

Jens Geelhaar

Mediengestaltung – form follows media?

Die Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar

Der künstlerisch-gestalterische Studiengang Mediengestaltung besteht seit der Gründung der Fakultät Medien im Jahr 1996 und steht gleichberechtigt neben dem geisteswissenschaftlich orientierten Studiengang Medienkultur und dem technisch ausgerichteten Studiengang Mediensysteme. Das Zusammentreffen dieser drei eigenständigen Studienrichtungen unter einem Dach, zeichnet die Fakultät Medien in der europäischen Hochschullandschaft aus und unterstreicht ihr Anliegen einer interdisziplinären, integrativ agierenden Lehr- und Forschungsgemeinschaft. Die Bauhaus-Universität Weimar als Kunsthochschule und Universität mit ihren vier Fakultäten Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung und Medien bietet den Rahmen, der dieses vernetzte Wirken im wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Umfeld ermöglicht.

Ausbildungskonzept des Studiengangs Mediengestaltung der Fakultät Medien

In der Lehre machen wir die Studierenden nicht nur mit den aktuellen Tendenzen und Technologien vertraut, sondern öffnen den Raum für die unabhängige Entwicklung individueller Lösungsstrategien und avancierter Kompetenz im Umgang mit medialen Erscheinungsformen. Die Ausbildung eigenständig denkender und flexibel agierender Medienfachleute im wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Umfeld ist unser Ziel. Damit nehmen wir den Paradigmenwechsel auf, der sich aus dem Übergang vom industriellen in das Informationszeitalter ergibt und inhaltliche Veränderungen auch in künstlerisch-gestalterischen Prozessen erfordert. Die geplante Einrich-

tung von Bachelor und Master Programmen soll dieses Konzept strukturell und inhaltlich auch in Zukunft unterstützen.

Der Charakter und die inhaltliche Ausrichtung des Studiengangs Mediengestaltung bildet sich auch in der Benennung der Professuren ab. Während sich die Professuren „Multimediales Erzählen“ (Prof. Dr. Bauer-Wabnegg) und „Interface Design“ (Prof. Dr. Jens Geelhaar) insbesondere im Bereich multimedialer und vernetzter Medienräume definieren, liegen die Schwerpunkte der Professuren „Medienereignisse“ (Prof. Kissel) und „Moden und öffentliche Erscheinungsbilder“ (Prof. Otten) überwiegend in der Inszenierung medialer und öffentlicher Ereignisse in den Bereichen Fernsehen und Mode.

Der Bereich des Experimentellen Radios (Hochschuldozent Homann) erforscht zurzeit Möglichkeiten traditioneller und experimenteller Übertragungswege und Sendeformate für das Medium Radio. Ergänzt werden diese Bereiche durch die Verbindung mit der Musikhochschule Franz Liszt über die gemeinsame Professur „Elektroakustische Musik“ (Prof. Minard). Wieder besetzt wird gerade die künstlerisch ausgerichtete Professur „Gestaltung medialer Räume“ (Nachfolge: Prof. Scott)

Das Studium ist deutlich durch die Projekt orientierte Semesterarbeit geprägt. In jedem Semester werden die Themengebiete der Projekte von den einzelnen Professuren neu definiert. Häufig finden sich Fächer und Fakultäten übergreifende Projektgruppen, die interdisziplinär an den aktuellen, medienrelevanten Themen unserer Zeit arbeiten. Aus dieser flexiblen Lehrstruktur heraus entwickeln sich auch neue Forschungsansätze, die dann wiederum in die Lehre einfließen können. So ist vom ersten Studienjahr an gewährleistet, dass Studierende an aktuellen Themengebieten ar-

beiten und zumeist auch schon Einblicke in die Forschungsgebiete erhalten.

Integration des Human-Computer-Interface-Design

Im Studiengang Mediengestaltung sind insbesondere die Professuren „Multimediales Erzählen“ (Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg) und „Interface Design“ (Prof. Dr. Jens Geelhaar) mit dem Themengebiet Human-Computer-Interface-Design befasst. Häufig geschieht dies zwischen den beiden Professuren im fachübergreifenden, experimentierend forschenden Zusammenspiel zwischen medialen Erzählstrukturen, inhaltlich orientierten Konzepten sowie deren Abbildung in interaktiven, zeitbasierten Medien. Komplexe Informationssysteme werden dabei im Abgleich mit erzählenden Strukturen in fließende, zeitbasierte Umgebungen abgebildet, die benutzerfreundliche Interaktionen erlauben.

