map, offering accessibility and readability of a broader range of artistic positions, which explore the complex interrelatedness of gender, ethnicity, race, sexualities in contemporary Europe.

Several Organisations, curators, artists and critics will be involved in the participatory development, of this project, which also aims at providing access to distributed archives.

Zusätzliche Informationen:

2 juni

Introduction of the project by Bettina Knaup and Anne Quirynen

6/7 juni

Concept gender, Europe, diversity

by Bettina Knaup, Laurance Rassel

Distributed archiving and mapping

by Nicolas Maleve

juli (2 Tagen tba)

research of the artistic production exploring gender and diversity in Europe

by Anne Quirynen

Zusätzliche Informationen:

Die Veranstaltung wendet sich in erster Linie an MA-Studierende. Voraussetzung ist die Mitarbeit an Projekt Recherche und evt. gibt es die Möglichkeit ein Praktikum zu absolvieren. Fortgeschrittene BA-Studierende können nach Absprache an der Veranstaltung teilnehmen.

Projektbetreuung M.A.

Project Monitoring M.A.

Dozenten: Dr. Peter Bexte, Prof. Dr. Heiko Christians, Prof. Winfried Gerling, Prof. Dr. Christine Hanke, Prof. Anne Quirynen, PD Dr. Christian Schulte, Dipl. Des. Ellen Stein, Dr. Katrin von Kap-herr

Termin: n.V.

Ort: n.V.

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Forschungsprojekt

Leistungspunkte: 8

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Ziel ist die Entwicklung experimenteller Forschungsarbeiten durch die Studierenden selbst unter Betreuung eines, oder mehrerer Lehrender. Unter experimenteller Forschung ist die Untersuchung von Fragestellungen mittels medialer Aufbereitung zu verstehen, wozu gleichermaßen Recherche, eigene Literaturzusammenstellung, Konzipierung, Wahl der Darstellungsmittel bzw. des medialen Formats und die Durchführung zählt. Derartige Vorhaben werden in kleinen Gruppen oder auch alleine entwickelt.

Zusätzliche Informationen:

Bitte setzen Sie sich rechtzeitig mit einem der Lehrenden in Verbindung.

Modul 9:

Donnerstagskino 2008

Cinema-Course SoSe 2008

Dozenten: Dr.Peter Bexte, PD Dr.Christian Schulte

Termin: Do 18:00

Ort: FHP Casino

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 oder 6

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Der europäische Film hat wichtige Impulse aus dem französischen Kino gewonnen. Man denke etwa an die Bedeutung der Nouvelle vague (Truffaut, Godard usw.) Verschiedene Positionen des französischen Kinos sollen in ausgewählten Beispielen betrachtet werden.

Die Kuppel als medialer Raum (2)

Media spaces in domes (2)

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Prof.Winfried Gerling

Termin: Do 18:00 - 20:00

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7, 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: vorrangig M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist die Fortsetzung des in Wintersemester begonnen Projekts. Es ist aber ausdrücklich erwünscht, dass neue Teilnehmer/innen in das Projekt einsteigen. Bisher erarbeitetes wird so aufbereitet, dass es als Wissensbasis für alle zur Verfügung steht und es so gut möglich ist den Anschluss zu finden.

Zusätzliche Informationen:

Beschreibung aus dem letzten Semester:

Kuppelbauten sind markante Punkte im Stadtraum. In Berlin denkt man etwa an die Synagoge in der

