

DIGITALE MEDIEN / INTERMEDIA MUTHESIUS HOCHSCHULE KIEL

<http://www.muthesius-dmi.de>

PLAIN TEXT (DE)

DEFINITION

Der Studienschwerpunkt DIGITALE MEDIEN/INTERMEDIA (DM/I) an der > MUTHESIUS HOCHSCHULE FÜR KUNST UND GESTALTUNG IN KIEL ist integrierter Bestandteil des Studiengangs Kommunikations-Design und wird in der neuen Struktur der Kunsthochschule das ZENTRUM FÜR MEDIEN begründen.

In interdisziplinärer Zusammenarbeit mit den Studiengängen Kunst, Design und Raum entstehen Projekte im digitalen Bereich um die Grenzbereiche und Schnittstellen der einzelnen Disziplinen zu erforschen und neu zu definieren.

DM/I hat einen hohen ästhetischen, kommunikationsspezifischen und erfahrungsorientierten Anspruch bei der Gestaltung Digitaler Medien. Die grundsätzlichen Fragestellungen lauten:

Welche Erkenntnisse und Methodiken sind aus den einzelnen Disziplinen auf die Digitalen Medien abzuleiten?

Wie kann die Schnittstelle Mensch/Maschine kommunikativ, erlebnisreich und intuitiv gestaltet werden?

Wie verändern die Digitalen Medien das Kommunikations- und Rezeptionsverhalten ihrer Benutzer und welche gesellschaftliche Auswirkung hat die fortschreitende Technologisierung?

Die künstlerisch-kreative Ausrichtung der Muthesius Hochschule ist im Bezug auf die Digitalen Medien eine positiv zu bewertende Voraussetzung, da sie sich traditionsgemäß kritisch und reflektiert mit einer technologisierten Umwelt auseinandersetzt und bestrebt ist, zu sozialverträglichen und ästhetisch-künstlerischen wie auch funktional anspruchsvollen Lösungen zu gelangen.

NETZWERK

Kollektives Arbeiten sowie das Zusammenspiel verschiedener Disziplinen ist ein wesentliches Kennzeichen digitaler Arbeitskultur und schafft so Innovationsfelder in den Grenzbereichen der einzelnen Disziplinen.

DM/I definiert sich somit auch über einen Forschungsauftrag im Bereich der Medien und beteiligt sich vor allem auf ästhetisch-formaler, inhaltlich-konzeptioneller und theoriebildender Ebene an medientechnologischen Entwicklungen und interdisziplinären Projekten: Generalistisch im Denken, spezialisiert in der Ausübung.

Im Netzwerk der Muthesius Hochschule und DM/I finden sich Hochschulen und institutionelle Einrichtungen wie:

> FACHHOCHSCHULE KIEL, MULTIMEDIA PRODUCTION

> CHRISTIAN-ALBRECHTS-UNIVERSITÄT KIEL

> INTERNATIONAL SCHOOL OF NEW MEDIA, ISNM, LÜBECK

> MULTIMEDIA CAMPUS KIEL

sowie Organisationen und Unternehmen aus der freien Wirtschaft.

SCHWERPUNKTE

Ziel der Hochschulausbildung im Medienbereich ist weniger eine fachspezifische Ausbildung technischer Fertigkeiten als vielmehr die Vermittlung und Förderung übergreifender gestalterischer Medienkompetenz selbständiger Künstler und Gestalter.

DIGITALE MEDIEN/INTERMEDIA bietet folgende Studieninhalte an:

Ästhetik Digitaler Medien und Medientheorie

Grundlagen des Medien- und Interaktions-Designs

Seminare in Sound-Design

Information Architecture und konzeptionelle Entwicklung

Forschungsschwerpunkte werden im Bereich Motion- und Experience Design gebildet sowie bei der medialen Inszenierung und Vermittlung.

DOZENTEN

Tom Duscher, Professor für Digitale Medien/Intermedia
td@muthesius.de

Maïke Brzakala, Forschungsprojekt ReACT, Lehrkraft für besondere Aufgaben, Content Management
brzakala@muthesius.de

Christiane Brink, Dozentin für Layouttechniken in Photoshop
christiane.brink@chribri.de
<http://www.chribri.de>

Christian Engler, Forschungsprojekt ReACT, Lehrkraft für besondere Aufgaben, Reaktive Medien
ce@muthesius.de
<http://www.wirmachenbunt.de>

Sven Lütgen, Dozent für Intermedia/Medienkunst und Sound-Design
luetgen@muthesius.de
<http://www.munit.org>

Matthias Mach, Dozent für Mediengestaltung mit Flash MX
matthias.mach@freibuero.de
<http://www.freibuero.de>

VERANSTALTUNGEN

SEMINAR: PHOTOSHOP KREATIV

Ort: Langer Segen, Medien-Werkstatt

Zeit: Dienstag 9.45-12.00 Uhr

Dozent: Christiane Brink

PROJEKT 20 SECONDS

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Dienstag 10.30-12.00 Uhr

Dozent: Tom Duscher

INTERFACE/MEDIENDESIGN

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Dienstag 13.00-14.30 Uhr

Dozent: Tom Duscher

PROJEKT ECHTZEIT

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Dienstag 15.00-16.30 Uhr

Dozent: Tom Duscher

SEMINAR: FLASH.START

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum und -Werkstatt

Zeit: Mittwoch 10.30-14.30 Uhr

Dozent: Matthias Mach

SEMINAR: FLASH.SCRIPT

Ort: Langer Segen, Medien-Werkstatt

Zeit: Mittwoch 15.00-16.30 Uhr

Dozent: Matthias Mach

MEDIA/IDEA

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Mittwoch, 17.00-18.30 Uhr

Dozent: Tom Duscher

PROJEKT GESAMTKUNSTWERK

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Donnerstag 15.00-16.30 Uhr, 14-tägig

Dozenten: Sven Lütgen

SOUND/IDEA

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Donnerstag 17.00-18.30 Uhr, 14-tägig

Dozent: Sven Lütgen

SEMINARE//INTERFACE- UND MEDIENDESIGN/INHALT

Die Vorlesung Interface- und Mediendesign bietet die Grundlagen für den Entwurf und das Design digitaler Medien und setzt im weiteren Verlauf einen Schwerpunkt in der konzeptionellen Arbeit.