Darüber hinaus bestehen zahlreiche Verbindungen im Rahmen interdisziplinärer Studien- und Forschungsprojekte zu den Professuren der Studiengänge Mediensysteme und Medienkultur.

Die Professur „Interface Design“ ist am BMBF geförderten e-learning Projekt „Medienquadrat“ beteiligt, das von der Professur „Grafische Datenverarbeitung“ (Prof. Dr. Wüthrich) geleitet wird. Weiterhin ist die Professur „Interface Design“ im Rahmen des BMBF geförderten „Innovationslabors: Produktion und Distribution multimedialer Inhalte in vernetzten Systemen“ in enger Zusammenarbeit mit der Professur „Medienmanagement“ (Prof. Dr. Maier) auch mit der Bereitstellung medialer Kompetenz und Streaming-Technologie im praxisnahen Existenzgründerumfeld der Bauhaus-Universität Weimar befasst.

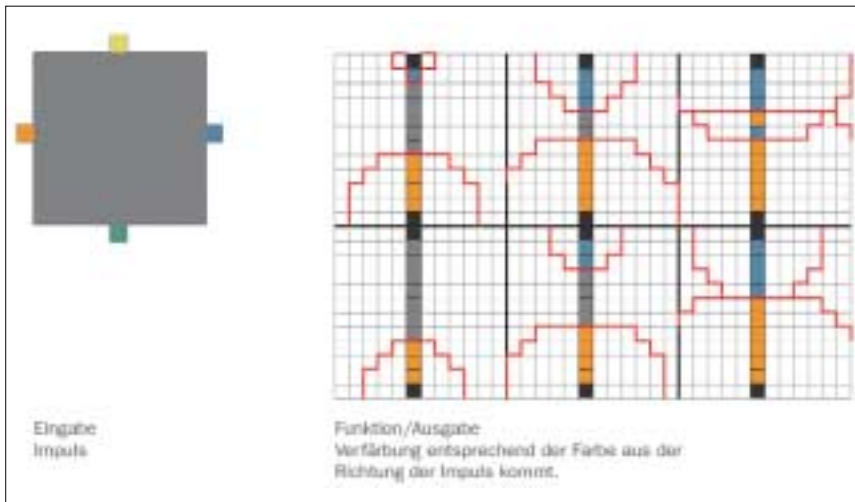


Bild 1: Die vom Benutzer zusammengestellten Bilder interagieren nach bestimmten Bewegungsmustern und verändern sich gegenseitig

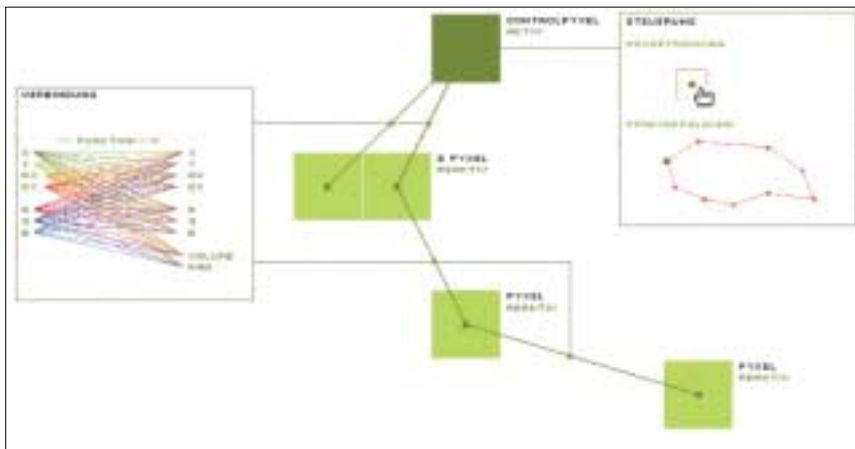


Bild 2: Jedes der Bilder besteht aus einem Control Pyxel, welches die Bewegung der zugehörigen Pyxel kontrolliert