Oranienburgerstraße oder das Planetarium am Prenzlauer Berg. Sie prägen das architektonische Erscheinungsbild der Stadt, wie es vor dem Wolkenhimmel steht. In der Tat haben Kuppeln eine besondere Beziehung zum Himmel – sei es als religiöser Bau, sei es als Bildraum astronomischer Raumbilder. Kuppeln ragen in Zwischenbereiche, durch die sie medial prädestiniert sind. Hierfür ließe sich eine lange Kulturgeschichte aufmachen, in der die Kuppel als Bild- und Klangraum diente (vom römischen Pantheon über barocke Kirchen und französische Revolutionsarchitektur bis zu kugeligen Pavillons auf Weltausstellungen). – Vor diesem Hintergrund richtet sich das Interesse der Veranstaltung besonders auf geodätische Kuppeln. Sie sind ein Produkt der modernen technischen Welt. 1926 von Walther Bauersfeld für das Zeiss-Planetarium in Jena erfunden, wurden sie von Buckminster Fuller ab 1940 weiterentwickelt. Buckminster Fuller hat sie in einen weiten theoretischen Kontext gestellt: seine »Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde« hängt aufs Engste damit zusammen. – In diese Zusammenhänge wollen wir uns forschend hineinbegeben. Das heißt zweierlei: erstens wollen wir Texte und Bilder zum Thema diskutieren und so einen Ansatz zur Kulturgeschichte des Mediums Kuppel erarbeiten; zweitens wollen wir dies in Zusammenarbeit mit der Fa. Zendome (www.zendome.com) praktisch erproben. Es ist unser Ziel, mediale Projekte für geodätische Kuppeln zu entwerfen und zu gestalten.

Film + Philosophie = Filmosophie

Film + Philosophy = Filmosophy

Dozent: Dr. Jörg Sternagel

Termin: 29.-31. Mai 2008

Ort: Griebnitzsee, 29. Mai: Raum 3.06 S 21, 30. und 31. Mai: Raum 3.06 S 19

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 4 oder 8 CP

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Mit »Filmosophy« veröffentlicht Daniel Frampton 2006 ein selbst deklariertes Manifest, »a manifesto for a radically new way of understanding cinema«, das wichtige Fragen nach den Zusammenhängen zwischen Film und Philosophie aufwirft und diese mit Hilfe des Konzepts einer »Filmosophy« in streitbarer Form beantwortet. Das Seminar geht Framptons Fragen und Antworten intensiv nach und diskutiert dessen Arbeit mit Autoren wie Maurice Merleau-Ponty, Vivian Sobchack, Sergej Eisenstein und Gilles Deleuze. Als Filmbeispiel fungiert Michael Hanekes CACHÉ (2005).

Das Buch (London, New York: Wallflower Press, 2006) ist im Internet für € 23 erhältlich und ab sofort als Reader für € 6 im Copyshop »Printexpress« in der Charlottenstraße 85, Potsdam zu bekommen (<http://www.print-potsdam.de>). Das Seminar wird während der Projektwoche als Blockseminar in Griebnitzsee abgehalten: von Donnerstag, den 29. Mai bis Samstag, den 31. Mai, jeweils von 10.00 bis 20.00 Uhr. Die Einleitung (S. 1-14) und der erste Teil des Buches (S. 15-70) sollten zu Beginn des Seminars bekannt sein. Weitere Details sowie die Zusatzartikel von Merleau-Ponty, Sobchack, Eisenstein und Deleuze stehen bis zum 14. April auf der Homepage zum Download bereit.

Computerspiele Archiv

Digital Games Archive

Dozent: Michael Liebe

Termin: 1. Sitzung: Dienstag, 15.4., 13.30h

Ort: 1.22.34 (Baracke hinter Haus 1)

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10, 11

Module (MA): 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Computerspielearchiv

Leistungspunkte: 8 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Es gibt im IKM über 2000 aktuelle Computerspiele. Die sollen nicht nur rumliegen, sondern der Forschung und Lehre zugänglich gemacht werden. Deswegen: Ein spannendes Projekt das noch langfristig an der Hochschule Bedeutung haben wird und zudem auch nach außen getragen werden wird! Siehe www.digarec.net >> Projekte.

Für das Seminar gibt es eine feste Kooperation mit dem Computerspiele Museum Berlin (www.computerspielemuseum.de)!