INHALTE DER VORLESUNGEN UND UEBUNGEN:

Wahrnehmung und Ästhetik der Digitalen Medien
Grundlagen der Mediengestaltung
Animations- und Interaktionsprinzipien
Interfacedesign für digitale Anwendungen
Konzeptentwicklung und multimediale Erzähltechniken
Präsentationstechniken

Dozent: Prof. Tom Duscher

Zeit: Dienstags, 13.00-14:30 Uhr

Ort: Medien-Seminarraum

SEMINARE//INTERFACE UND MEDIENDESIGN/THEMEN/ÜBERSICHT

01 DEFINITION

Begriffsdefinition DM/I, Peter F. Stephan: Denken am Modell

Michael H. Goldhaber: Die Aufmerksamkeitsökonomie und das Netz

02 MEDIENSPEKTRUM

Lev Manovic: New Media Object

Paradigmenwechsel: Software als Medium, Generativität vs. Interaktivität

Offline Medien und Input Devices: Installation, Media-Art

Augmented Reality, Wearable Computing

03 SCREENDSIGN

Website-Analyse, Filesharing, Website Generationen

72 dpi, Das Pixel, Formate und Auflösung

Farbe und Farbwirkung

Typografie und Monitor

04 INTERFACE UND USABILITY

Grafical User Interface Paradigmen

Methoden und Prinzipien, Navigations-Systematiken

Tangible Interfaces, Game Based Interface

Usability und Ergonomie

05 KONZEPT I

Integrierte Kommunikation

Briefing, Analyse und Recherche, Information Architecture

Draft, Visuelles Konzept

06 MEDIENDESIGN I

Statische Entwurfstechnik: Photoshop/HTML, Bild und Text, Ikonografie, Funktionale Elemente Raster und Tabellen, Ergonomie, Navigation

07 MEDIENDESIGN II

Dynamische Entwurfstechnik: Freehand/Flash, Motion Graphics Interaktionskonzepte

Programmierung, Content und Aktualisierung

Sounddesign

08 KONZEPT II

eBrand, Feinkonzept, Produktionshandbuch

Design Guidelines, Styleguide

Produktionsplanung

09 PRÄSENTATION

Digitale Präsentationstechniken, Text in der Projektion, Bild, Film und Ton, Infografik, PDF
Keynote und Powerpoint, Flash und Director

10 DESIGN CHECKLISTE

Summary: Designcheckliste, Motion Graphics

SEMINARE//MEDIA-IDEA/INHALT

Media/Idea ist ein Seminar mit medientheoretischen Referaten, Filmreihen und experimentellen Übungen zum Stichwort „Zukunftsmusik“. Media/Idea richtet sich an alle Studiengänge und Semester der Muthesius Hochschule. Media/Idea untersucht die Grundlagen und die Entwicklung medialer Technik und Ästhetik, öffnet den Blick auf ein interdisziplinäres Studium und stellt sich der kritischen Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Methoden der Medien.

ZUKUNFTSMUSIK

Studentengruppen (2-3) entwickeln drei (digitale) Objektideen der Zukunft und präsentieren eine als Skizze, Collage, Modell und Bauten oder digital.

Dieses Objekt kann sein: Software (Application, Games), Kommunikations-Instrument, Robotic, Unterhaltungselektronik, Gadget, Musik, Mobile, Transport und Verkehr, virtuelles Konstrukt.

Dozent: Prof. Tom Duscher

Zeit: Mittwoch, 17.00-18:30 Uhr

Ort: Medien-Seminarraum

SEMINARE/MEDIA-IDEA/THEMEN/ÜBERSICHT

MEDIA/IDEA

17.03. Über DMI /Netz-Recherche/ Pro. Zukunftsmusik

24.03. Der Medienbegriff- Eine Definition.

31.03. W.Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit

07.04. In der Aula! Ein Zentrum für Medien, T.Duscher

UNDERSTANDING MEDIA

14.04. Marshall McLuhan: Die Magischen Kanäle

21.04. Lev Manovich: The Language of New Media

28.04. Applications - Applicationdesign

05.05. Friedrich Kittler: Aufschreibsysteme (Turings Test, KI)

POSTMODERNE MEDIENTHEORIE

19.05. Joseph Weizenbaum: Computermacht u. Gesellschaft

26.05. Florian Rötzer: Cyberhypes

26.05. Eine kurze Geschichte des Internets

02.06. Vilem Flusser: Telematik

09.06. FILM: Kubriks 2001 o.Bladerunner o.Minority Report

NEUE KOMMUNIKATIONSTHEORIE

16.06. Richard Dawkins: Über Viren und Meme

16.06. FILM: Existenz

23.06. Game Based Interface/Erzählstrukturen in Spielen

23.06. Playstation/Gamecube Night

30.06. Zukunftsmusik Präsentation

07.07. Summary

Dozent: Prof. Tom Duscher

Zeit: Mittwoch, 17.00-18:30 Uhr

Ort: Medien-Seminarraum

SEMINARE//FLASH.START/BESCHREIBUNG

Einführung in das Programminterface von Flash MX, Planen und Strukturieren der Elemente und Movieclips, Animationsübung, Einfaches Actionscript

Dozent: Matthias Mach
Zeit: Mittwoch, 10.30 - 14.30 Uhr
Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum und EDV-Zentrum
Seminarbeginn: 17.03.04

SEMINARE//FLASH.SCRIPT/BESCHREIBUNG

Variablen, Funktionen und dynamische Objekte (OOP), Spiele-Programmierung und Navigationssystematiken mit Flash MX.

Voraussetzungen: PSD,FH,OSX, HTML oder Flash.Start- Seminar.

Dozent: Matthias Mach
Zeit: Mittwoch, 15.00 - 16.30 Uhr
Ort: Langer Segen, EDV-Zentrum, kleiner Raum
Seminarbeginn: 17.03.04

SEMINARE//PHOTOSHOP KREATIV/BESCHREIBUNG

Photoshop gilt nach wie vor und zurecht als "die Mutter aller Programme".

In dem Einführungsseminar werden Grundlagen der Bildkomposition und des Layouts als Gestaltungs- und Kreativtechnik vermittelt, die sowohl in den Digitalen Medien als auch im Printbereich ihre Anwendung finden.

Dozent: Christiane Brink
Zeit: Dienstag, 09.45 - 14.30 Uhr
Ort: Langer Segen, EDV-Zentrum

SEMINARE//SOUND-IDEA/INHALT

„Musik als Träger von Ideen“ (Kraftwerk) steht als Ausdrucks- und Identitätsmodell im Zentrum von Kulturen und Subkulturen der Menschen verschiedener Zeiten und Gesellschaftsformen.

Neuere Untersuchungen belegen deutlich, das bereits bei Lautäußerungen höherer Säugetiere "ein abstrakteres ästhetisches Erleben im Vordergrund steht" (Oswald Wiener). Ebenso direkt wie uns die "Königin der Künste" in den Bann zieht, lassen sich an ihr grundlegende Wirkungsprinzipien kreativen Handelns deutlich machen.

Musik als Referenzsystem bietet eindruckliche Modelle und Analogien zum Verständnis ästhetischer Prozesse und ist ein kaum zu ignorierendes Gebiet für jeden Gestalter und Künstler, speziell im Bereich der zeitbasierten Medien.

