

Master

Vorlesungsverzeichnis *Course Descriptions*

WS 2013/2014

Modul 1:

Texte zur Medientheorie

Theories of Media

Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer

Termin: Donnerstag, 14-16 Uhr

Ort: D 116 (FHP, Design-Gebäude)

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 1

Pflichtveranstaltung: ja Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: MA (obligatorisch für MA 1. Semester)

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Dieses obligatorische Seminar wird einflussreiche Positionen des 20. und 21. Jahrhunderts diskutieren, die zur Genese medientheoretischer Fragestellungen maßgeblich beigetragen haben. Die Heterogenität der Perspektiven und Argumentationen (von z.B. Walter Benjamin über Roland Barthes, Laura Mulvey, Jean Baudrillard und Niklas Luhmann bis zu Lev Manovich) und der damit verbundenen Medienverständnisse geben dabei zugleich einen Überblick über historische Verschiebungen und Theorieschulen.

Experimentelle Medienwissenschaft: Perspektiven auf Medium und Medialität (Grundlagen der Medienkulturwissenschaft)

Experimental Media Studies

Dozenten: Prof. Dr. Heiko Christians, Prof. Dr. Jan Distelmeyer, Prof. Winfried Gerling, Prof. em. Dr. Michael Mayer, Prof. Anne Quirynen, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Montag, 11-15 Uhr (Beginn: 21.10.2013)

Ort: FHP D011 (neues Designgebäude)

SWS: 3

Studiengang: MA

Module (MA): 1

Pflichtveranstaltung: ja Veranstaltungsart: Vorlesung

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: MA (obligatorisch für MA 1. Semester)

Teilnehmerbegrenzung: 50

Beschreibung:

Die Vorlesung, die zugleich einführenden und systematischen Charakter hat, kombiniert Grundlagenwissen mit einer Vorstellung der besonderen Arbeitsgebiete der beteiligten Lehrenden.

Die jeweils vierstündigen Sitzungen sind so konzipiert, dass sich an jede Vorlesung eine Diskussion der behandelten Themen und Fragestellungen anschließt.

Modul 2:

Homo ludens - Die Welt als Spiel (Kapitalismus und Paranoia)

Homo ludens - Die Welt als Spiel (Kapitalismus und Paranoia)

Dozenten: Dr. Mark Butler, Prof. em. Dr. Michael Mayer

Termin: Montag, 10-14 Uhr

Ort: FH D116

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Die durchschnittliche Verweildauer einer Aktie im Portfolio eines Aktionärs an der New Yorker Börse ist innerhalb eines Jahrzehnts von mehreren Monaten auf wenige Sekunden zusammengeschrumpft. Der dafür verantwortliche Hochfrequenzhandel an den Finanzmärkten führt aber weltweit nicht nur zu erheblichen sozioökonomischen, politischen und kulturellen Verwerfungen, sondern basiert auf einer spieltheoretischen Modellierung menschlichen Handelns durch digitale Systeme. Das Seminar nimmt Ausgang von dem Versuch, den dabei leitenden Spielbegriff auszulesen und auf seine anthropologischen Implikationen und performativen Effekte hin zu diskutieren. Als Frage: Welcher Begriff von Spiel ist diesen Systemen implizit? Und welcher des Menschen? Und welche Wirkungen haben diese Begriffe auf das Verständnis des Menschen von sich und zu seinesgleichen? Das Ziel des Seminars ist einerseits, den rationalistisch verengten Spielbegriff, der in computerbasierten Entscheidungsroutrinen des globalen Finanzkapitals als mathematischer Algorithmus zum Einsatz kommt, mit einem medienanthropologisch erweiterten Spielbegriff zu konfrontieren. Um im Ausgang hiervon andererseits nach der Logik des modernen Finanz- und Informationskapitalismus überhaupt zu fragen und dessen virtuell paranoide Verfassung (Misstrauen als universelle Konstante, Implementierung planetarer Überwachungsprogramme) zu thematisieren.

Lit. u.a.:

Don DeLillo: *Cosmopolis*. Köln 2003. Josef Vogl: *Das Gespenst des Kapitals*. Zürich, Berlin 2010. Karl Marx/Friedrich Engels: *Manifest der kommunistischen Partei*. 1848. Jacques Derrida: *Marx' Gespenster. Der verschuldete Staat, die Trauerarbeit und die neue Internationale*. Frankfurt/M. 1995. Martin Heidegger: *Der Satz vom Grund* (1956). Michael Hardt / Toni Negri: *Empire. Die neue Weltordnung*. Frankfurt/M. 2002. Samuel Weber: *Geld ist Zeit. Gedanken über Kredit und Krise*. Zürich, Berlin 2009. Eugen Fink: *Spiel als Weltsymbol* (1960). Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1794). Johan Huizinga: *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. (1938) Helmuth Plessner: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens* (1950). Natascha Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/New York 2000. Frank Schirrmacher: *Ego. Das Spiel des Lebens*. München 2013. Sybille Krämer: *Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit* (2005).