Zusätzliche Informationen:

OBWOHL HIER DIE ARBEIT AUS DEM WINTERSEMESTER 2007/08 FORTGESETZT WIRD, IST DAS PROJEKT OFFEN FÜR ALLE (NEU) INTERESSIERTEN!

The Future of Public Service Media (PSM)

The Future of Public Service Media (PSM)

Dozent: Jannick Kirk Sørensen

Termin: Mittwoch, 15:00 -18:00 (14tägig), Beginn: 23.04.

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA/MA

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Web 2.0 media personalisation services pose new challenges to an old institution: North-European Public Service Broadcasting Corporations.

Now people, formerly known as the 'mass media audience', have become individualised users of onDemand media and expect the Public Service Media (PSM) content delivered to fit their personal highly segmented preferences. Still, however, PSM is bound by a remit to serve the whole nation, and to promote social cohesion and democracy. As a consequence, PSMs may lose editorial power to web 2.0 content aggregator services like Netvibes, Google News or Wikio, and to Personal Video Recorders and IP-TV that are better enabled to deliver personalised content to users.

How do the PSMs react on media personalisation? How should they react? Is the purpose of Public Service Media gone? What about the cohesion of society, learning, citizenship? The debate about the role of Public Service Media is not new, but is intensified in the new personalised media landscape. Many strategic and editorial questions emerge: Should Public Service cooperate with commercial web 2.0 media or not? Should PSM implement automatic recommender services (like Amazon)? Should PSM use Customer Relation Management systems? Should PSM use targeted personalised marketing for their programs?

This course discusses the current challenges and dilemmas of PSM in the light of media personalisation. It scrutinises critically the idea of PSM and sheds light on the reality in which North-European Public Service Media stands. The course discusses some central questions which emerge when the relation between the concept of 'personalisation' and the concept of 'Public Service Media'.

Zusätzliche Informationen:

Students participating in the course may write a 10-15 pages essay in English on a subtopic within the field, but are not obliged to do so. The course is taught by guest teacher at EMW, Jannick Kirk Sørensen, University of Southern Denmark, based on my current PhD research. You can read more about it here:

http://emw.fh-potsdam.de/material/SS08/NordMedia07_Jannick_S_ensen_v5.pdf

If you have questions I'll be happy to answer them! (Ich rede auch Deutsch!)

The teaching will be a combination of my overview lectures and your examples and research.

Ubiquitäre Computerspiele

Ubiquitous Computing Games

Dozent: Frank Bültge

Termin: freitags, 13:15-16:45, 14 tägig, 1. Termin am 2.05.

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Der Begriff "ubiquitäres Computerspiel" steht für eine medienübergreifende Form des Spiels. Für diese Spielform kursieren viele weitere, oft synonym verwendete Begriffe, die sich allesamt mit dem Konzept "Ubiquitous Play and Performance" zusammenfassen lassen und somit ebenso einen Zugang zum Themenbereich dieses Seminars bieten. Beispielhaft zu nennen sind hier Cross-Media Games, Pervasive Games, Alternate Reality Games, Appropriative Games oder auch Augmented Reality Games.

Den Rahmen theoretischer Auseinandersetzungen mit diesem Themenbereich bilden Spiele, die durch vernetzte oder netzgestützte Informationstechnologien überhaupt erst ermöglicht werden.

Computernetzwerke, mobile Geräte oder "smarte Environments" sind allgegenwärtig (ubiquitous) und durchdringen jeden Lebensbereich. Neben vielen weiteren Effekten, welche die allgegenwärtige Informationsverarbeitung zeitigt, trägt sie auf der Basis so genannter "Social Software" zur Bildung von Netzgemeinschaften (Social Networks oder Online-Communities) bei. Ubiquitäre Computerspiele setzen Social Software und damit einhergehende Möglichkeiten voraus. Die Spielziele können nur gemeinsam erreicht werden. Social Software ermöglicht dabei nicht nur die Veröffentlichung und (virale) Verbreitung des Spiels und der Spielelemente, sondern auch die darauf folgende Organisation des Spielverlaufs und den dafür notwendigen Austausch der Spielenden.