Dozent: Sven Lütgen
Zeit: Donnerstags, 17:00
Ort: Medien-Seminarraum

SEMINARE//SOUND-IDEA/THEMEN

POP CULTURES - Schwerpunktthema Populärkultur.
Begriffsklärung von A wie Androide über F wie Femme Fatale und H wie Horror bis zu Z wie Zensur.
Ausgangspunkt dieses Seminars bleibt stets „Musik als Träger von Ideen“ (Kraftwerk) in ihrer dominanten Rolle als Ausdrucks- und Identitätsmodell im Zentrum von Kultur (und Subkultur).

(sound/idea bietet darüber hinaus weiterhin Anleitung und Hilfe für alle die praktisch mit Sound arbeiten oder dies tun möchten.)

Dozent: Sven Lütgen
Ort: Medienseminarraum, Langer Segen
Zeit: Donnerstags, 17:00 Uhr
Beginn: 25.03.04

PROJEKTE/20 SECONDS/BESCHREIBUNG

20 SECONDS- Ein Kurzprojekt.

20 Sekunden können unheimlich lange sein. Inhaltsleere Werbespots, Programmkündigungen oder auch Ladezeiten und Website-Intros im Internet werden zur Geduldsprobe. In einer Gesellschaft, in der Aufmerksamkeit und Zeit zum höchsten Gut geworden ist, muss eine punktgenaue Kommunikation wohl überlegt werden.

In dem Projekt 20 SECONDS sollen Animationen und Filme erstellt werden, wobei die Wechselwirkung zwischen Ton, Bild und Text eine bedeutende Rolle spielt.

Einzige Vorgabe: Nicht länger als 20 Sekunden pro Film. Die Storyboard-Entwicklung und schriftliche Formulierung steht dabei im Vordergrund. Und natürlich muss dies ein echtes Kurzprojekt sein!

Dozent: Tom Duscher

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Dienstag, 10.30 Uhr

PROJEKTE/ECHTZEIT/BESCHREIBUNG

ECHTZEIT- Kommunikation im Hier und Jetzt.

Wieder einer dieser merkwürdigen Begriffe aus der digitalen Welt: Echtzeit. Was ist das? Und Gegenfrage: Was ist Unechtzeit, Falschzeit?

Wir wollen uns auf die Spur dieser paradoxen Begrifflichkeiten begeben und untersuchen, ob und wann Medien tatsächlich "Echtzeit" sein können.

Nonlinearität und Interaktion ermöglichen eine Ent-zeitlichung, die sich im Hyperformat auffächert und ein individuelles Tempo ermöglicht, wodurch neue Erzählstrukturen entstehen können. Intuitive Informationsvermittlung oder Orientierung im Daten-Dickicht: Das Spektrum reicht von Realität/ Virtualität/ Raumerlebnis über zeitbasierte Medien (1 min. Film = 1 min. Leben) und Tonbild (Bild reagiert auf Ton reagiert auf Bild) bis hin zu reaktiven Medien mittels Motion-Tracking.

Dozent: Tom Duscher

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Dienstag, 15.00 Uhr

PROJEKTE/WELTENTWÜRFE/BESCHREIBUNG

WELTENTWÜRFE- Die Vision vom Gesamtkunstwerk

"Mein Bruder malt, dichtet, singt, spielt Klavier und turnt ausgezeichnet. Er ist sehr sehr talentvoll. Ich liebe ihn, und nicht nur deshalb, weil er mein Bruder ist. Er ist mein Freund. Er will Kapellmeister werden, und doch möchte er lieber nicht Kapellmeister werden, sondern etwas, daß sämtliche Künste der Erde in sich vereinigt. Gewiß, er will hoch hinaus."

(Robert Walser, Fritz Kochers Aufsätze)

Im Mittelpunkt des Seminars stehen Persönlichkeiten gestalterischer Disziplinen deren Arbeit unter die Utopie des Gesamtkunstwerks gestellt ist, einer Idee die im multimedialen Zeitalter neue Aktualität bekommen hat und an deren langer Tradition auch der Begriff "Intermedia" teilhat, den das Studiengebiet DM/I im Namen führt.

Aufgabe:

Die Seminarteilnehmer sollen sich mit einem "Gesamtkünstler" ihrer Wahl beschäftigen und ihn in Form eines DIN A1-Plakats in Szene setzen. Auf diese Weise wird mit gestalterischen Mitteln ein "fremdes" Gestaltungskonzept in eine aktuelle Formensprache übersetzt und vermittelbar. Die Entwürfe sind weiter auf digitaler Ebene als Interaktionsfläche zu denken, um später als "Maps" mit weiteren Inhalten verknüpfbar zu sein.

Das Seminar wird sich begleitend zur Projektarbeit mit den unterschiedlichen Repräsentationen der Gesamtkunstwerkidee beschäftigen und nach deren ästhetischen und gesellschaftlichen Stellenwert in Gegenwart und Vergangenheit fragen.

Dozent: Sven Lütgen

Ort: Langer Segen, Medien-Seminarraum

Zeit: Donnerstag, 15.30 Uhr

ARBEITEN/AUGMENTED REALITY/DESIGN PROCESS VIRUAL REAL

Titel: Design Process Virtual-Real

Autoren: Anja Peter, Klaus Birk

Jahr: SS 2001

Auszeichnung: Red Dot 2002/ Best of the Best, Nominierung bei Digital Sparks 2003

Die Diplomarbeit umfasst eine Interfacestudie, die kooperative und kreative Designprozesse fördern soll. Dieses Interface geht nicht von der klassischen Rechner-Bildschirm-Kombination aus, sondern basiert auf Augmented Reality, einer Technik, die es ermöglicht, virtuelle Daten und Objekte in den realen Raum zu projizieren.

Ausgehend vom mobilen Charakter der heute verbreiteten dezentralen projektorientierten Arbeit wie auch der aktuellen technischen Entwicklungen im Bereich Personal Computing, versuchten wir, in einer Konzeptstudie ein Wearable Computing Interface für den Gestaltungs- und Designbereich zu entwickeln, das trotz räumlicher Distanz der Mitglieder einen teamorientierten kreativen Workflow ermöglicht.

Ziel war es, ein Wearable Computing Interface zu entwickeln, das Aspekte wie Mobilität, dezentrale Projektorganisation und die 3dimensionale Visualisierung von Projektentwicklungen aufgreift und Gemeinschaftssituationen in räumlich verteilten Teams fördert.

Die Diplomarbeit hat den Charakter einer Konzeptstudie und vermittelt einen visionären Eindruck, wie Mensch-Maschine-Schnittstellen anders als über die heutigen Schreibtischmetaphern definiert werden können.

ARBEITEN/AUGMENTED REALITY/SOMA

Titel: Soma- Konzept für eine neue Wahrnehmung von Musik

Autor: Vicky Caroline Arndt

Jahr: WS 2002/2003

Auszeichnung: b+m Interactive Designpreis Schleswig-Holstein 2003/2004, digital sparks 2003 Award: Nominee

DIE ZUKUNFT BEGINNT MIT EINER VISION, WIE DINGE SEIN KÖNNTEN.