Filme u.a.: David Cronenberg: *Cosmopolis*. Can, F 2012. Matteo Garrone: *Gomorra. I* 2008. Alejandro González Iñárritu: *Biutiful*. Mex, Es 2010. Ron Howard: *A Beautiful Mind*. USA, 2001

Wichtiger Hinweis: Alle Studierenden sollen bis zum Beginn des Seminars sich folgenden Text besorgen und auch gelesen haben: Don DeLillo: *Cosmopolis* (wahlweise in engl. od. dt. Übersetzung)

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund "Ludification – Räume des Möglichen" in Kooperation mit der Veranstaltung "Homo Ludens 2.0" im Master-Modul 6 von Mark Butler statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich, den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 2 und 6 durch den Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig absolviert werden.

Im Sommersemester 2014 wird im Verbund "Ludification. Räume des Möglichen" (Modul 2 + Modul 6) angeboten: "Big Data" von Uli Richtmeyer (Modul 2) und Winfried Gerling (Modul 6).

Modul 3:

Praktiken/Politiken des Ästhetischen | Ethologien: Affektive Lektüren von Lewis Carroll's Alice im Wunderland

Practices/Politics of Aesthetics | Ethologies: Affective Readings of Lewis Carroll's Alice in Wonderland

Dozenten: Prof. Anne Quirynen, Dr. Jörg Sternagel

Termin: montags, 16.00 bis 20.00 Uhr, Beginn: 21.10.

Ort: UP NP 1.09.204

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 3

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: EMW MA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

»Wer bist denn du?«, fragt die Raupe Alice im Wunderland, die nur antworten kann: »Ich weiß es selbst kaum, nach alldem – das heißt, wer ich war, heute früh beim Aufstehen, das weiß ich schon, aber ich muß seither wohl mehrere Male vertauscht worden sein.« Das Seminar folgt Alice im Prozeß ihres Kleiner-Werdens ins Hasenloch auf ihrem Weg durchs Wunderland und versucht sich an einer affektiven Lektüre, die sich mithineinreißen läßt, in Bewegung und Ruhe versetzt, ohne Ideen des Ganzen: in »Ethologien«, in Studien der Beziehungen verschiedener Vermögen, zu affizieren und affiziert zu werden. Über diese Lektüre Carrolls wird daher der Affektbegriff mit Spinoza verortet, in Lebensweisen und Existenzmöglichkeiten, die Begegnungen, Anordnungen und Kombinationen sichtbar machen, zwischen Mensch und Tier, Sprache und Schrift, Text und Bild: »Alles, was ist, ist entweder in sich oder in einem anderen.«

Die folgenden Texte müssen bis zu Beginn des Seminars angeschafft werden: Lewis Carroll, Alice im Wunderland (1865). Frankfurt/Main: Insel, 2009, € 7; Baruch de Spinoza, Die Ethik (1677). Lateinisch/Deutsch. Stuttgart: reclam, 1986, € 16,60.

Literatur:

Carroll, Lewis, Alice im Wunderland (1865). Frankfurt/Main: Insel, 2009.

Carroll, Lewis, Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There (1865/1872). The Centenary Edition. London: Penguin, 1998.

Deleuze, Gilles, »Spinoza und wir«, in: Spinoza. Praktische Philosophie (1981). Berlin: Merve, 1988, S. 159-176.

Ders., »Serie der Paradoxa. Von den Oberflächenwirkungen«, in: Logik des Sinns (1969). Frankfurt/Main: suhrkamp, 1993, S. 19-28.

Ders., »Lewis Carroll«, in: Kritik und Klinik (1993). Frankfurt/Main: suhrkamp, 2000, S. 35-36.

Ders., »Über die Philosophie«, in: Unterhandlungen 1972-1990. Frankfurt/Main: suhrkamp, 1993, S. 197-226.

Spinoza, Baruch de, Die Ethik (1677). Lateinisch/Deutsch. Stuttgart: reclam, 1986.

Uexküll, Jakob von, Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen (1934). Hamburg: rowohlt, 1956.

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund »Praktiken/Politiken des Ästhetischen« in Kooperation mit der Veranstaltung "Praktiken/ Politiken des Ästhetischen: Affekt" im Master-Modul 5 von Anne Quirynen statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich, den Verbund von

Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 3 und 5 durch den Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig absolviert werden.

Im Sommersemester 2014 wird im Verbund »Praktiken/Politiken des Ästhetischen« (Modul 3 + Modul 5) angeboten: »Utopia« von Heiko Christians (Modul 3) und Anne Quirynen (Modul 5).

Modul 4:

Intermediale Gestaltung

Intermedia Design and Production

Dozenten: Prof. Winfried Gerling, Torsten Schöbel

Termin: Do. 10-13 Uhr und Blockveranstaltung

Ort: FHP, Mac-Labor (LW 139)

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 4

Pflichtveranstaltung: ja Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 10 CP

Zielgruppe: M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Obligatorisches Seminar für das 1. Semester MA. Das Modul Intermediale Gestaltung ist Grundlagenmodul und beinhaltet die Analyse und Konzeption intermedialer Zusammenhänge bzw. Projekte in vornehmlich digitalen Medien und deren historischen Vorläufern. Es werden sowohl Kenntnisse in medienübergreifenden Gestaltungszusammenhängen erschlossen als auch aktuelle Medientechnologien analysiert und genutzt. Das Modul wird in Form einer Projektarbeit absolviert, welche durch eine technische und gestalterische Übung flankiert wird.