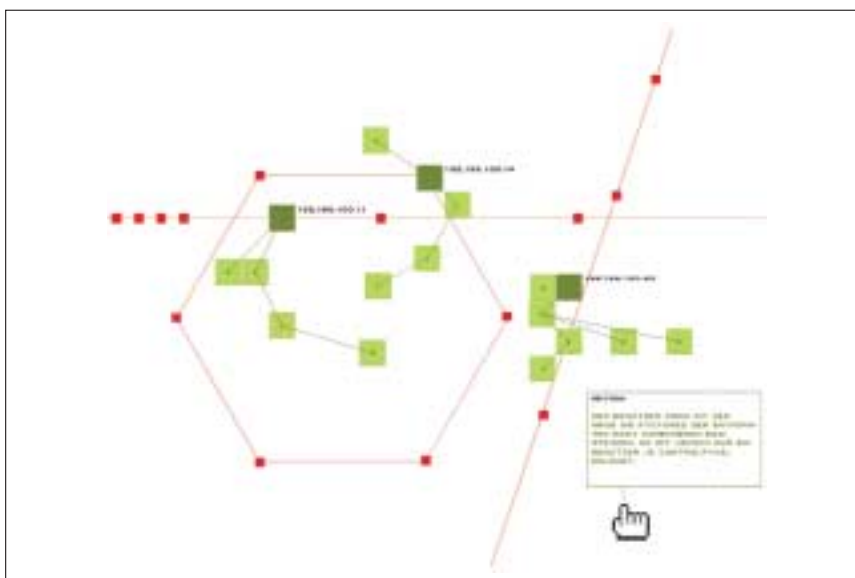


Bild 3: Im Multiuser Modus können mehrere entfernte Nutzer ihre Bilder in der Player Umgebung miteinander interagieren lassen

Arbeitsbeispiele

1. Ralf Chille, Diplomarbeit (2002) „Pyxel – Formen mit Funktionen“ <http://www.uni-weimar.de/medien/diplom/chille/>

Die Auseinandersetzung mit reaktiven Grafiken und insbesondere die Verwendung von Klängen in diesen interaktiven Systemen war bereits Thema einiger Projektarbeiten von Ralf Chille, bevor er sich in seiner Diplomarbeit erneut mit diesem Thema auseinandersetzte. Immer wieder ist überraschend mit welcher Leichtigkeit es ihm gelingt, komplizierte technische Strukturen in reduzierten grafischen Umsetzungen zu visualisieren, die auf den ersten Blick fast abstrakt wirken, bei der Benutzung jedoch leicht und intuitiv verständlich werden. Die hier entwickelte und mittels Flash 5, XML und PHP umgesetzte Experimentierumgebung zur Entwicklung von reaktiven Grafiken ermöglicht die spielerische Auseinandersetzung mit komplexen Interaktionsprozessen. Bauen und gleich ausprobieren ist dabei die Devise (siehe Bild 1–4).

2. Brit Sömmering, Diplomarbeit (2002) „Verstricktes“ <http://www.uni-weimar.de/medien/diplom/soemmering/>

Städte sind nur durch Menschen.
Ihre Beziehungen, ihr Umgang, ihre
Verhältnisse.
Die Träume der fiktiven Städte
verstricken sich zu neuen Geweben.

Diese Sätze wurden der Diplomarbeit von Brit Sömmering vorangestellt und dokumentieren den Bezug der Arbeit zwischen ihrer literarischen Vorlage und den Denkmodellen, die wir heute zur Beschreibung von Kommunikationsstrukturen in vernetzten Systemen immer wieder verwenden.

Ausgehend von der animierten Illustration des Buches „Die unsichtbaren Städte“ von Italo Calvino entstand im Rahmen der Diplomarbeit ein poetisches, intuitiv erfahrbares Interface. Die in Flash 5 realisierte Arbeit nutzt subtil animierte Handbewegungen und führt so in die einzelnen Themengebiete des Buches ein. Die Themengebiete Archi-

4. Robert Zinner: Link Description Font – Ein grafisches System zur Beschreibung von Hypertext-Links im WWW, Diplomarbeit (2002)
<http://www.izake.de/linkfont/index.html>

In der Arbeit wurde ein grafisches Hilfsmittel entwickelt, dass dem Leser von komplex verlinkten Texten erlaubt, schon beim Lesen des Textes qualitative und inhaltliche Anhaltspunkte für Links zu erhalten, bevor diese aufgerufen werden.

