

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2016

Stand 10.10.2016

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Einführungsmodul	3
Kolloquien	3
Projektmodule	6
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	6
Experimentelles Radio	6
Experimentelle Television	7
Gestaltung medialer Umgebungen	8
Interface Design	9
Medien-Ereignisse	9
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	10
Multimediales Erzählen	11
Werkmodule	12
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	12
Experimentelles Radio	14
Experimentelle Television	17
Gestaltung medialer Umgebungen	18
Interface Design	22
Medien-Ereignisse	24
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	26
Multimediales Erzählen	28
Wissenschaftliche Module	31
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	32

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Projektpräsentationen SoSe 2016 der zukünftigen Fakultät Kunst und Gestaltung:

Montag, 4. April 2016 ab 09:00 – 17:00 Uhr, Audimax, Steubenstraße 6

09:00 – 09:10 Uhr	Begrüßung durch den Dekan und die Fachschaft der Fakultät
09:10 – 09:30 Uhr	Lehrangebote für alle Studiengänge – Wissenschaftliche Lehrgebiete
09:30 – 10:00 Uhr	Studiengang Lehramt Kunsterziehung – Zweifach/Doppelfach
10:00 – 11:30 Uhr	Studiengang Produkt-Design
11:30 – 13:00 Uhr	Studiengang Visuelle Kommunikation
14:00 – 15:30 Uhr	Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung
15:30 – 17:00 Uhr	Studiengang Freie Kunst

Konsultationen bei den Lehrenden der Studiengänge (außer MKG)

Dienstag, 5. April 2016, 09:00 – 12:00 Uhr

Wahl der Projekt-, Fach-, und Wissenschaftsmodule mit anschließender Auszählung im Dekanat (außer MKG)

Dienstag, 5. April 2016, 11:00 – 13:00 Uhr im Flur, Hochparterre, Geschwister-Scholl-Straße 7

Einsicht in die Listen ab 14:00 im Raum HP05 (nur für die Lehrenden)

Beginn der Lehre (außer MKG)

Mittwoch, 6. April 2016

Beginn der Lehre MKG

Montag, 11. April 2016

Aushang der Teilnehmerlisten in den Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodulen (außer MKG)

Mittwoch, 6. April 2016, ab 10:00 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Hochparterre

Einführungsmodul

Kolloquien

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio**N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Glaskasten Limona, 12.04.2016 - 12.04.2016

Kommentar

Für alle, die ihren Bachelor beim Experimentellen Radio machen wollen.

Voraussetzungen

Anmeldung bei Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de) bis 04.04.16 ist verpflichtend, Anwesenheit am 12. April.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit, Teilnahme am Kolloquium und an Konsultationen

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 14.04.2016

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Interface Design**M. Markert**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, ab 20.04.2016

Kommentar

Das Interface-Design Kolloquium lädt unregelmäßig Mittwochs zu einem kleinen Vortrag aus der Praxis (von Studierenden, Gästen oder Mitarbeitern) ein. Im Anschluss wird über das Thema des Vortrags diskutiert.

Leistungsnachweis

Vortrag im Kolloquium

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Bereich Medien-Ereignisse. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer eigenen medienkünstlerischen oder mediengestalterischen Arbeit im Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**C. Hill**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**W. Bauer-Wabnegg**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 12.04.2016

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Bachelor-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4448115 Klangwerkstatt A - 16

R. Minard, T. Carrasco García, T. Helbig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Weitere Termine nach Vereinbarung SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 12.04.2016

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Das Projekt Klangwerkstatt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Projektarbeit und Dokumentation

Experimentelles Radio

4448116 Expedition Big Data im Archiv

N. Singer, A. Drechsler, A. Feddersen

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Erster Termin Limona, 13.04.2016 - 13.04.2016

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Limona, ab 20.04.2016

Kommentar

"Big Data" für die einen Schreckensvision der totalen Überwachung und Aufgabe des letzten Quäntchens Privatsphäre, für die anderen liebgegewonnene Bequemlichkeit durch individualisierte Produktempfehlungen. Der Umgang mit Petabytes an Datenströmen ist eine der größten Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft. Inmitten des digitalen Zeitalters bekommen auch Rundfunkarchive eine radikale Frischzellenkur. Weltweit wird getagt, Künstler erhalten hier und da Zutritt zu Türen, die sich erstmals öffnen, Herzblutproduktionen werden nicht mehr auf schnöde HTML-Sucheingabemasken eingedampft, sondern sind in völlig neuer Ästhetik erlebbar (Stichwort Daten-Sonification). Kurzum, wer noch immer das Klischee des verstaubten Archivs vor Augen hat, sollte sich hier seiner Meinung ein Update gönnen.