Zusätzliche Informationen:

Bitte beachten: Der Kurs muss zusammen mit dem Seminar 'Intermediale Gestaltung: Einführung' besucht werden. Für die erfolgreiche Teilnahme an beiden Seminaren gibt es insgesamt (!) 10 CP.

Intermediale Gestaltung: Einführung | Die Karte und der Blick von oben

Intermedia: Introduction

Dozenten: Dr. Daniela Döring, Prof. Winfried Gerling, Torsten Schöbel

Termin: Di. 10:00 - 13:30

Ort: FHP D116

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 4

Pflichtveranstaltung: ja Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 10

Zielgruppe: Obligatorisch 1. Sem. M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Karten bestimmen immer stärker unseren (medialen) Zugriff auf die Welt. Spätestens mit Google Maps und Google Earth wurden verschiedenste Phänomene unter dem Paradigma der Karte vereinigt. Standortbezogene Netzwerke, wie Foursquare, wären ohne den kartografischen Bezug nicht denkbar. Anhand von ausgewählten Beispielen der Kartografie, Informationsvisualisierung und einschlägiger Literatur wird eine kritische Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Visualisierungen globaler Zusammenhänge geführt.

Hieraus sollen Projekte entwickelt werden, die sich mit der Produktion von Karten und dem zugrunde liegenden Blick von oben ästhetisch wie diskursiv widmen.

Zusätzliche Informationen:

Intermediale Gestaltung ist eine Pflichtveranstaltung für alle Erstsemester im Master der EMW.

Die Veranstaltung wird geleitet von Winfried Gerling und Torsten Schöbel. Daniela Döring übernimmt mit einer Gruppe von Studierenden aus dem BA die Kuratierung der Abschlussausstellung.

Modul 5:

Praktiken/Politiken des Ästhetischen | Affekt

Praktiken/Politiken des Ästhetischen | Affekt

Dozenten: Prof. Anne Quirynen, Dr. Jörg Sternagel

Termin: dienstags, 10.00 bis 13.00 Uhr, Beginn: 22.10.

Ort: LW 117

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: EMW MA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Das Seminar recherchiert unterschiedliche performative und künstlerische Arbeiten, um Aspekte des Affektiven zu erörtern. Affekt steht in diesem Seminar für Affizierungsprozesse, für Bewegungen des Körpers und Reiz- und Reaktionsketten. 'Alice' begegnet Antonia Baehr (Performance), Carolee Schneemann (Performance, Film), Ursula Biermann (Film), Olivier Messiaen (Musik), Omar Fast (Installation), Mierle Laderman Ukeles (Performance), Lygia Clark (Bildende Kunst) und Hélio Oiticica (Bildende Kunst)... Wir diskutieren u.a. Texte von Donna Haraway, Brian Massumi, Elisabeth Grosz, Sarah Ahmed, Judith Butler und Andre Lepecki.

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund »Praktiken/Politiken des Ästhetischen« in Kooperation mit der Veranstaltung »Praktiken/Politiken des Ästhetischen | Ethologien: Affektive Lektüren von Lewis Carroll's Alice im Wunderland« im Master-Modul 3 von Jörg Sternagel statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich, den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 3 und 5 durch den Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig absolviert werden.

Im Sommersemester 2014 wird im Verbund »Praktiken/Politiken des Ästhetischen« (Modul 3 + Modul 5) angeboten: »Utopia« von Heiko Christians (Modul 3) und Anne Quirynen (Modul 5).

Modul 6:

Homo Ludens 2.0 (Ludification: Räume des Möglichen)

Homo Ludens 2.0 (Ludification: Spaces of Possibility)

Dozenten: Dr. Mark Butler, Prof. em. Dr. Michael Mayer

Termin: Donnerstags 10:00 - 13:00

Ort: Neues Palais, Haus 9, Raum 2.04

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 6

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: Master Verbund

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Digitalen Medien wohnt ein enormes spielerisches Potenzial inne, weswegen das Ludische in postindustrielle Gesellschaften Konjunktur erlebt. Alan Turings universelle Maschine, also die konzeptionelle Grundlage des programmierbaren Digitalcomputers von 1936, kann als Metaspiel charakterisiert werden. Denn Turing entwarf damit ein abstraktes Modell, in dem sämtliche rekursiven Regelsysteme – und somit alle Spiele – simuliert werden können. Somit eröffnete die Turing-Maschine ein expansives, unvorhergesehenes Spielfeld. Die Affinität zwischen Computer und Spielen war von Anfang an vorhanden, obwohl sie sich erst ab 1962 wirklich zu entfalten begann, nachdem die erste Generation von Computerhackern am MIT das gewaltige spielerische Potential des digitalen Mediums mit der Implementierung des ersten digitalen Actionspiels geweckt hatte.

Während das Spielerische von Computerspielen buchstäblich auf der Hand liegt, kann es auch als grundlegendes Charakteristikum unserer Beziehung zum Computer und unseres durch das digitale Medium vermittelten Verhältnisses zu Selbst, Welt und Medialität postuliert werden. Die digitale Simulationstechnologie macht auf die konstitutive Rolle des Symbolischen für die Wirklichkeit aufmerksam und lädt zum Spiel mit ihm ein. Digitale Medien stellen eine gewaltige Einladung zum Spiel dar. Sie bieten ein Reich des Virtuellen – des Möglichen, aber nicht Notwendigen. Im Digitalen ist alles weitaus plastischer als außerhalb – Bits lassen sich viel leichter manipulieren als Atome bzw. dienen dazu, diese zu verändern.