Hintergrund dieses Anliegens war es, den Lesefluss innerhalb eines Hypertext Dokuments flüssiger zu gestalten und zusätzlich wesentliche Sprungmarken von weniger wesentlichen qualitativ zu unterscheiden.

Hierzu wurde ein System zur Beschreibung der Eigenschaften eines Links vorgeschlagen, das insbesondere die inhaltliche Verknüpfung von Quell- und Zieldokument beschreibend berücksichtigt. Das entwickelte System ist für die Anwendung in komplexen wissenschaftlich-technischen Hypertexten entworfen. Die ursprünglich geplante Umsetzung mittels SVG wurde zugunsten einer typografischen Lösung aufgegeben, da diese harmonischer in den Text eingefügt werden konnte (siehe Bild 7).



Prof. Dr. sc. hum. Jens Geelhaar, Studiendekan der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar; Professor für Interface Design. E-Mail: jg@geelhaar.de

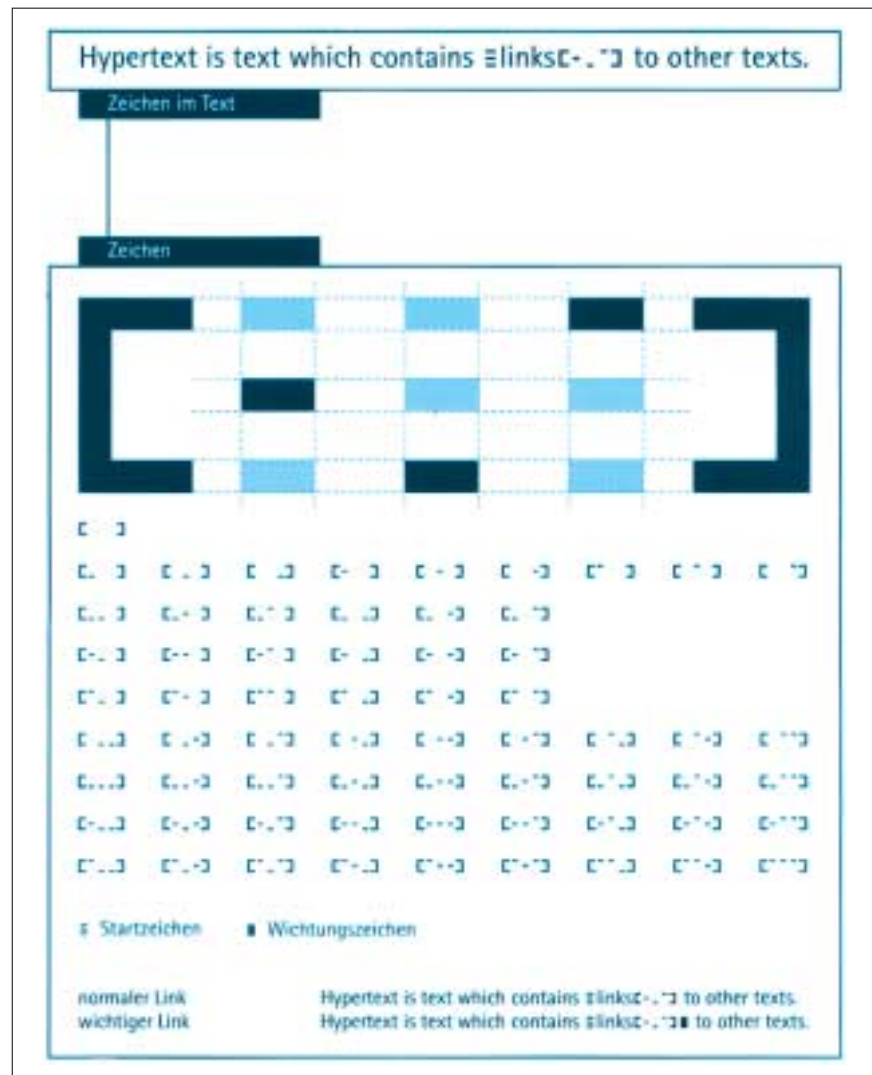


Bild 7: Font basiertes, grafisches Hypertext Bezeichnungssystem, das inhaltliche Hypertext Auszeichnungen ermöglicht