Doch was nützt uns die Beschäftigung mit Jahrzehnte zurückliegender Produktionen aus einer Zeit, in der Stereo noch nicht erfunden war?

In diesem Projekt wollen wir zunächst die unterschiedlichen Facetten von Big Data und Archiven aus der Perspektive verschiedener Disziplinen untersuchen, um anschließend an eigenen Ideen eines lebendigen Archivs zu arbeiten. Wir wollen uns auf eine archäologische Reise in die Keller der Rundfunkarchive begeben, lang Zurückliegendes ausgraben, genauso aber anschauen, welche Radio(-Kunst)-Web-Plattformen in der Zwischenzeit entstanden sind. Das alles mit dem Ziel, Produktionen entstehen lassen, die die Grenze zwischen Alt und Neu zum Gegenstand

der Verhandlung machen, die rein auditiv, audio-visuell oder auch räumlich in der Umsetzung sein dürfen. Zum krönenden Abschluss sollen genau diese Arbeiten auf einem internationalen Radiokunstoffestival zur Aufführung kommen.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs und an den Workshops und Präsentation der Arbeit zur summaery2016 zwischen dem 14.7.2016 und 17.7.2016

4448117 Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten

N. Singer, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Erster Termin Limona, 12.04.2016 - 12.04.2016

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Limona, ab 19.04.2016

Bemerkung

Bewerbungen mit einem fertigen Text (ca. 10 Seiten) oder einer ausführlichen Ideenskizze (dann ist das Blockseminar ebenfalls verpflichtend) bitte bis Ende März an nathalie.singer@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Anmeldungen für das Projekt bitte über das Sekretariat von Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de)

Kommentar

In diesem Projekt soll es um die Umsetzung eigener Hörspieltexte gehen, den man im besten Falle nun auch haben sollte. Was heißt jetzt aber Umsetzung eines Hörspieltextes? Da geht es zum einen natürlich um die Vorbereitung: Textdurchdringung, Auswahl der Schauspieler, Disponierung des Studios, Aufgabenverteilung an Technik, Assistenz usw.

Hauptanliegen wird aber die Regie sein. Wie geh ich mit einem Text im Nahkampf um. Was bedeutet Schauspielführung. Wie gebe ich Regieanweisungen, um am Ende auch auf das Ergebnis zu kommen, dass ich haben möchte. Dafür werden wir in der Anfangsphase des Kurses erfahrene Hörspielregisseure einladen, die uns en détail verschiedene Arbeitsweisen des Handwerks näher bringen werden. In der zweiten Phase soll es dann um die Umsetzung des eigenen Stoffes gehen.

Voraussetzung für die erfolgreiche Teilnahme am Kurs ist neben regelmäßigem Erscheinen, die verpflichtende Teilnahme am Audiobaukasten 2 von Dipl. Ing. Astrid Drechsler und Dipl. Mediengest. Martin Hirsch. Ausnahme: ausreichende Selbständigkeit in Audioproduktion auf hohem Niveau kann nachgewiesen werden.

Wer noch keinen eigenen Hörspieltext hat, aber eine zündende Idee, oder an seinem Text noch arbeiten möchte, der sollte das Blockseminar Wort&irklichkeit von Oliver Bukowski (21.04.2016 - 23.4.2016 und 19.05.2016 - 21.5.2016) besuchen.

Voraussetzungen

fertiges Manuskript ca. 10 Seiten oder Teilnahme am Seminar Wort&irklichkeit, und/oder Teilnahme Fach/Werkmodul Audiobaukasten 2 - Hörspiel

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, an den Workshops und Präsentation der Arbeit zur summaery2016 zwischen dem 14.7.2016 und 17.7.2016

Experimentelle Television

4448118 Motion Capture for live performance

V. Harsa, J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 18:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Kinoraum 112, ab 13.04.2016

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Kinoraum 112, ab 15.04.2016

Kommentar

Motion Capture heißt eine Bewegung mit der Kamera aufzunehmen und diese anschließend in Daten umzuwandeln. Diese Daten ermöglichen z.B. eine 3D Animation der aufgenommenen Bewegung; zahlreiche Hollywoodfilme wie "Avatar" oder "Planet der Affen" wurden so gemacht.