Mit der Verbreitung von digitalen Medien und der ihnen innewohnenden spielerische Potenz in allen Lebenssphären im Zuge der letzten vier Dekaden, muss die Konzeption des Spiels allerdings neu formuliert werden. Denn das Spiel verlässt zunehmend die Grenzen des Spielplatzes. Anstatt sich innerhalb eines fest umrissenen raumzeitlichen Rahmens zu ereignen – ein Kerncharakteristikum klassischer kulturwissenschaftlicher Spieltheorien seit Johan Huizingas "Homo Ludens" – entgrenzt sich das Spiel. Die klassische kulturwissenschaftliche Definition taugt nicht mehr um zeitgenössische Phänomene wie Gamification, virtuelle Ökonomien in Onlinespielen oder das waghalsige Treiben des Casino Kapitalismus zu begreifen.

Der Computer ist nicht nur das wichtigste Spielzeug der postindustriellen Gesellschaft, sondern auch ihr dominantes Arbeitsgerät. Der reibungslose Wechsel zwischen Spiel und Arbeit, der im digitalen Medium möglich ist, führt zu einer Vermischung der traditionell voneinander getrennten Sphären. Die affektive Kopplung zwischen Mensch und Computer, die beim Spielen entsteht, erzeugt eine Lust am Computer, die auch auf die Arbeit abfärbt. Gleichzeitig werden Effizienzimperative aus der Arbeitswelt auch beim Spielen wirksam. Die Entgrenzung des Spiels und die Amalgamierung von Spiel und Arbeit polarisieren. Während ein Lager in der Ubiquität des Spielerischen eine erstrebenswerte Utopie sieht, befürchtet das andere eine sich verwirklichende Dystopie.

Vor diesem Hintergrund verfolgt die Veranstaltung folgende Leitfragen:

Welche Beziehung besteht zwischen Digitalität und Spiel? Wie lässt sich Spiel unter digitalen Bedingungen fassen?

Wie müssen tradierte Terminologien neu gefasst werden, um der gegenwärtigen kulturellen Situation gerecht zu werden?

Welche Konsequenzen, Potenziale und Gefahren zeichnen sich ab, die von der Entgrenzung des Spiels ausgehen?

In welchen zeitgenössischen Phänomenen zeigt sich die zunehmende soziokulturelle Ludifizierung?

Und: Mit welchen medialen Mitteln lässt sich diese Entwicklung reflektieren?

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund "Ludification – Räume des Möglichen" in Kooperation mit der Veranstaltung "Homo Ludens - Die Welt als Spiel" im Master-Modul 2 von Michael Mayer statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 2 und 6 durch den

Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig absolviert werden.

Im Sommersemester 2014 wird im Verbund »Praktiken/Politiken des Ästhetischen« (Modul 3 + Modul 5) angeboten: »Utopia« von Heiko Christians (Modul 3) und Anne Quirynen (Modul 5).

Modul 7:

Diffusion

Diffusion

Dozent: M.Mus. Simon-Mary Vincent

Termin: Mittwochs 10:00-14:00

Ort: Audio Labor LW 119

SWS: 6

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Taking the idea of the "Diffusion System" as explored by electroacoustic and acousmatic musics, and exploring the concept of sound and its movement through space, this course will give students the opportunity to create composed works in an 8-track, surround sound environment and to perform them 'live' outside of the studio in a concert environment.

Zusätzliche Informationen:

This course is designed but not limited to students who have completed "Something With Sound" in Module 8.

Students from "Fachbereich Design" are particularly welcome to attend.

APPLAUS 2014 (Final Year Presentation)

APPLAUS 2014 (Final Year Presentation)

Dozent: Prof. Dr.Jan Distelmeyer

Termin: NN

Ort: NN

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 11

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Freies Projekt

Leistungspunkte: 12 CP

Zielgruppe: BA / MA

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Für APPLAUS 2014, die nächste Final Year Präsentation zu Beginn des Wintersemesters 2014/2015, wird ein neues Produktionsteam von ca. fünf Studierenden gesucht. Mit Unterstützung eines Kuratoriums der Universität Potsdam (IKM) und FH Potsdam (FB Design) geht es um die Organisation und Durchführung der nächsten APPLAUS- Veranstaltung.

Die jährliche APPLAUS-Veranstaltung ist ein Höhepunkt im Studienjahr der Europäischen Medienwissenschaften - und eine großartige Möglichkeit, sowohl in der Realisierung der Präsentation von

Abschlussarbeiten als auch in der Realisierung eines kleinen Workshops mit Fachvorträgen kreativ zu werden. Mit der Koppelung von Ausstellung und (kleiner) Konferenz gibt APPLAUS somit die Möglichkeit, zwei wesentliche Aufgabenfelder in mit Medien und Kultur(-arbeit/-management) assoziierten Tätigkeiten, auszuprobieren.

Durch die letzten APPLAUS-Veranstaltungen ist bereits ein sehr erheblicher Teil an struktureller Vorarbeit geleistet, auf die zurückgegriffen werden kann – das erleichtert die Realisierung der eigenen Ideen. Zumal die Verantwortlichen des letzten Jahres noch als AnsprechpartnerInnen zur Verfügung stehen.

