

*Prof. Dr. Winfried Pauleit, Christine Hanke
Ulrich Brinkmann; „Nach dem Film“
Kunstwiss./Kunstpäd. FB 9, Uni Bremen*

*Prof. Dr. Heidi Schelhowe
Christina Dörge
dimeb, FB3 Universität Bremen*

Nach dem Film

Digitale Vermittlung aus ästhetischer, medienwissenschaftlicher und informatischer Sicht

Bachelorprojekt Digitale Medien(Medieninformatik); SoSe 2004 und WiSe 2004/05

Modul 901-1, 14 ECTS

Plenum und Arbeitsvorhaben mit Abschlussveranstaltung: freitags

Begleitende Lehrveranstaltung: Medientheorie/Film im SoSe (Pauleit, Hanke) 4 SWS, Mi 15 - 17
und Blockveranstaltungen n.V.

Maximale Tn-Zahl: 20 (10 Kunstwiss./Kunstpäd., 10 Digitale Medien)

Was ist „Nach dem Film“?

Nach dem Film – wenn Sie aus dem Kino kommen, auf dem Weg nach Hause oder in die Bar, entstehen Gespräche, die weiter führen. Nach dem Film – der Film ist historisch geworden, wie etwa die Moderne historisch geworden ist. Nach dem Film – das spielt an auf eine medientheoretische Beziehung an: von Film zu Film, von einem Medium zum anderen im Sinne einer Grenzüberschreitung. Nach dem Film – das meint auch die Möglichkeit des Nachspielens und Nachahmens, z.B. so zu sprechen wie Arnold Schwarzenegger als Terminator.

Das Internetmagazin „Nach dem Film“ beschäftigt sich mit diesen unterschiedlichen Aspekten, insbesondere mit den nachzeitigen Bedingungen des (ursprünglich fotografischen) Films und erforscht die Veränderungen von Film und Kinematografie angesichts der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien.

Ziel und Inhalt

Im Projekt geht es um die Analyse der Web-Site www.nachdemfilm.de und ihre Neukonstruktion. In Kooperation mit dem Projekt Internetmagazin „Nach dem Film“, das in Berlin begonnen wurde und seit einigen Jahren von 9 WissenschaftlerInnen und PraktikerInnen durchgeführt wird, sollen neue inhaltliche, gestalterische und technische Konzepte, Möglichkeiten und Visionen diskutiert, entworfen und umgesetzt werden. Dabei werden die verschiedenen Bereiche der Digitalen Medien zusammen geführt: Einerseits geht es um medientheoretische Fragen (Medium Film, seine Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft), um Medieninformatik als Frage der technischen Anwendungen und der Umsetzung; auch Aspekte der Mediengestaltung und -vermittlung werden eine wichtige Rolle spielen. Das Projekt wird von Studierenden der Kunstwissenschaft/Kunstpädagogik sowie von Studierenden der Digitalen Medien zu etwa gleichen Teilen besucht und durchgeführt.

Vorgehen

SoSe 2004: Analyse und Anforderungsermittlung (gemeinsam mit Mitgliedern „nach dem Film“)
Ende des Semesters: Präsentation eines ersten Konzeptes bei der Gruppe „nach dem Film“ in Berlin. Besuch der Tagung „Fotografen im Film“ (Juni 2004)

WiSe 2004/05:

Umsetzung/Implementierung, Präsentation der Ergebnisse, Abschlussbericht

Das Projekt beginnt mit einem Wochenendseminar am 23.–24.4.2004 als „Kick-off“. Es dient dem „Aufbruch“ in zweisemestrige Gemeinsamkeit, der Formulierung der gegenseitigen Erwartungen, dem inhaltlichen Einstieg in das Thema sowie der Selbstorganisation des Projektes. Mitglieder der Gruppe „Nach dem Film“ werden beim Kick-Off dabei sein.

Veranstaltungszeiten

Freitag /Samstag 23.–24.4.2004 Start des Projektes;

WiSe und SoSe freitags 9:15 Uhr: Projektplenum, anschließend Arbeitsvorhaben;

gelegentlich Vorträge, Exkursionen Freitag nachmittags;

während der vorlesungsfreien Zeit Termine nach Absprache;

Voraussetzungen:

Bereitschaft zum interdisziplinären Arbeiten

Arbeitskapazität für das Projekt von ca. 420 Stunden insgesamt, dies kann sich je nach Organisation und Verlaufsplanung unterschiedlich verteilen in den Semesterwochen bzw. vorlesungsfreier Zeit. Auf das individuelle Zeitbudget der Studierenden soll Rücksicht genommen werden.