Im Digital Bauhaus Lab haben wir die Möglichkeit in Echtzeit mit Motion Capture zu arbeiten, d.h. wir sehen jemanden auf der Bühne stehen und können seinen 3D Avatar dahinter auf der Leinwand sehen. Wie können wir dieses Livesystem für szenische, performative oder musikalische Aufführungen nutzen? Wir werden dabei mit dem Kontrast spielen von dem was auf Bühne passiert und zeitgleich auf der Leinwand. In dem Projektmodul wollen wir die narrativen und performativen Möglichkeiten des Systems untersuchen. Dieses Projektmodul richtet sich an alle, die an theatralen, szenischen oder musikalischen Inszenierungen mit dem Live Motion Capture System interessiert sind und/oder sich das technische Wissen dazu aneignen wollen. Es wird fortlaufende Tutorien in Blender und .

Aufbauend auf diesen Kurs ist im WS 16/17 eine Zusammenarbeit mit dem National Theater Weimar geplant.

Voraussetzungen

Arbeitsproben an jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regelmäßige und pünktliche Teilnahme, aktive Mitarbeit
- Erstellung einer "Live-Motion-Capture" Arbeit. Masterstudenten müssen zusätzlich eine schriftliche Arbeit abgeben.

Gestaltung medialer Umgebungen**4448119 Human and Nonhuman Performances II****U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Digital Bauhaus Lab, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Projekt bietet die Möglichkeit, eigene Interfaces in Experimenten mit Motion Capture bzw. People Tracking einzusetzen und diese zur summaery als Performance aufzuführen.

Verbindlich ist ein Einführungskurs in die Bedienung der Plattform sowie die Teilnahme an Werkmodulen der Professur (z.B. (in)visible network, computing with thread u.a.) zum Erwerb der notwendigen Techniken.

Alternativ können Experimente mit Amöben in unserem DIY Biolab durchgeführt werden. Hierfür ist die Belegung des Moduls Bioelectronics voraussetzung.

Wie können wir über experimentelle Objekte, Anordnungen und Interfaces ein vielfältiges Erleben zwischen Menschen, Tieren und Dingen erlangen?

Es besteht die Möglichkeit, Installationen aus dem vorigen Semester fortzusetzen.

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design

Medien-Ereignisse

4448120 Festivallounge 2016 II

W. Kissel, A. Körnig

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 22:00, ab 13.04.2016

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Kinoraum (R. 004), Bauhausstraße 15

Kommentar

In seinem 18. Jahr steht das backup_festival 2016 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum fünften Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2008 ist das Festivals an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Festivaltermin: 18.-22.5.2016

4448121 Wroclaw -Berlin. Eine Dokumentation zweier Städte in gegensätzlichen Bildern.**W. Höhne, W. Kissel, V. Umlauf, I. Weizman**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, Einzel, 09:15 - 15:30, Amalienstraße 13, Raum 003, 08.04.2016 - 08.04.2016

Fr, Einzel, 09:15 - 15:30, Amalienstraße 13, Raum 003, 15.04.2016 - 15.04.2016

Do, Einzel, 12:30 - 19:00, Albrecht-Dürer-Straße 2 - Seminarraum 106, 21.04.2016 - 21.04.2016

BlockSaSo, 09:15 - 19:00, Albrecht-Dürer-Straße 2 - Seminarraum 106, 22.04.2016 - 24.04.2016

Bemerkung

Exkursion nach Wroclaw / Berlin (17.-23.Mai 2016), Reisekosten ca. 300 Euro

Dozent: Volkmar Umlauf

Workshop "Material Cultures" (vorauss. 7.-8. April 2016)

Blockseminar "Videoinstallation - Das Erzählen in korrespondierenden Bildern" (21.-24.April 2016)

Exkursion nach Wroclaw / Berlin (17.-23.Mai 2016), Reisekosten ca. 300 Euro

Präsentation in Berlin und Wroclaw (23. Juni 2016)