Es sollen neue Wege der Interaktion zwischen Hörer-Musik, Bild-Ton und Klang-Raum geschaffen werden.

Darüber hinaus stehen übergreifende Themengebiete als Basis für diese Arbeit.

Die Datenvielfalt und die daraus resultierende Selektionsproblematik mit einem Lösungsansatz, das

Problem der Persönlichkeitsbildung in unserer Zeit, Emotionen und die Sensibilisierung für Musik.

Die Arbeit "Soma" umschreibt ein System, wie man in Zukunft mit Hilfe von Augmented Reality Musik sinnlicher erleben kann, und dem Medium Musik in einer Zeit des "music fastfoods" gerecht werden kann.

ARBEITEN/INSTALLATION/REFLEKTOR

Reflektor: Ein Hohlspiegel, in dem Licht gesammelt und in bestimmter Richtung zurückgesandt (reflektiert) wird. Meist hat der Reflektor die Form eines Paraboloids; beim Scheinwerfer zum Aussenden, beim Spiegelfernrohr zum Aufnehmen von Licht verwendet (Duden).

Der Titel dieser Projektreihe ist gleichzeitig Programm: Neue Medien sollen so eingesetzt werden, dass sie durch ihre Verwendung im öffentlichen Raum einen Kontext zu ihrer Örtlichkeit herstellen und reflexive, reflektierende Momente bei ihren Betrachern oder Benutzern zurückgeben.

Bei den Installationen und Projektionen sollen traditionelle Eingabegeräte (Input Devices) und Interfaces hinterfragt, bzw. in die jeweilige Raum/Benutzersituation integriert werden.

ARBEITEN/INSTALLATION/DIE STILLE

Titel: Die Stille, Diplomarbeit

Autor: Ina Pirk

Jahr: 2002

Die Stille ist in der westlichen Gesellschaft immer noch negativ behaftet. Es ist „ein Vakuum, und bedeutet für den westlichen Menschen Verweigerung von Kommunikation. Wenn einer nichts zu sagen hat, dann redet ein anderer...“ (Klang und Krach von Muray Schäfer)

"Das Nichts stellt die ewige Bedrohung des Seins dar [...] Die endgültige Stille kommt mit dem Tod (ebd.)

Doch die Ansichten wandeln sich. Für John Cage, der für den Titel seines Buches "silence" wählte, ermöglicht „die Stille nicht nur die Aufmerksamkeit für sich“, sie ermöglicht idealer Weise auch einen Augenblick der Ruhe in der unablässigen Anwendung von Unterscheidungen, Begriffen, Konzepten, Sinn.

Einen Moment der Gelassenheit und des Gleichmuts. Stop making sense. Oder: „Es geht darum, immer besser - nichts zu verstehen“ (Friedrich W. Block).

ARBEITEN/INSTALLATION/KLETTERWAND

Titel: Keine Einwände

Autoren: Sarah Imm, Simone Bräutigam, Yara Conrad

Technik: Flash MX

Jahr: SS 2003

Das Konzept inszeniert Gefühl und Intention des Klettersports in ungewöhnlichen interaktiven Projektionen. Diese kann man nicht nur beim Klettern selbst erleben, sondern auch als Zuschauer genießen.

Dieses Projekt gibt dem Freeclimber die Chance neue Dimensionen zu entdecken. Interaktive Projektionen von ungewöhnlichen Orten auf der Kletterwand geben eine Möglichkeit, aus dem Alltag auszubrechen, Grenzen zu überwinden, sich auszuleben, Mut und Selbstvertrauen zu finden.

Durch ein Computerprogramm wird ein imaginäres Raster auf der Kletterwand festgelegt. Erkennt das Programm eine Bewegung des Kletterers in einem der Rasterfelder, wird eine Filmsequenz abgespielt. So steuert der Kletterer selbst die Filmhandlung.

Sei der erste Mann auf dem Mond oder klettere mit King Kong um die Wette!

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/LOCKSTOFFE

Click Here? Mit Neuen Medien locken.

Neue Medien implizierten bislang die Verlockung des Neuen und Innovativem. Allein der Hinweis auf ein digitales Angebot schien Besonderes zu versprechen. Doch die Faszination des Neuen ist bekanntlich nur kurz und weicht bei Überangebot einer streng rationellen oder gar ablehnenden Beurteilung.

So wird im Internet heftig um die Aufmerksamkeit der Besucher geworben, mit allerdings zweifelhaften Methoden: Kleine Banner blinken um die Wette, Popup-Fenster drängen sich penetrant aufdringlich in den Vordergrund und das alles mit einer vorherrschend ideenlosen und wenig verlockenden Ansprache nach dem Motto: Click here, buy now.

Wenn Klick-Raten und Page Impressions als einzige Maßzahl für Aufmerksamkeit gelten wird der Verlockung jeglicher Zauber genommen. Verglichen mit der klassischen TV- oder Rundfunkwerbung kommt dies dem gleich als würde jeder Werbespot dazu auffordern, augenblicklich den Sender zu wechseln.

Virtuelle Verlockung muss anders funktionieren. Und sich vor allem an den erfolgreichen Wirkungsweisen von Lockstoffen orientieren: Neugierde, Spiel- und Explorationstrieb, direkte Ansprache und Kontaktaufnahme.

Hierzu sind die Neuen Medien bestens geeignet. Das Internet ist das einzige Medium mit einem direkten Feedback-Kanal und der Möglichkeit einer personalisierten Ansprache.

Die interaktiven Möglichkeiten können ein starkes Involvement der Benutzer erzeugen und spielerisch, trickreich und unterhaltsam zum kommunikativen Ziel führen. Sound und Animation erzeugen Lebendigkeit und Emotionalität. Das Internet wird sich vom Lese- zum Betrachtungsmedium entwickeln.

Den Neuen Medien stehen also viele Schlüsselreize klassischer Lockstoffe zur Verfügung. Und wer es schafft, die virtuelle Anonymität des Mediums zu überwinden, wird erfolgreich und nachhaltig mit Neuen Medien locken.

ARBEITEN/INTERACTIONDESIGN/LOCKSTOFFE/CHATBOT

Titel: Chatbot

Autor: Florian Zöllner

Jahr: WS 2001/2002

Integrierende Werbung im Internet- Chatbots

Zum Thema Lockstoffe entwickelte ich Internet-Banner, bei denen sich die Interaktivität nicht auf „Draufklicken“ beschränkt. Auf den Bannern tauchen Personen auf, die durch ihre Art und ihr Verhalten Neugier erwecken und ein Gespräch beginnen. Die eigentliche Verlockung besteht in den persönlichen Beziehungen, die sie zum User herstellen. Zum Beispiel flirten sie, informieren und werben für etwas, trösten oder lassen sich helfen, um ihr Gegenüber zu bestätigen. Die Funktionen der Banner-Gestalten reichen von begleitender Unterhaltung beim Internetsurfen bis hin zu Permission Marketing.