Für das Organisationsteam werden benotete Projektscheine von 12 CP in Modul 11 (BA) bzw. Modul 7 (MA) ausgestellt.

Zusätzliche Informationen:
APPLAUS 2014 findet vom 17.-18. Oktober statt.

Vilém Flusser - Werk, Herkunft, Zukunft

Vilem Flusser
Dozent: Prof. Dr.Ulrich Richtmeyer
Termin: Dienstag 13:30 - 17:30
Ort: FH, Raum D 116 und Flusser Archiv Berlin
SWS: 4
Studiengang: MA
Module (MA): 7
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: Projekt
Leistungspunkte: 8
Zielgruppe: MA EMW
Teilnehmerbegrenzung: 5
Beschreibung:

Das Projekt gibt einen umfassenden Einblick in das medientheoretische, kulturwissenschaftliche und bildphilosophische Werk Vilém Flussers (1920-1991). Es zeigt die zahlreichen philosophischen Quellen seines Denkens auf und stellt sie in Beziehung zu Flussers praktischen und technischen Experimenten mit den neuen Kommunikationsmedien der 80er Jahre. Ziel ist es, ausgehend von der Kenntnis des veröffentlichten und teilweise auch des unveröffentlichten Gesamtwerkes sowie der gegenwärtigen Flusser-Forschung nach der Relevanz seines Werkes für Gegenwart und Zukunft zu fragen. Diese Fragestellung soll in verschiedene Formen der Aktualisierung Flussers überführt werden, die es im Projekt zu entwickeln gilt. Als möglicher Aufführungs-, Ausstellungs- oder Austragungsort wurde das Flusser Archiv an der UdK Berlin ausgewählt.

Zusätzliche Informationen:
Das Projekt integriert Recherchen im Flusser Archiv an der Universität der Künste Berlin und wird deshalb teilweise geblockt und vor Ort durchgeführt. Kernarbeitszeit Dienstag 13-17 Uhr.
Achtung: Beginn am 22. Oktober.

Living under drones - Szenarien und Anwendungen zur Zukunft autonomer Flugmaschinen

Living under drones
Dozenten: Frédéric Eyl, Moritz Queisner
Termin: Block, Termine siehe unten
Ort: FHP D116
SWS: 4
Studiengang: MA
Module (MA): 7
Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 8

Zielgruppe: MA EMW, MA Design

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Drohnen sind in unserer Alltagswelt inzwischen allgegenwärtig, als Predator auf dem Kriegsfeld ebenso wie als Quadcopter im Kinderzimmer. Aus tausenden von Kilometern oder auch nur aus einigen Zentimetern Entfernung lenken Piloten sie zur gezielten Tötung – spielerisch im augmented reality game oder als handfeste Umsetzung einer Sicherheitsdoktrin. Der Fortschritt in der Entwicklung von Bildgebungs-, Flug-, Sensor- und Netzwerktechnologien sowie immer intelligenteren, lernenden Algorithmen macht Drohnen nicht nur für die militärische, sondern auch für die zivile Nutzung interessant. Ferngesteuert oder im autonomen Schwarm schnüffeln sie an Gaspipelines, retten Leben, fliegen spektakuläre Kamerafahrten, überblicken Demonstrationen.

Mit der zunehmenden Verfügbarkeit der Hardware und dem offenen Zugang zu entsprechender Software verbindet sich die Frage, wie wir selbstständige Flugtechnik in Zukunft nutzen wollen. Denn weder sind die Anwendungsfelder von Drohnen durch bestehende Technologien determiniert noch ist ihre Nutzung durch Militär oder Industrie vorgegeben. Vielmehr steht die Entwicklung an einem Punkt, an dem uns der Zugriff auf die Schnittstellen und Geräte in die Lage versetzt, auch in der Praxis aktiv in die Gestaltung dieser Technologien zu intervenieren. Entsprechend etabliert sich zurzeit eine Kultur des Experimentierens, deren Spektrum von open-source-hardware über do it yourself communities bis hin zu hacks kommerzieller Anwendungen reicht.

Die Veranstaltung soll entsprechende Szenarien sowohl konzeptuell, als auch gestalterisch erschließen. Die Fragen, die sich vor diesem Hintergrund stellen, sind: Welche Anwendungsfelder und welche konkreten usecases sind für Drohnen denkbar und wünschenswert? Inwieweit eröffnen sich neue Dimensionen raumbezogener Interaktion, wie verändern sich Verhaltensweisen, wenn sich Waffen, Sensoren oder Kameras frei im Raum bewegen können? Welche neuen Formen der Kontrolle und Kommodifizierung öffentlicher Räume ergeben sich? Thematisch ergeben sich daraus vor allem drei zentrale Problemfelder: die Frage nach der Ästhetik der Apparate und ihrer Artefakte, die Frage nach der Funktionsweise der Technologien, auf der sie basieren sowie die Frage nach den damit verbundenen sozialen Praktiken und Kulturtechniken.