Kommentar

Im Jahr 2016 ist Wroclaw (Breslau) die Kulturhauptstadt Europas. Vor dem Bahnhof Friedrichstraße in Berlin und dem Bahnhofsvorplatz in Wroclaw findet aus diesem Anlass das Projekt LUNETETA statt. LUNETETA ist eine Medieninstallation, die hochauflösende Projektionen und Echtzeitübertragungen zwischen beiden Städten ermöglicht. Im Rahmen des Projektes produzieren wir eine Mehrkanal-Videoprojektion, die im Rahmen des Programms von LUNETETA gezeigt wird. In korrespondierenden Bildern filmen wir historisch exemplarische Stadträume in Berlin und Wroclaw, um Momente der gemeinsamen Geschichte, der späteren Trennung und der wiedergewonnenen Gemeinsamkeiten zwischen beiden Städten erlebbar zu machen. Wir beschäftigen uns mit dem Lesen von Räumen durch filmische Mittel und der Materialisierung von historischen und sozialen Entwicklungen in städtischen Räumen. Wir werden mit den Medien Film und Ton experimentieren, die Begriffe Objektbiografie und Material Culture für konzeptionelle Strategien erschließen und die Beziehungen beider Städte architekturgeschichtlich untersuchen. Das Projekt beinhaltet außer regelmäßigen Projekttreffen die Teilnahme an Blockseminaren und einer Exkursion nach Berlin und Wroclaw.

Die Einschreibung auf der Moodle-Plattform ist unter dem Link:

<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=612>

bis zum 6.April 2016 möglich.

Leistungsnachweis

Realisierung einer Episode der Mehrkanal-Videoinstallation, Präsentation eines Drehbuchs und eines Films

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4448122 HOBBY SHOP****C. Hill**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 20:15, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Hobby: als Ausgleich zur täglichen Arbeit gewählte Beschäftigung, mit der jemand seine Freizeit ausfüllt und die er mit einem gewissen Eifer betreibt. Beispiele: ihre Hobbys sind Reiten und Lesen

— Duden

I've never really had a hobby, unless you count art, which the IRS once told me I had to declare as a hobby since I hadn't made money with it.

— Laurie Anderson

Wir leben in einer Gesellschaft, in der "Hobby" beinahe schon ein Schimpfwort ist. Der Selbstzweck hat es schwer in unserer heutigen, durchoptimierten Zeit. Nehmen wir den Hobbykoch, an dem sich sehr schön ablesen lässt, dass unser Leistungsdenken keinen Feierabend kennt: Er wird belächelt, weil Kochen für ihn "ja nur ein Hobby" ist, gewollt und bis zum Gegenbeweis nicht gekonnt, ein Stümper mit Leidenschaft, aber ohne Talent. Sonst hätte er sein Hobby wohl längst zum Beruf gemacht.

— David Denk aus "Der Hobbyist"

Genussarbeiter, Liebhaberei und Leidenschaft

— können diese Wörter als Zuschreibungen für einen ernstzunehmenden Beruf gesehen werden? Zeugt es von einer zweifelhaften Unausgewogenheit, wenn ein Berufsbild mit Wörtern wie Obsession und Freizeitbeschäftigung beschrieben wird?

Was meinen wir wenn wir von „Herzensangelegenheiten“ sprechen?

Welches Vokabular kann benutzt werden, um „fachlichen Kompetenz“ zu beschreiben?

In diesem Kurs wollen wir das Hobby als durchaus nützliches Engagement betrachten. Hierfür beschäftigen wir uns mit diversen Erscheinungsformen von Hobbys und diskutieren ihre aktuelle Bedeutung für die Gesellschaft im Allgemeinen und im Speziellen für das Schaffen an einer Kunstuniversität, respektive im Rahmen einer professionellen Ausbildung.

Die permanent im Labor des Lehrstuhls installierte Ladenfront wird hierfür während des Semesters als inspirierendes Experimentierfeld und schlussendlich zur Summaery als Präsentationsfläche für die im Kurs entstandenen Arbeiten dienen.