Vorüberlegungen:

Lockmittel Internetbanner

Werbepbanner werden meistens sofort geschlossen. Ihre Interaktion ist auf „Draufklicken“ beschränkt.

Wer auf sie reinfällt, bereut es gleich danach.

Lockstoff: Persönliche Beziehung

Jeder wünscht sich persönlichen Kontakt. Dahinter stehen Bedürfnisse wie z.B. Liebe, Sicherheit und Bestätigung. Beim Flirten werden diese, nach primären Reizen, auch zum Locken eingesetzt.

Persönlicher Kontakt zum Kunden

Unternehmen suchen den persönlichen Kontakt zu ihren Kunden. Auch Internetgeschäfte und Computerprogramme sprechen User individuell an. Inzwischen werden viele Kontakte über das Internet gepflegt.

Interagierende Personen auf Werbebannern

Sie müssen Anreize bieten, damit ihr Gegenüber bei ihnen verweilt. Ihr Aussehen, Verhalten und Stil muß ihrer Zielgruppe angepasst sein. Um glaubwürdig zu sein, müssen sie eigenständige Personen sein. Sie zeigen und erzeugen Emotionen, um eine persönliche Beziehung herzustellen.

Beispiel-Szenen

Kennenlernen

Das Banner öffnet sich in einem separaten Browserfenster mit eigener Adresse. Über Texteingabe kann man sich mit der Figur unterhalten und das Banner steuern. Die Figur kann ihr Gegenüber wiedererkennen, so daß an vorher geführte Gespräche angeknüpft werden kann.

Hilfe bei der Produktsuche

Im Sinne des Permission Marketing können einzelne Kunden ganz gezielt mit individuellen Informationen und Aktionen versorgt werden.

Unterhaltung beim Surfen

Die Bandbreite der Gespräche reicht von unterhaltender Begleitung beim Surfen bis zu Permission Marketing. Die Figur verfügt über ein großes Repertoire an Themen, so daß ein Gespräch mit ihr nicht langweilig wird.

Verknüpfung mit einem Produkt

Es können auch einzelne andere Produkte beworben werden. Die Personen führen kein öffentliches Leben, sondern behalten auch kleine Geheimnisse, damit sie als Gesprächspartner interessant bleiben.

Herausforderung und Bestätigung

Die Banner-Gestalten können auch selber die Rolle des Hilfesuchenden einnehmen. Gemeinsame Erlebnisse stellen eine persönliche Beziehung her.

Verabschiedung

Bevor das Gespräch langweilig wird, verabschiedet sich die Person. Schließlich soll man sich auf das nächste Treffen freuen.

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/LOCKSTOFFE/PROJEKT HAKEN

Titel: Projekt Haken

Autoren: Dominic Bünning, Felix Schulze, Julia Wolf, Ralph Heinsohn

Jahr: WS 2001/2002

deine welt hat einen haken

werbung
konsum
lockstoffe
zerrbilder
hirnwäsche
abschaum
just do it

du wirst manipuliert

der feind vernichtet deine natur

das ist deine welt

--- start download ---

wir befreien dich

denn gewalt erzeugt gegengewalt

wir haben die waffe

deine kritik: die frage

wo ist der haken

wir sind bei dir

wir sind in dir

wir erweitern gerade dein gehirn

--- download complete ---

ab jetzt ist nichts mehr, wie es war.

dein gehirn wurde erfolgreich erweitert. mittels dir unbekannter technologie haben wir dich mit einem virus infiziert. ab jetzt wirst du den haken klar und deutlich vor deinem auge sehen, wenn du verlockt wirst. die werbung hat keine macht mehr über dich.

und du bist nicht allein. milliarden von menschen werden unser geschenk erhalten. gemeinsam werden wir die macht der verlockung brechen und die konsumgesellschaft stürzen. dies ist das ende unserer zivilisation. dieses ist der beginn der wahrheit.

deine welt hat sich verändert. jetzt wirst du die welt verändern.

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/LOCKSTOFFE/SIGNTIST

Titel: Signtist

Autoren: Antonia Kühn, Eva Schirndewahn, Karin Kreuder

Jahr: WS 2001/2002

Das Projekt "Signtist" umfasst ein Konzept zur Erschaffung eines kreativen, interaktiven und vor allem internationalen "Internet-Comics" und dessen gestalterische Umsetzung.

Mit dieser Plattform bieten wir den Internet-Nutzern Raum für Kreativität und Phantasie.

Dabei geht es vor allem um die Entdeckung der eigenen Kreativität und um die Möglichkeit, diese im interaktiven Austausch mit anderen auszuleben. Das Konzept zielt darauf ab, das Entstehen gemeinsamer, kreativer Arbeiten zu ermöglichen. Im Charakter-Design finden wir eine kulturunabhängige Sprache; Characters kommunizieren über Gestik und Mimik und funktionieren daher universell. Diese Mittel der visuellen Sprache sind im Hinblick auf die Internationalität notwendig. Durch das Aufeinanderprallen der unterschiedlichen Kulturen können sich interessante, kreative Mischungen ergeben. Gleichzeitig schaffen wir mit dieser interaktiven Kreativplattform ein spielerisches Forschungstool, das den Internetnutzern auch Raum bietet für die Umsetzung persönlicher Anliegen.

Hinter der Maske der Figur und in der Abstraktion der Welt im Comic können sie ihren Wünschen, Bedürfnissen und Verhaltensweisen Ausdruck verleihen. Dadurch entsteht eine Brücke zwischen Verbrauchern und Wirtschaft, eine Schnitt- bzw. Austauschstelle zwischen Kreativität und Wissenschaft. Unser Konzept steht insofern auch für eine kritische Abkehr von Werbeformen, die auf Basis von Mutmaßungen Wünsche suggerieren, statt echte Wünsche zu ermitteln und zu erfüllen. Somit tritt die Interpretation der Geschichten an die Stelle von Trendforschung oder Marktanalyse im klassischen Sinne.

Das Projekt "Sigtist", welches im Rahmen der Semesterarbeit zum Thema "Lockstoffe" entstand wurde von der Jury mit dem ersten Preis ausgezeichnet.

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/DMI-SITE

Titel: DM/I Site

Autoren: Felix Schultze, Florian Zöllner, Guido v. Marientreu

Jahr: SS 2003

Der Relaunch der Digitale Medien/Intermedia-Website soll den Studienschwerpunkt vorstellen, den Studierenden Informationen zum Studium und den Projekten bieten und gleichzeitig als Veröffentlichungsplattform für studentische Projekte dienen. Dabei wurde das Erscheinungsbild des Studienschwerpunkts überarbeitet und bereits in der Konzeption grosser Wert auf die vielfältigen Navigations- und Filtermöglichkeiten gelegt. Die Site sollte sowohl das umfangreiche Themenspektrum des Studienschwerpunkts als auch die Atmosphäre und den laborähnlichen Charakter von DM/I wiedergeben.