Ein Motto, was im Kontext dieser Spiele immer wieder auftaucht lautet: "This is not a Game". UbiComp Games zielen darauf ab, Grenzen zwischen Fakt und Fiktion, Virtualität und Realität und somit zwischen Spielwelt und realer Welt beständig zu verschieben. Nicht zuletzt weil das Spiel in den meisten Fällen über dieselben Tools, Geräte oder bestimmte Software verläuft, welche fest in unserem alltäglichen und realen Leben verankert sind, wie z.B. Webseiten, Foren, Blogs, Emails oder Mobiltelefone.

Ubiquitäre Computerspiele zeichnen sich durch ihren hohen Grad an Intermedialität und Performativität aus. Sie können in vielerlei Hinsicht als Verkörperung einschlägiger Diskurse der Medienwissenschaft und insbesondere der medienwissenschaftlich orientierten Computerspielforschung betrachtet werden. Populäre Themen wie bspw. Virtualität und Fiktionalität, Performativität, Intermedialität, Interaktion und Narration lassen sich im Rahmen experimenteller Spielgestaltungsszenarien (Gamedesign) praxisnah erforschen und reflektieren.

Im Verlauf des Seminars werden wir uns vorerst einen groben Überblick verschaffen und beispielhaft verschiedene Spiele und Szenarien untersuchen. In einem weiteren Schritt wird die Thematik interessengeleitet begrenzt, um sie schließlich aus verschiedenen medienwissenschaftlich relevanten Perspektiven zu betrachten. Letztendlich bietet die theoretische Vorarbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema eine Grundlage für eigene freie Projekte und experimentelle Forschungsarbeiten, welche als eigenständige Projekte oder im Rahmen des Seminars für den Erwerb eines Leistungsnachweises umgesetzt werden können.

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr. Stephan Günzel, Prof. Dr. Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

Festival-Projekt:

Dozenten: Kay Schönherr, Frederic Schröder

Termin: Mi 18.30-20 Uhr / 1. Treffen: 16.04.

Ort: Griebnitzsee 3.06.S23

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA): 7, 9; alte Studienordnung: 3a

Module (MA): 6, 9; alte Studienordnung: 07, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4/8

Zielgruppe: emw/kuwi

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Im Wintersemester 07/08 haben Studierende der EMW und der Kulturwissenschaften das Potsdamer Kunst- und Filmfestival Homezones entwickelt. „Homezones. Das Heimatfestival“ wird im Filmmuseum und einem weiteren Spielort in Potsdam Filme und künstlerische Arbeiten zeigen, die das alltägliche Leben in den Blick nehmen und Aufmerksamkeit schaffen für die Veränderungen individueller Lebenswelten im Zuge der Globalisierung. Die Homezone bezeichnet dabei einen Zwischenraum des Privaten und Öffentlichen, den wir bewohnen und beleben, der aber nicht unbedingt durch unsere Herkunft vorbestimmt ist. Sie ist der oftmals selbst gewählte und flexible Raum des eigenen Lebens.

Im ersten Teil des Seminars wurden neben dem Festival-Konzept bereits Arbeitsstrukturen zur Organisation des Festivals geschaffen. In den Arbeitsgruppen für Programmplanung, Projektmanagement und Sponsoring/Marketing soll das Festival bis zur Durchführung im Oktober 2008 kontinuierlich vorbereitet

werden.
Neue Teilnehmer sind herzlich willkommen.