Voraussetzungen

Erscheinen zum ersten Plenum

Leistungsnachweis

Regelmäßige, aktive Teilnahme an den Plenen, Bearbeitung der Übungs- und Hausaufgaben, Präsentation einer künstlerischen, gestalterischen Arbeit

Multimediales Erzählen

4448123 momentum

W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, ab 13.04.2016

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 13.04.2016

Di, wöch., 18:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 07.06.2016 - 28.06.2016

Kommentar

Nicht das spektakuläre Ereignis, sondern die Erkundung alltäglicher Situationen über die zeichnerische Aneignung steht in diesem Kurs im Fokus. Anknüpfungspunkt ist der Gedichtzyklus "Ein Teppich macht Pause" des Weimarer Schriftstellers Hubert Schirneck, der seine Beobachtungen im Weimarer Stadtraum in einem Gedichtzyklus festgehalten hat.

Die Konzentration wird auf dem spontanen Festhalten alltäglicher Beobachtungen liegen - dem Sammeln und Verdichten von Eindrücken zu einem individuellen Blickwinkel durch das Medium der Zeichnung. Aus Skizzen und Freihandzeichnungen werden wir kurze Bewegtbildloops erarbeiten, die im Verlauf des Semesters in Gruppenarbeit zu einer umfassenden Bewegtbildinstallation erweitert werden. Im Kern geht es um grafisch-visuelle Umsetzungen, die in Anlehnung an die Gedichte Schirnecks zu einer Multiscreen-Projektion weiterentwickelt werden, wie sie die Arbeitsumgebung Multimediales Erzählen bietet.

Für die Belegung des Projekts sind zeichnerische Fähigkeiten unabdinglich. Darüber hinaus sind Erfahrungen mit digitaler und/oder analoger Animation erforderlich. Alle Projektteilnehmer/innen müssen zudem verbindlich das Werkmodul „bewegte Zeichnung“ wählen.

Aus technischen Gründen ist das Projekt in den Plätzen begrenzt. Interessierte senden bitte bis zum Di 5.4. per e-mail eine PDF-Datei mit Namen, Matrikelnummer, Skizzen/Zeichnungen, links zu Bewegtbild-Beispielen sowie der Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an aline.helmcke@uni-weimar.de. Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt bis zum 10.4. Alle Interessierten werden per email über die Teilnahme informiert.

Voraussetzungen

Teilnahme am Werkmodul "bewegte Zeichnung"

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation

4448124 Projekt X: "project animate"

W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 21.04.2016

Kommentar

„project animate“ ist ein freies studentisches Gruppenprojekt unter tutorieller Begleitung mit dem Ziel, zusammen einen narrativen 3D-Kurzfilm (blender) von der Planung und Konzeption über die Herstellung und das Rendering bis zum Abschluss zu produzieren. Es geht dabei darum, den Arbeitsprozess komplett kennenzulernen und durchzuführen und insofern eine Studio-Produktion zu simulieren. Das bezieht gleichermaßen alle kreativen, technischen und organisatorischen Arbeitsschritte ein.

Voraussetzung zur Teilnahme ist das Erscheinen zum ersten Projekt-Treffen am Mittwoch dem 13.4. von 16.00-17.30h im Kinosaal R112 der Steubenstr 6a.

Bei Fragen kontaktiert bitte: amr.kamel@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Teilnahme an der Vorbesprechung am Mi 13.4. 16-17.30h

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation

Werkmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4448201 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García, T. Helbig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 011 Übungsstunden Mi. 11:00-12:00, ab 13.04.2016

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit

4448202 Hören und Klang**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 009, ab 13.04.2016

Kommentar

Lehrender: Ludger Hennig

Für die Arbeit mit Klang ist „Das Hören“ eine essentielle Voraussetzung. Im Bereich der Klanginstallation beeinflussen Akustik, Architektur und Umwelt dieses Hören. Die Teilnehmer lernen, mit spezifischem Klangmaterial in diesem Sinn zu arbeiten und experimentieren.

Im Kurs werden kleine Projekte und praktische Untersuchungen realisiert. Akustische Situationen werden erforscht, erlebt, behandelt, aufgezeichnet, diskutiert und verarbeitet. Darüber hinaus werden theoretische Kenntnisse, sowie Software-Verfahren vorgestellt, die für die Realisierung verschiedener Klangumgebungen notwendig sind.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I bzw. II

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit

4448203 Integrierte Gehörbildung für Computermusik**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 009, ab 12.04.2016

Kommentar

Dies ist ein Gehörbildungskurs für den Bereich Computermusik. Studenten werden lernen, Frequenzen, Quellen, Ton-Transformationsprozesse und Audio-Probleme akustisch zu erkennen, analysieren und zu beschreiben.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausarbeit

4448204 Klanginstallation**T. Helbig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 11.04.2016

Kommentar

Der angebotene Kurs wird sich im Verlauf des Semesters theoretisch und praktisch mit der Gestaltung von Klanginstallationen befassen. Ziel des Kurses ist die Besprechung und Erstellung verschiedener ortsspezifischer Werke. Dabei werden interdisziplinär die akustischen und visuellen Komponenten von Klanginstallationen untersucht.