Mit dem Navigationsobjekt im Zentrum der Site und dem Projektfilter lässt sich der Umfang der Site visuell erfassen. Ähnlich einer dreidimensionalen Sitemap werden alle Inhalte und Arbeiten und ihre Verknüpfung grafisch als ikonisierte Dokumente dargestellt. Der Projektfilter unten rechts ermöglicht eine spezifische Selektion thematisch ähnlicher Arbeiten aus unterschiedlichen Bereichen. So kann die Site nach verschiedenen Kriterien durchsucht werden, das Ergebnis wird im Navigationsobjekt angezeigt. Die Navigation über die Struktur hat explorativ- intuitiven Charakter und lädt durch das 'haptische' Erlebnis zum Erkunden der Site-Inhalte ein.

Neben der funktionellen und nutzerorientierten Aufgabe ist das Navigationsobjekt also auch stilprägend für die Site, bildet einen optischen Schwerpunkt und illustriert den Netzwerkgedanken von DM/I.

Die Topnavigation in einer Leiste am oberen Bildschirmrand bietet zusätzlich eine schnelle und direkte Navigation der Themen. In der erweiterten Navigationsstruktur wurde auf eine aus Applikations-Interfaces bekannte Usability zurück gegriffen, um den Zugang möglichst einfach zu gestalten.

Jedes angewählte Thema öffnet ein in der Flash-Applikation integriertes PopUp Fenster. Dabei wird der modulare Charakter der Navigationsleiste aufgegriffen und das Fenster als Erweiterung der Titelleiste aufgebaut. Das Fenster ist an dieser Position fixiert und fügt sich so in das Gesamtlayout der Seite ein. Die funktionalen Elemente des PopUp Fensters befinden sich am unteren Rand, die Indikatoren AN, TH, ..., SO, ordnen das aufgerufene Thema den jeweiligen Filterkriterien zu. Der Inhalt der Fenster wird dynamisch aus externen Textdokumenten eingelesen und ist somit schnell zu erweitern und zu aktualisieren. Die zahlreichen Bilder im oberen Teil tragen viel zum illustrativen Charakter der Site bei, ebenso wie die dynamischen, zufallsgesteuerten und frei skalierbaren Hintergrundbilder.

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/MEMOR

Titel: Memor, Diplomarbeit
Autoren: Kirsten Pilih, Annika Breedveld
Jahr: SS 2001

Interface-Studie für das genealogische Institut „Memor“

Memor ist ein fiktives Unternehmen, das mit sehr großen Mengen persönlicher Daten arbeitet. Der Service soll Leute dabei unterstützen, ihre private Familiengeschichte zu archivieren, ihnen das unterschiedliche Material an Medien wie schriftliche Aufzeichnungen, Fotografie, Ton oder Film in einem gemeinsamen Kontext zu organisieren

Memor erstellt die Struktur und unterstützt den Kunden im Ausbau und Pflege der Familiengeschichte um sie als wertvolles Geschenk an folgende Generationen weitergeben zu können.

ARBEITEN/INTERACTION DESIGN/TRION

Titel: Trion- Next Generation Browser
Autor: Vicky Caroline Arndt, Peter Riering-Czekalla, Martin Postler
Dozent: Frank Jacob, Industriedesign
Jahr: WS 2000/2001

„Next Generation Internet Browser“ – als Gestalter haben wir die Aufgabe nicht in der Lösung technischer Funktionsdetails verstanden, sondern in der visionären Betrachtung des alltäglich werdenden Mediums Internet.

Wie reagiert das Internet auf die Gesellschaft von morgen, oder wie wird sich die Gesellschaft durch das Internet verändern? Welche Beziehung gibt es zwischen sozialem Verhalten in der virtuellen Welt und der realen Welt? Welches Gesicht hat das Internet? Was bedeutet es sich durch eine Welt zu bewegen, dessen Orte, Umfang und Struktur abstrakt sind?

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIOANIMATION

Audio-Animation
in den Neuen Medien spielen die Gestaltungsdimensionen Zeit und Ton eine wesentliche Rolle. Auf Basis eines Hörspiels oder anderen Audiovorlagen sollte nach vorgegebenem Zeitablauf eine Visualisierung mit einer linearen Dramaturgie entwickelt werden.
Vornehmlich kamen Stücke des Genres „Spoken Word“ zum Einsatz, als Techniken wurden Flash oder Quicktime Movies gewählt.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIO-ANIMATION/ ANGIE

Titel: Angie
Autor: Antonia Kühn, Dominic Bünning
Technik: Quicktime, After Effects, Cinema 4D
Text und Musik: Lassigue Bendthaus

In AD 12000, ten thousand years from now, our understanding of the universe is just as dramatically different. We understand the nature of the universe in terms of information. Reality is mutable. We understand, finally, the meaning of meaning itself.

We had never learnt how to create matter or energy out of nothing, because it was impossible. We learn now how to create the perceptions of matter and energy, out of nothing, with information alone. We begin the creation of a new reality. An universe created by us. We exist here as binary states, expressed any way we like. As magnetic poles, as photons, as abstract mathematics even. We choose our mode of existence. We are superhuman.

We have no bodies, only consciousness and memory that we preserve in our binary state. The Earth is a distant memory of an incredibly primitive existence.

(To use with Ultrazinnobor 03, out 07 16 03)

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIO-ANIMATION/ DIGICHANT

Titel: Digichant
Autor: Julia Wolf
Technik: Flash Animation
Text und Musik: Ursula Rucker

technology
the machine
the computerized wet dream
soaking, sucking
our creativity, our sensitivity
our capability to grasp the concept of humanity

seized up by push-button society

Ursula Rucker warnt vor den Gefahren des Internets, im speziellen für die Jugend. "Utilise it, or become it" als Refrain beschreibt den schmalen Grad auf dem wir uns befinden. Die Animation arbeitet mit der körperlosen Anonymität und der Einsamkeit in der endlosen Welt des Internets. Im Refrain ist die Ignoranz gegenüber den Gefahren, die das Medium neben seinen Vorteilen birgt, visualisiert.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIO-ANIMATION/ TAGTRAUM

Titel: Tagtraum
Autor: Roland Langmaack
Technik: Flash Animation
Text: Ernst Jandl

In dem Kurzfilm findet keine direkte Synchronisation statt vom Audiostück zum Bild. Doch ist das Audiostück ein Teil des Kurzfilms. Würde man versuchen das Hörspiel ausgehend vom Inhalt zu visualisieren, gäbe es keinen einleuchtenden Handlungsablauf. Außerdem werden die Geschehnisse so exakt beschrieben, dass sie keinerlei eigene Interpretation zu lassen und eine Übersetzung in Bildern überflüssig wäre.