Zusätzliche Informationen:

Mittwoch, 16.10.2013, 14-16

Freitag, 8.11.2013, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 15.11.2013, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 13.12.2013, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 20.12.2013, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 10.01.2014, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 17.01.2014, 10-18 Uhr (FHP Seminarraum)

Freitag, 24.01.2014, 10-14 Uhr (Berlin, The Green Eyl Office)

Freitag, 31.01.2014, 10-14 Uhr (Berlin, Exzellenzcluster Bild Wissen Gestaltung)

Freitag, 07.02.2014, 10-14 Uhr (Berlin, Exzellenzcluster Bild Wissen Gestaltung)

Freitag, 14.02.2014, 10-16 Uhr (FHP)

Modul 8:

Experimentelle Forschungsarbeit

Experimental Research Project

Dozenten: Prof. Dr.Oliver Castendyk, Prof. Dr.Heiko Christians, Prof. Dr.Jan Distelmeyer, Dr.Daniela Döring, Prof.Winfried Gerling, Dr.Kai Knörr, Prof. em. Dr.Michael Mayer, Dr.Susanne Müller, Prof.Anne Quiryne, Prof. Dr.Ulrich Richtmeyer, M.A.Martin Schmidt, Prof. Dr.Birgit Schneider, Torsten Schöbel, Dr.Jörg Sternagel, M.Mus. Simon-Mary Vincent, Dr.Katrin von Kap-herr

Termin: individuell
Ort: individuell
SWS: 4
Studiengang: MA
Module (MA): 8
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: Experimentelle Forschungsarbeit
Leistungspunkte: 8
Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Ziel des Moduls ist die Entwicklung experimenteller Forschungsarbeiten durch die Studierenden selbst. 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.

Zusätzliche Informationen:

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

Modul 9:

Motion Design Projekt

Motion Design Project
Dozent: Torsten Schöbel
Termin: Do, 14-17 Uhr (14tätig)
Ort: Media-Lab (R-103)
SWS: 2
Studiengang: BA, MA
Module (BA): 9
Module (MA): 9
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: P
Leistungspunkte: 4
Zielgruppe: BA, MA
Teilnehmerbegrenzung: 12
Beschreibung:
Realisierung einer Projektarbeit (Motion Design)

Zusätzliche Informationen:

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Besuch der Lehrveranstaltung Motion Design im Sommersemester.

Verboten! Film-Zensur in Europa - 26. Internationaler Filmhistorischer Kongress

Film censorship in Europe: The 26th International Film History Conference, Hamburg
Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer
Termin: 20.-24. November 2013
Ort: Hamburg (Gästehaus der Universität)
SWS: 4
Studiengang: BA, MA
Module (BA): 7
Module (MA): 9
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: Exkursion
Leistungspunkte: 4 CP
Zielgruppe: BA und MA EMW
Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Der 26. Internationale Filmhistorische Kongress, veranstaltet von CineGraph (Hamburg) und Bundesarchiv-Filmarchiv (Berlin) und Cinefest 2013, das X. Internationale Festival des deutschen Film-Erbes, widmen sich dem Komplex der Zensur im europäischen Film.

Von Anfang an unterlag das Kino als populäres Medium staatlichen Zensur-Eingriffen: Vom Dorfpolizisten über eifernde Pädagogen bis hin zu gesetzlich etablierten Filmprüfstellen. Veränderungen der sozialen Verhältnisse wie der Sexualmoral hatten immer wieder direkten Einfluss auf die Grenzen des auf der Leinwand Zulässigen. Und politische Umschwünge lösten vielfach ganze Verbotswellen aus.

Der 26. Internationale Filmhistorische Kongress und Cinefest 2013 geht berühmten Zensurfällen nach, besichtigt die Filme, die z.B. nach der Machtübernahme der Nazis, dem 11. Plenum der SED oder dem Einmarsch des Warschauer Pakts in die Tschechoslowakei in den Panzerschrank verbannt wurden. Und am Beispiel des BBFC, der gerade in London sein 100-jähriges Bestehen feiert, werden die Änderungen von »Censorship« zur »Classification« verfolgt.

Zusätzliche Informationen:

Diese Exkursion findet im Rahmen der Kooperation mit CineGraph – Hamburgisches Centrum für Filmforschung und dem Bundesarchiv-Filmarchiv, Berlin, statt.

Kosten (voraussichtlich):

1. ca. 20 Euro pro Nacht im Viererzimmer ohne Frühstück
2. 35 Euro Kongressgebühr + Filmvorführungen
3. Anreise

Die Einschreibung ist notwendig, nach der Zusage durch den Lehrenden ist die Teilnahme verbindlich. Nur auf dieser Weise können Übernachtungs- und Kongresskosten gesichert werden.

Explizit! Perspektiven der Porn Studies

Explicit! Perspectives of Porn Studies

Dozenten: Lisa Andergassen, Prof. Dr. Jan Distelmeyer, Anika Meier

Termin: Mittwoch 14-18 Uhr

Ort: FHP, Neues Designgebäude, D 103

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 7

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

In den letzten Jahren ist klargeworden, dass eine kritische Medienwissenschaft um das Thema keinen Bogen mehr machen kann: Pornografie. Sie scheint überall zu sein, ist ein Millionengeschäft und durch das Internet ohne große Umstände für jedermann konsumierbar. Gleichzeitig fehlt es an ‚Werkzeugen‘, um mit diesem massenmedialen und gesellschaftlichen Phänomen adäquat umzugehen.