Die entstandenen Installationen werden zum Ende des Semesters ausgestellt.

Voraussetzungen

Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, sowie Freude am Umgang mit verschiedenen Werkmaterialien (Holz, Metall, Elektrizität, Lötkolben,...).

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit

Experimentelles Radio**4448205 Audiobaukasten 2 - Hörspiel****A. Drechsler, M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Hörspiel ist mitunter eine der am technisch aufwendigsten zu realisierende Radiokunstform. Egal ob die Aufnahmen im Studio oder außerhalb gemacht werden, Ziel ist es immer die bestmögliche Qualität und Authentizität zu erreichen. Im Schnitt und während der Bearbeitung zeigt dann erst was das Material hergibt und hier gibt es auch sehr viele Tücken und Fehlerquellen.

Dieser Kurs begleitet die TeilnehmerInnen des Projektmoduls "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten" in allen technischen Belangen, damit die künstlerischen Ideen auch bestmöglich in die Tat umgesetzt werden können.

Von der Wahl des richtigen Equipments und der sicheren Handhabung, über den Schnitt mit einem professionellen Audioprogramm wie Samplitude oder Pro Tools, Sounddesign mit Ableton bis hin zur Mischung und dem Mastering. Wir tauchen ganz tief ein in die technischen Mittel und Möglichkeiten der Hörspielproduktion.

Dieser Kurs ist gekoppelt mit dem Projektmodul "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten" und prinzipiell nur für dessen TeilnehmerInnen zugänglich. Abhängig von den Anmeldungen können Restplätze frei sein. Für die freien Plätze ist eine Bewerbung mit einem bereits ausgearbeiteten Hörspiel- oder Featureskript notwendig (nicht für TeilnehmerInnen des Projektmoduls). Zusendung des Skripts bis 31. März an astrid.drechsler@uni-weimar.de. Die Auswahl findet zwischen 31. März und 6. April statt und wird spätestens am 8. April bekannt gegeben, damit die Teilnahme an einem alternativen Fach- oder Werkmodul möglich ist.

Voraussetzungen

Projektmodul "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten" und die erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1

Leistungsnachweis

Hörspielproduktion

4448206 Featureristic ain't shit to me**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Limona, ab 11.04.2016

Kommentar

Was ist denn überhaupt ein Feature? Was ist der Unterschied zwischen O-Ton Feature und künstlerischem Feature? Wie mach ich das überhaupt - Feature. Recherche. Fragen stellen, und zwar die Richtigen. Atmos aufnehmen. Mischen. Am Ende des Semesters soll ein kleines Feature fertig sein und bei BauhausFM zum Rundgang gesendet werden.

Voraussetzungen

viel hören! Besuch des Audiobaukasten1 oder ausreichend Erfahrung in Aufnahme und Schnitt

Leistungsnachweis

fertiges Feature zum Semesterende

4448207 Radio killed the Video Star**A. Drechsler, M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 14.04.2016

Bemerkung

Bewerbungen mit kurzem Portfolio und ggf. Beispiel-Links bis 31. März an martin.hirsch@uni-weimar.de

Kommentar

Organisationstalente, Musikjournalisten, Video-Profis und Recording-Junkies aufgepasst! Eine Video-Webseite hat in den letzten zehn Jahren ganz nebenbei unseren Musikkonsum komplett umgekrempelt. Anstatt MTV, Radio oder gar Plattenladen hat sich Youtube zu unserem kollektiven musikalischen Gedächtnis gemausert.

Bauhaus_FM nimmt dies zum Anlass ein regelmäßiges Radio- und Videoformat zu entwickeln, dass sich ganz unverhohlen an den Kanälen von KCRW, KEXP und NPR Tiny Desk Concerts orientiert. Im Rahmen des Fachmoduls werden wir mit Videokamera und (vielen) Mikrofonen halbstündige Studiokonzerte mit Interviews realisieren und aufnehmen. Dabei kann es sich um internationale Künstler auf Durchreise aber auch um lokale Bands handeln.