Aus dem Grund war die Idee dem Kurzfilm eine kleine Handlung mit einer Dramaturgie zu geben und dabei das Hörspiel passend zu integrieren.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIO-ANIMATION/ TUKKA

Titel: Tukka
Autor: Karin Kreuder
Technik: Flash Animation
Text und Musik: Unbekannter Autor
Jahr: WS 2002/2003

Grundlage der Animation ist eine authentische Aufzeichnung eines Anrufbeantworters. Herr Becker, vermutlich ein Hausmeister eines Mietshauses, möchte der Hausverwaltung eine Veränderung der Mietsituation bekanntgeben. Während er telefoniert, kommt es durch die permanenten Zwischenrufe und Verbesserungen seiner Frau aus dem Hintergrund zu so heftigen Verwirrungen und Missverständnissen, dass die eigentliche Information fast verloren geht.

Die Animation zeigt die gegenwärtige Situation des Anrufs mit besonderem Schwerpunkt auf den Verwirrungen, Vorstellungen und Emotionen des Hausmeisters.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/AUDIO-ANIMATION/ THE VAMPIRE LOONY

Titel: The Vampire Loony
Autor: Alexander Mossman
Technik: Flash Animation
Text und Musik: Scott Wickens

Die Animation stützt sich auf das Gedicht „He wants to be a Vampire“ von Scott Wicken, einem ironischen Stück über die Allmachts-Fantasien eines alltagsmüden Gothic Anhängers.

Die Animation will die Kluft zwischen den Wünschen des romantisch veranlagten Verlierers und der rauhen, blutrünstigen Existenz der nachtaktiven, übernatürlichen Killer herausarbeiten. Scott Wickens eigene Stimme erfüllt die Wörter mit Leben.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/BEWEGUNG

In Zusammenarbeit mit Prof. Silke Juchter, Konzept und Entwurf und Prof. Dirk Reinartz, Fotografie, wurde das Thema ‚Sport – Inszenierung – Ereignis - Kunst‘ der interdisziplinären Woche im Sommersemester 2003 bearbeitet. Projektpartner war das Forum der Muthesius Hochschule und das Sportzentrum der CAU Kiel.

DMI-Studenten interpretierten Sport als Bewegung und konzentrierten sich auf die Abfolge von visuellen Eindrücken bei zeitbasierten Medien und dem Mensch in seiner aktiven Erscheinung.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/BEWEGUNG/AKTION.SPORT

Titel: aktion.sport

Autoren: Roland Langmaarck, Sven Wölk

Technik: Quicktime, After Effects

Jahr: SS 2003

Dieser Kino- und Fernsehspot verbindet didaktische Funktionen mit indirekter Imagewerbung für sportliche Betätigung. Sein Thema ist der "Aggressionausgleich durch Ballsportarten". Dargestellt werden typische Bewegungsabläufe verschiedener Ballsportarten und zwar aus der ungewohnten Perspektive sich verwandelnder Bälle.

Dynamik, Tempo, Morphing-Effekte faszinieren, und zugleich wird der Betrachter motiviert und animiert, sein Aggressionspotenzial aktiv in Aktionspotenzial umzuwandeln.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/BEWEGUNG/JUMP CUT

Titel: Jump Cut

Autor: Michael Petersen

Technik: Quicktime, Premiere

Jahr: SS 2003

Ein dreiminütiger Videofilm dokumentiert, dehnt und stilisiert den Moment höchster athletischer Anspannung von Trampolinspringern. Die intensivierende Art der Inszenierung soll Faszination für die Schönheit der sportlichen Betätigung wecken.

Mit diesen emotionalen Effekten ist jedoch auch eine konkretere Wirkintention verbunden: Die Bewegungsstudie wirbt für die Zufriedenheit, die aus der Bewältigung einer körperlichen Herausforderung entsteht – und damit für Sport ganz allgemein.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/BEWEGUNG/MSA

Titel: MSA

Autor: Ralph Heinsohn

Technik: Quicktime, Cinema 4D

Jahr: SS 2003

Auszeichnung: Viper Basel 2003: Nominee

MSA steht für "Motion Sculpture Analysis" und betitelt ein neuartiges Interface, das menschliche Bewegungen jeglicher Art in eine dreidimensionale Form transformiert, vergleichbar mit Langzeitbelichtungen in der Fotowelt.

Dies führt zu interessanten Skulpturen, dient aber auch zur Analyse der Bewegungen. Die Arbeit besteht in einem kurzen Videoclip, der nach Art eines Demotape diese neue Technik vorstellt.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/BEWEGUNG/SCHWEINEHUND

Titel: Schweinehund

Autoren: Alexander Mossmann, Marius Gugg

Technik: Quicktime, Premiere

Jahr: SS 2003

Wer sich sportlich betätigt, hat – so sagt man im Volksmund – den „inneren Schweinehund“ überwunden. Wie wird er einem im Alltag hinderlich? Wie schafft man’s, stärker zu sein als dieses merkwürdige Phänomen, das einen ständig zu Untätigkeit, Faulheit, Drückebergerei treiben möchte? Und wie sieht dieses Un-Wesen überhaupt aus...?

Diesen Fragen geht ein Kino- und Fernsehspot nach, der augenzwinkernd den Alltag eines Menschen in Gesellschaft seines „Schweinehundes“ vom ersten Weckerklingeln bis zum Schlafengehen in einer Kombination von realen Slice-of-Life-Erzähltechniken und Trick „dokumentiert“. Die hier gezeigten Szenen bilden die Auftaktsequenz.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/DIGITALES THEATER

Neueste Projektionstechnik ermöglicht es in Planetarien ein bewegtes 360°-Bild in die Kuppel zu projizieren und verwandelt den Ort somit in einen "virtuellen Raum" oder in ein Theater mit digitaler Kulisse.

Neben der technischen Herausforderung besteht bei der Entwicklung von möglichen Inhalten für ein solches Theater vor allem auch die Notwendigkeit einer ästhetischen und dramaturgischen Auseinandersetzung. Durch die starke Immersion der Bilder muss mit besonderer Sensibilität vorgegangen werden: Welche Wirkung entfaltet eine derartige Inszenierung auf den Betrachter? Welche wahrnehmungsspezifischen Besonderheiten müssen in einem Digitalen Theater berücksichtigt werden? Lässt sich überhaupt eine 360°-Dramaturgie entwickeln?