EXPLIZIT! schließt an eine interdisziplinäre, wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema an, die Pornografie in ihren unterschiedlichen Ausformungen und Bedeutungsfeldern untersucht. Ziel des Seminars, das als Einführung in die ursprünglich angelsächsischen Porn Studies gedacht ist, ist es, die verschiedenen Kategorien und Definitionen zu diskutieren, um Pornografie analysierbar zu machen. Denn so eindeutig zu definieren, wie Supreme Court Richter Potter Stewart das 1964 zu machen versuchte („I know it when I see it.“), ist es leider nicht. Das stellt nicht nur die deutsche Rechtsprechung unter Beweis.

Als zentraler Ausgangspunkt wird Michel Foucaults Grundgedanke von Machtdispositiven in den Diskurs von

Pornografie einführen. Wie reden wir über Pornografie? Was meinen wir, wenn wir über Pornografie sprechen? Welche genderspezifischen Fragen stellen sich? Wo und warum tritt Reglementierung auf den Plan?

Neben Sichtungen von relevantem Material werden zudem Gastsprecher aus anderen Disziplinen das Seminar um Perspektiven erweitern, die über eine rein medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema hinausgehen.

Zusätzliche Informationen:
Studierende aus anderen Studiengängen sind willkommen.

Seminar von Lisa Andergassen und Anika Meier.

Donnerstagskino WiSe 2013/14 Thema: Bewegung

Cinema-Course WiSe 2013/14 Topic: Movement

Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer

Termin: Donnerstag, 18:00-21:00 (s.t.) (14-tägig) Beginn: 17.10.2013

Ort: FHP HG 067

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: BA, MA, Nebenf. MeWi, KuWi, FB Design

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Im Donnerstagskino werden in jedem Semester Sichtungs- und Diskussionsräume geöffnet. Stets orientiert sich die Auswahl der Filme und Gastvorträge an einem bestimmten Thema oder einer Frage – in den vergangenen Jahren waren dies Themen wie "Phantasmen", "Helden", "Blindheit", "Raum", "Arbeit", "Ton", "Farbe", "Babelsberg", "Identität & Alterität", "Scheitern", "Computer" und "Zeit". Dieses Semester widmen wir uns den Beziehungen, die Filme zum Thema "Bewegung" eingehen.

Der Ablauf des Seminars sieht vor, nach der Sichtung/dem Vortrag die gleiche Zeitmenge für die Diskussion einzuräumen. Vorbereitend werden dazu Texte ausgewählt und bereitgestellt.

Zusätzliche Informationen:
Diese Veranstaltung ist geöffnet für die Studiengänge des Fachbereichs Design der FH Potsdam sowie das Nebenfach Medienwissenschaft und BA Kulturwissenschaft.

Modul für KuWi: 6

Sprache, Lyrik, Alterität

Language, Poetry, Alterity

Dozent: Dr. Jörg Sternagel

Termin: montags, 10.00 bis 14.00 Uhr, Beginn 14.10.

Ort: UP NP 1.22.038

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 CP

Zielgruppe: EMW BA, MA höhere Fachsemester

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Es gebe keinen prinzipiellen Unterschied zwischen Händedruck und Gedicht, schreibt der in Rumänien geborene deutschsprachige jüdische Lyriker Paul Celan (1920-1970) an den Schriftsteller Hans Bender und inspiriert Emmanuel Levinas mit dieser Aussage über Sprache, Lyrik und Alterität nachzudenken und damit Überlegungen zu verschriftlichen, die darüber hinaus vor allem mit Celans Rede »Der Meridian« anlässlich der Verleihung des Georg-Büchner-Preises 1960 ausgedehnt werden. Auch Maurice Blanchot richtet sein Augenmerk mit Celan auf die Spannung der Sprache, den Ort des Gedichts, das Draußen. Das Gedicht wird fortan im Akt des Aufsuchens eines Gegenübers zum Gespräch, in das sich unser Seminar in intensiver Lektüre und Diskussion der Werke Celans begeben wird: »Alles ist weniger, als es ist, alles ist mehr.«

Der folgende Band muß bis zu Beginn des Seminars angeschafft werden: Paul Celan, Die Gedichte. Kommentierte Gesamtausgabe. Frankfurt/Main: suhrkamp, 4. Auflage, 2012, € 24.

Literatur (Auswahl):

Blanchot, Maurice, Der als letzter spricht. Berlin: Gatzka, 1993.

Celan, Paul, »Todesfuge«, in: Die Gedichte. Kommentierte Gesamtausgabe. Frankfurt/Main: suhrkamp, 4. Auflage, 2012, S. 40-41.

Ders., »Ich Kann Dich Noch Sehn«, in: Die Gedichte. Kommentierte Gesamtausgabe. Frankfurt/Main: suhrkamp, 4. Auflage, 2012, S. 287.

Ders., Der Meridian und andere Prosa. Frankfurt/Main: suhrkamp, 5. Auflage, 1988.

Levinas, Emmanuel, Eigennamen. Meditationen über Sprache und Literatur (1976). München: Hanser, 1988, S. 56-66.

Waldenfels, Bernhard, »Emmanuel Levinas: Sagen und Gesagtes«, in: Idiome des Denkens. Frankfurt/Main: suhrkamp, 2005, S. 208-223.