'exhibition-ism' - Konjunkturen im internationalen Ausstellungsbetrieb II

'exhibition-ism' - business activities at the international exhibition service II

Dozent: Karin Rebbert

Termin: Mi 15:00 - 18:00, 14tg, Beginn: 16.4. (davon 2-3 Ausstellungstermine in Berlin)

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW, Design, Kulturarbeit

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar diskutiert exemplarisch ausgewählte künstlerische und kuratorische Ansätze, deren Wirkung sich bis in die aktuelle Ausstellungspraxis nachzeichnen lässt. Neben der Vorstellung und Diskussion historischer Beispiele wird auch auf aktuelle Ausstellungsereignisse eingegangen – etwa die Berlin Biennale oder die Präsentation der Friedrich Christian Flick Sammlung im Hamburger Bahnhof, die gemeinsam besucht werden.

Die Veranstaltung ist Teil einer mehrsemestrigen Beschäftigung mit Konjunkturen im Ausstellungsbetrieb, die im WS 2007/2008 begann und nun weitergeführt wird. Das Seminar adressiert dabei explizit auch Studierende, die im letzten Semester nicht teilgenommen haben, und ist damit unabhängig von einer vormaligen Teilnahme belegbar. Ziel der Veranstaltung ist es, diskursiv ein Verständnis für unterschiedliche Strategien visueller Argumentation sowie ästhetische Kompetenz und Kritikfähigkeit im Umgang mit Ausstellungen herauszubilden.

Ständen im vergangenen Semester vor allem Ausstellungen und Displays der klassischen Moderne sowie deren Wirkungsmacht im Vordergrund, so soll es nun verstärkt um künstlerische Strategien der Aneignung und Kritik gehen. Es sollen Bezüge zur kunstkritischen Diskussion und zum Kunstmarkt ermittelt werden, ausstellungsrelevante Marketingstrategien diskutiert sowie kulturpolitische Settings reflektiert werden – Entscheidungen, die Ausstellungen „rahmen“ und dabei nicht nur spezifischen Bedingungen und Dynamiken unterliegen, sondern eben solche auch produzieren. Die Bandbreite der Beispiele reicht von der Ausstellungsinitiative „This is Tomorrow“ der Independent Group (1956) über feministische, queere und aktivistische Praxen der folgenden Jahrzehnte bis hin zur spektakulären Präsentation jenes diamantbesetzten Schädels des britischen Künstlers Damien Hirst, der im vergangenen Jahr für 50 Millionen Britische Pfund die Besitzer wechselte (For the Love of God, 2007).

Neben der aktiven Teilnahme am Seminar und den Ausstellungsterminen vor Ort wird die Übernahme von Kurzreferaten erwartet. Vorstellung von Themen und Vergabe von Referaten in der ersten Sitzung am Mittwoch, den 16.04.08. Seminar danach vierzehntägig am 30.4.,14.5.,28.5.,11.6.,25.6.,9.7.

(Abschlusssitzung). Literatur wird in der ersten Sitzung angegeben und sollte von den Studierenden selbstständig besorgt werden.

Allgemeine Literatur:

Bruce Altshuler: *The Avant-Garde in Exhibition, New Art in the 20th Century*, New York 1994.

Emma Barker (Hg.): *Contemporary Cultures of Display*, New Haven und London 1999.

Elena Filipovic/Barbara Vanderlinden (Hg.), *The Manifesta Decade, Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-wall Europe*, Cambridge 2005.

Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne (Hg.): *Thinking about Exhibitions*, London 1996.

Katharina Hegewisch/Bernd Klüser (Hg.): *Die Kunst der Ausstellung*, Frankfurt/Main und Leipzig 1995.

Rosalind Krauss: *The Cultural Logic of the late Capitalist Museum*, in: *October* No. 54, Winter 1990, S. 3-22;

dt. Übersetzung siehe: dies.: *Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums*, in: *Texte zur Kunst* No. 6, Juni 1992, S.131-144.

Mary Anne Staniszewski: *The Power of Display, A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern*

Art, Cambridge 1998.