In einer ersten Annäherung entstand durch eine Kooperation mit dem Studiengang MULTIMEDIA PRODUCTION der FH Kiel eine multimediale Album-Release-Show für die Band FURY IN THE SLAUGHTERHOUSE im Mediendom der FH Kiel und dem Planetarium Hamburg. Die Aufgabe bestand darin, einzelne Titel des neuen Albums der Band als Videoclips zu visualisieren und dabei die technischen und dramaturgischen Möglichkeiten einer 360°-Projektion zu untersuchen.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/DIGITALES THEATER/CREEP No.2

Titel: Creep No.2

Autor: Dominic Bünning, Ralph Heinsohn

Text und Musik: Fury in the Slaughterhouse

Technik: Cinema 4D, After Effects

Jahr: 2004

In dem Song "Creep No.2" geht es um die Ausnutzung von Abhängigkeiten in einer Beziehung, um vordergründig sexuellen und hintergründig seelischen Missbrauch der Frau durch den besungenen Mann. Die sehr subtile Musik, versetzt mit Soundeffekten, erzeugt eine entsprechend beklemmende Atmosphäre.

Die Visualisierung des Songs greift diese Atmosphäre auf und zeigt die verzerrte Wahrnehmung des männlichen Protagonisten durch zwei kontrastierende und jeweils ins extrem gesteigerte Bild- und Symbolsprachen, die für den Körper einerseits und den Geist andererseits stehen.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/DIGITALES THEATER/PROTECTION

Titel: Protection

Autor: Antonia Kühn, Julia Wolf

Text und Musik: Fury in the Slaughterhouse

Technik: Cinema 4D, After Effects

Jahr: 2004

Bei der Konzeption eines Musikvideos in dieser Form, anders als beim bekannten 4:3 Format, kommt es besonders darauf an, die stetige Präsenz der Bilder in der den Betrachter umgebenden Kuppel zu inszenieren. Somit soll das Video vorrangig atmosphärisch wirken und keine klassischen Handlungsabfolgen aufweisen.

Je nach Sitzplatzwahl und Betrachtungswinkel entdeckt der Zuschauer immer wieder neue Szenen, die sich in unterschiedlicher Reihenfolge zusammensetzen. Aus der fast bühnenartigen Anmutung des Raums ergab sich die Idee, eine Kulisse zu erschaffen, in der man das Gefühl hat sich mittendrin zu befinden und selbst hindurch zu geben.

Der Song »Protection« von Fury in the Slaughterhouse thematisiert die Ambivalenz von Schutz und Schutzlosigkeit. Diese Grundstimmung wird durch die visuelle Idee einer Großstadt als Szenerie aufgegriffen, verstärkt und weiterentwickelt. Um die Tristesse und Skurillität zu betonen, wurde eine virtuelle und bewusst surreale Stadt konstruiert. Den Bruch zu ihrer Verlassenheit und Eintönigkeit bilden kurzzeitig erscheinende Formen und Phantasiegebilde, die sich wie eine Schutzhülle über sie legen. Ein Rückzug in die eigene Phantasie als Selbstschutz. Der immersive Charakter der Kuppel verstärkt das Spiel zwischen Realität und Surrealität, Eintönigkeit und Farbigkeit, Trostlosigkeit und Freude.

ARBEITEN/MOTION GRAPHICS/DIGITALES THEATER/WELCOME TO THE OTHER WORLD

Titel: Welcome To The Other World

Autor: Kirsten Baumert, Beatrix Richter (MMP), Miriam Pelzer (MMP)

Text und Musik: Fury in the Slaughterhouse

Technik: 3D-Studio Max, After Effects

Jahr: 2004

Das Gestaltungskonzept für „Welcome To The Other World“ ist recht frei entstanden, Tempo und Stimmung des Songs dienten als Inspiration. Auffallend ist vor allem der Rhythmus- und Tempowechsel zwischen Strophen und Refrain.

Am Ausgangspunkt stand folgende Überlegung: Der Wechsel des Rhythmus sollte auch visuell dargestellt werden. So entstand die Idee, mit einerseits akzentuierten, andererseits mit fließenden, runden Bewegungen zu arbeiten.

Bezugnehmend auf den Text "Welcome To The Other World" wurden abwechselnd monochrome sowie kräftige und bunte Farben eingesetzt, um die unterschiedlichen Welten bzw.

Bewußtseinszustände zu verdeutlichen. Dies wird unterstützt durch die Mischung aus 2D- und 3D-Elementen.

SPECIAL: DVD

DVD Media at Muthesius.03

Die Muthesius Hochschule, Fachhochschule für Kunst und Gestaltung in Kiel veröffentlicht erstmalig eine DVD mit studentischen Arbeiten, die in der Medienklasse der Freien Kunst und dem neuen Studienschwerpunkt Digitale Medien/Intermedia unter der Leitung von Prof. Tom Duscher entstanden sind.

Die Zusammenstellung der Arbeiten zeigt ein breites Spektrum der Auseinandersetzung mit dem bewegten Bild und ist unterteilt in die Bereiche Film, Motion Graphics, Installation und Interaction. Dabei kommen verschiedenste Genres und Techniken zum Einsatz, vom einfachen Fotofilm mit atmosphärischen Toncollagen über Flash-Animationen und aufwendigen 3D Modellierungen bis hin zum experimentellen Kurzfilm wie etwa "Akte O" von Friederike Rückert, der von der kulturellen Filmförderung Schleswig-Holstein unterstützt wurde.

In den Bereichen Installation und Interaction werden Werke vorgestellt, die zum Teil dokumentarischen Charakter haben und ihre beabsichtigte Wirkung natürlich nur am konzipierten Ort der Installation entfalten, so zum Beispiel die Medieninstallation "Die Stille" von Ina Pirk, die in einem ehemaligen Supermarkt im Merkurhaus in Kiel zu sehen und zu erleben war oder auch die Internetpräsenz des Studienschwerpunkts Digitale Medien/Intermedia (DM/I), die man wohl am besten live und interaktiv im Netz unter der Adresse www.muthesius.de/dmi erlebt. Dort findet man dann auch weitere Informationen zu den Digitalen Medien an der Muthesius Hochschule als auch viele interaktive Arbeiten der Studenten.

Betreut wurden die Arbeiten von Bernd Günther Nahm (Time Based Media), Sven Lütgen (Intermedia und Sounddesign), Silvia Maria Schopf und Thomas Wöhrigötter (Medienkunst) sowie Prof. Tom Duscher (Digitale Medien/Intermedia), der auch bei der Gestaltung der DVD selbst großen Wert auf ein ästhetisches und benutzerfreundliches Interface gelegt hat.

Die DVD-Reihe soll auch in den kommenden Semestern fortgesetzt werden um die Entwicklung der Medienarbeit an der Muthesius Hochschule zu dokumentieren und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Erhältlich ist die DVD mit insgesamt 17 Arbeiten und einer Gesamtspielzeit von 68 Minuten zu einer Schutzgebühr von 10 Euro und ist über die Pressestelle der Muthesius Hochschule (presse@muthesius.de) zu beziehen.

Kontaktadresse:

Muthesius Hochschule Kiel

Pressestelle

Ursula Schmitz-Bünder
Lorentzendam 6-8
24103 Kiel
presse@muthesius.de
Tel.: 0431-5198-463