Zusätzliche Informationen:

Eine Veranstaltung der EMW-Projektgruppe »Theorie & Praxis des Performativen« im Bachelor und Master. Das Seminar schließt mit einem öffentlichen Workshop zum Thema am Montag, den 03. Februar 2014.

Zur Medialität der Zeichnung

mediality of drawing

Dozent: Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Do 16-18

Ort: NP, Raum 1.09.204

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA (höhere Semester) und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Die Zeichnung galt lange als ein rein kunsthistorischer Untersuchungsgegenstand und ihre Theorie war disziplinär entsprechend eng gefasst. Gleichwohl gab es in jüngerer Zeit aber auch Kunsthistoriker, die das Verständnis der Zeichnung gegenüber Wissenschaftsgeschichte, Philosophie, Medienwissenschaft, Kulturtechnik- oder Entwurfsforschung geöffnet haben. Mittlerweile liegen zahlreiche Studien für ihre interdisziplinäre Adressierung vor, wodurch der Blick auf die vielfältigen Verwendungsweisen dieses graphisch operierenden Mediums frei wurde. Als Illustration, technische Zeichnung oder Diagramm, als Mindmap oder Gekritzeln, als Raster oder Projektionsplan, als Comic oder Animation und immer wieder als flüchtige, vorausgreifende Skizze für andere Repräsentationen, weist die Zeichnung ein breites Funktionsspektrum auf, das einzelne, disziplinäre Interessen sowohl übersteigt als auch unterwandert. In

medientheoretischer Perspektive soll nun nach den epistemischen, heuristischen, ästhetischen und philosophischen Qualitäten gefragt werden, die diesem Medium eigen sind und zu seiner Unterscheidbarkeit beitragen. Ihrem Verständnis möchte sich das Seminar anhand einer Auswahl aktueller Texte widmen (Buchtitel z.B.: Randgänge der Zeichnung, Öffnungen, Räume der Zeichnung, Mit dem Auge denken, Welten schaffen, Logik des Bildlichen, Kulturtechnik Entwerfen u.a.).

Computerspielesammlung - Wintergames!

Digital Games Collection - Wintergames!

Dozenten: Michael Liebe, Silja Rheingans

Termin: Donnerstag, 14 - 18 Uhr

Ort: Neues Palais, Haus 22, Raum 17

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 4, 11

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Die Wintergames sind eröffnet: Dieses Semester wollen wir in der Computerspielesammlung zum ersten Mal in größerem Umfang den Bestand systematisch und analytisch testen. Dazu dient das Kategoriensystem des Zentrums für Computerspielforschung der Uni Potsdam, DIGAREC. Die Betatests der vergangenen Semester waren erfolgreich, jetzt geht es an die Anwendung! Das bedeutet: mehr als 7.000 Spiele warten darauf, gespielt und kategorisiert zu werden. Die Auswahl der zu testenden Spiele orientiert sich an dem Thema: "Computerspiele als Kulturgut". Als Grundlage werden einleitende Texte behandelt.

Als Seminarstart werden wir eine Exkursion nach Berlin machen, wo wir die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), die Stiftung Digitale Spielekultur, das Computerspielemuseum und die Gaming-Bar CK99 besuchen. Danach finden die Sitzungen Donnerstags von 14 - 18 Uhr im 2-Wochen-Rhythmus statt.

Bei unserer Sammlung handelt es sich um ein historisches Juwel: die über 7.000 Spiele repräsentieren 20 Jahre Computerspielgeschichte (mit "Day of the Tentacle" von 1993 als unser ältestes Spiel - bis heute). Der Bestand soll nicht archiviert werden, sondern der Forschung und Lehre zugänglich gemacht werden. Ein spannendes Projekt das noch langfristig an der Hochschule Bedeutung haben wird und zudem auch nach außen getragen werden wird!

Zusätzliche Informationen:

LINKS

www.facebook.de/computerspielesammlung

www.digarec.org

Modul 10:

Laboratorium

Laboratorium

Dozent: Prof. em. Dr. Michael Mayer

Termin: Dienstag, 16 - 19 Uhr

Ort: NP 1.1.107

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Kolloquium

Zielgruppe: MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Beim LABORATORIUM handelt es sich um eine neue, experimentelle Form des ehemaligen Kolloquiums. Das verpflichtende Kolloquium am Ende des Studiums wird dadurch ersetzt. Die Besonderheit des LABORATORIUMS besteht darin, dass Masterstudierende aller Semester gemeinsam daran teilnehmen können und sollen. Es soll ein Ort des Experimentierens sein. So hat jede/r Studierende bereits während des Studiums die Möglichkeit, spannende Themen, die sie/ihn auch abseits der angebotenen Lehrveranstaltungen interessieren in diese Veranstaltung einzubringen und mit anderen zu diskutieren. Dies kann gegebenenfalls zur Themenfindung für Abschlussarbeiten beitragen.

Fachschaftsrat WS 13/14

Student Representatives WS 13/14

Dozent: Fachschaftsrat EMW

Termin: 1. Sitzung

Ort: Fachschaftsraum

SWS: 0

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 13

Module (MA): 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: --

Leistungspunkte: --

Zielgruppe: Studenten 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 Charlotte Anlauff.

Zusätzliche Informationen:

Mehr Informationen zum Fachschaftsrat und seinen Mitgliedern

gibts:http://emw.fh-potsdam.de/kontakt_fachschaftsrat.php