Zusätzliche Informationen:

Karin Rebbert ist Kulturwissenschaftlerin und beschäftigt sich mit bildender Kunst, Fotografie, Film und Kriminalliteratur. Sie leitete den Bereich „Education“ der Documenta 11 in Kassel und ko-kuratierte die 6. Werkleitz Biennale in Halle.

Konferenz: Philosophie der Computerspiele 2008

Conference: Philosophy of Computer Games 2008

Dozent: Dr. Stephan Günzel

Termin: Tagungsteilnahme mit Scheinerwerb

Ort: Haus 8, Raum060/061, Foyer Audimax

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA: 10; alte Studienordnung: 0

Module (MA): 9; alte Studienordnung: 01, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Tagungsteilnahme

Leistungspunkte: 1

Zielgruppe: alle Studierenden

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Es besteht die Möglichkeit, beim Besuch der Tagung "The Philosophy of Computer Games" vom 8. bis 10. Mai einen Teilnahmechein zu erwerben.

Voraussetzung ist der durchgehende Besuch der Veranstaltung, der durch Unterschrift in einer Liste, die am Eingang ausliegt, zu Beginn jeweils des Vormittags- und des Nachmittagsblocks eines Tages nachgewiesen wird.

Zusätzliche Informationen:

<http://www.gamephilosophy.org/>

Journalistisches Texten

Journalistic Writing

Dozent: Maren Wintersberg

Termin: 30.5./31.5./01.6., je 9:30-18 Uhr

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Blockseminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Nachrichten zum Einschlafen, Bandwurmsätze in der Tagesschau, unverständliches Kauderwelsch – warum sind manche Beiträge und Feature lebendig, manche sterbenslangweilig? Informationen, die sich in einer Blei- oder Wortwüste verstecken, sind keine Informationen.

Der Schlüssel zu einem interessanten Beitrag, ob im Hörfunk oder Fernsehen, ist häufig der Text. Um ihn soll es in dem dreitägigen Seminar gehen.

Wir schreiben journalistische Texte – schauen uns gelungene und weniger gelungene Beiträge an. Es wird

vor allem das Texten für die elektronischen Medien Radio und Fernsehen geübt.

Für dieses Seminar ist ein zusätzliches Vorbereitungstreffen nötig, Termin und Ort wird noch bekannt gegeben.

Zusätzliche Informationen:

DATEN ZUR PERSON

Maren Wintersberg, stellv. Abteilungsleiterin der Nachrichtenredaktion von DW-TV, Journalistin in aktuellen Redaktionen seit 16 Jahren. Die studierte Politologin und Historikerin hat lange für verschiedene Radioprogramme in Hamburg und Berlin gearbeitet und ist seit 1996 Redakteurin und Reporterin beim internationalen Fernsehsender Deutsche Welle.

Computerspiele Museum

Computer Games Museum

Dozent: Andreas Lange

Termin: Dienstags, 15h

Ort: 1.22.34

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 11

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Computerspielearchiv

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Wie kommen Computerspiele ins Museum? Probleme und Lösungen.

Modul 10:

Master-Kolloquium

Dozent: Prof. Dr. Heiko Christians

Termin: Di 18:15 - 19:45

Ort: FH Potsdam

SWS: 2

Studiengang: MA, MA (alte Studienord.)

Module (MA): 10; alte Studienordnung: 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Teilnehmerbegrenzung: keine

Fachschaftsrat SoSe 08

Student Council SoSe 08

Dozent: Fachschaftsrat EMW

Termin: nach Vereinbarung

Ort: nach Vereinbarung

SWS: 0

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 13

Module (MA): 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: --

Leistungspunkte: --

Zielgruppe: Studierende der EMW
Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Dies ist kein Seminar! Die virtuelle Lehre wird für die FSR-interne Kommunikation genutzt. Falls Du Interesse an einer Mitarbeit im FSR hast, wende Dich bitte an Sebastian Herzig oder ein anderes Mitglied des FSR.