Damit das Radio den Videostar töten kann benötigen wir eine ausgewogene Mischung an teamorientierten Teilnehmern mit Erfahrung in der Ton- bzw. Videoproduktion, aber auch eine geschmackssichere Musikredaktion samt ModeratorIn.

Voraussetzungen

Fortgeschrittene Erfahrungen in Audio- oder Videoproduktion oder als Veranstalter. Regelmäßige Mitarbeit bei BauhausFM, Teilnahme an Videoproduktionen und zusätzlichen Terminen.

Leistungsnachweis

Teilnahme an der Produktion von mindestens drei Sendungen bzw. Videos.

4448208 Wort und Wirkung**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, Einzel, 11:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Die Veranstaltungen finden in der Seubenstraße 8, Limona, statt., 21.04.2016 - 21.04.2016

BlockSa, 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 22.04.2016 - 23.04.2016

Do, Einzel, 11:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.05.2016 - 19.05.2016

BlockSa, 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 20.05.2016 - 21.05.2016

Kommentar

Lehrender: Oliver Bukowski

Wort und Wirkung

Seminar zu Grundlagen im Umgang mit Sachtext und Künstlerischem Wort

In Ihrem Beruf werden Sie mit Autoren, Darstellern und allen anderen Gewerken der Produktion bis in die Zeile und das einzelne Wort arbeiten und überzeugen müssen. Andererseits, im Verhältnis nach außen, haben Sie mehr und mehr zu werben. Produzenten, Senderredakteure, Partner, Geld und Publikum, es wird immer wieder um diese Positionen gehen, wenn Ihr Vorhaben gelingen soll. Um jede einzelne, und um alle zusammen.

Aus diesen Gründen setzt das Seminar inhaltlich (nicht zeitlich) doppelt an. Der erste Teil widmet sich stilistischen Grundlagen, der zweite baut sie nach oben aus. Während Teil 1 in Sach-, Antrags- und Konzepttexten praktisch sofort ausgewertet werden kann, öffnet sich Teil 2 vor allem dem Szenischen Text – hier gilt mehr als nur das Regelwerk guten Stils. Was wird im Hörspiel gesprochen, und wie wirkt es auf die HörerInnen? - das wird jetzt zur Hauptfrage des Seminars. Eine Frage der Suche, nicht der theoretisch schlüssigen Antwort. Sowohl Methoden, Stoffe zu finden und zu entwickeln, wie auch Dialog- und Analysetechniken werden uns also nicht nur allgemein interessieren, sie werden vor allem dazu dienen, einen Text auf Szene, Zeile, einzelnes Wort zu prüfen – und zwar genau Ihren eigenen, selbstverfassten! Kein Seminar schult hier besser als der Selbstversuch. Ganz gleich, ob er gelingt oder (noch) nicht - Sie können also nicht scheitern.

Oliver Bukowski, Kurzbiographie:

freiberuflich Autor vor allem für Bühne, Hörfunk, Film. Unter anderen Gerhart Hauptmann Preis, Deutscher Jugendtheaterpreis, Mülheimer Dramatikerpreis. Gemeinsam mit Jürgen Hofmann: Leitung des Studienganges Szenisches Schreiben an der Universität der Künste Berlin (1999-2011). Neben seiner Autorentätigkeit derzeit Dozent am Drama-Forum Graz „uniT“ und an der Akademie für Darstellende Kunst Baden Württemberg. Dieser Kurs ist gekoppelt mit dem Projektmodul "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten" und prinzipiell nur für dessen TeilnehmerInnen zugänglich. Abhängig von den Anmeldungen können Restplätze frei sein. Für die freien Plätze ist eine Bewerbung mit einer Ideenskizze bis 1. April an Melanie Birnschein notwendig.

Das Seminar findet an folgenden Terminen statt:

Donnerstag 21.04.2016 10 -16 Uhr

Freitag 22.04.2016 10 -16 Uhr

Samstag 23.04.2016 10 -16 Uhr

und

Donnerstag 19.05.2016 10 -16 Uhr

Freitag 20.05.2016 10 -16 Uhr

Samstag 21.05.2016 10 -16 Uhr

Voraussetzungen

Leidenschaft für Stimme, Teilnahme am Projektmodul "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten"

Leistungsnachweis

Verpflichtende Teilnahme an den Blockseminaren

Experimentelle Television**4447213 Grundkurs Montage- Einzelansicht****V. Harsa**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 14.04.2016

Kommentar

Das Werkmodul behandelt die Grundzüge der Montagetechnik. Begriffe wie „Rhythmus“, „Zeit“, „Raum“ und „Zusammenhang“ werden bezüglich des Filmschnitts analysiert. Angelehnt an diese Themengebiete werden praktische Aufgaben umgesetzt, gemeinsam gesichtet und besprochen.

Das Werkmodul beinhaltet die Einführung in Schnittsysteme wie Avid Media Composer, Final Cut Pro oder Premiere Pro, und richtet sich an Studentinnen und Studenten des ersten Studienabschnitts.

VoraussetzungenAnmeldung an vaclav-karel.harsa@uni-weimar**Leistungsnachweis**

Aktive Beteiligung beim Plenum und der Sichtung einzelner Aufgaben, Kurzreferat, Anfertigung und fristgerechte Abgabe der Aufgaben

4448209 Basic Mondays**F. Thomas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 11.04.2016

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 7.04.2016 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

4448211 Matte Painting in real life**J. Hintzer**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Studio 1, Steubenstraße 6a, 13.04.2016 - 13.04.2016

Kommentar

Matte Paintings (= Vorsatzmalerei) sind gemalte Teile von Kulissen oder Filmsets die auf Glas aufgebracht wurden. Gemalte Matte Paintings wurden bis in die 90iger in Filmen wie "Indiana Jones", "Mary Poppins" oder "Unendliche Geschichte" eingesetzt.

Im Sommersemester möchten wir die Möglichkeiten des Matte Paintings für uns neu entdecken. In zwei Blockseminaren und vorbereitenden Treffen werden wir selbst mit Kamera und Glas eigene Matte Paintings in realer Umgebung realisieren.

Naturalistische Malfa#higkeiten oder filmtechnisches Knowhow sind nicht unbedingt erforderlich, aber hilfreich.

Erstes Treffen: 13.4, 17 Uhr, Studio 1, Steubenstraße 6a

Blockseminar I: 20.4.-23.4.2016, 10.00-18.00 Uhr, Studio, Steubenstraße 6a

Blockseminar II 10.7.-14.7.2016, 10.00-18.00 Uhr, Studio, Steubenstraße 6a

Voraussetzungen

Anmeldung per Email mit Arbeitsprobe, Gerne auch Skizzen oder Bilder

joern.hintzer@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

engagierte Teilnahme und eigenes Matte Painting.

Gestaltung medialer Umgebungen

4448212 Bioelectronics, aesthetics and other interesting things

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 12.04.2016

Bemerkung

Application deadline for this course is April 8th, 2015.
Please visit the wiki page of the course for further information.

Kommentar

Deep brain neurostimulators, retinal implants, implantable neural electrodes, muscle implants, etc. belong to interfaces between living tissues and artificial human-made implantable devices. Although these devices might still sound from the series of fantasy they are reality in the contemporary medicine. This course is designed as an introduction to work with interfaces between living organisms and machines. The weekly seminar is split into two parts: theoretical and practical. During the theoretical part, we will discuss artworks in relation to bioelectronics, also will take a look into contemporary discourses around biosemiotics and media theory. The practical part will involve work with organisms, electronics and computers. Participants will be introduced to the free, open source, and cross-platform Pure Data visual programming language. Living and non-living systems will be considered while sensing and recording their shifts with the help of sensors, sonifying and visualising their behaviour. Participants will be encouraged to work on their individual projects, which at the end will become a part of the exhibition foreseen in Berlin.

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer.

Leistungsnachweis

20 % Theorie
50 % Technische und ästhetische Umsetzung eines Projekts
30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

4448213 Digital Puppetry Lab

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, Einzel, 19:00 - 20:30, Performance Platform, Digital Bauhaus Lab, Raum 001, 11.04.2016 - 11.04.2016

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Performance Platform, Digital Bauhaus Lab, Raum 001, ab 12.04.2016

BlockSaSo, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, 16.04.2016 - 17.04.2016

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Performance Platform, Digital Bauhaus Lab, Raum 001, ab 18.04.2016

Kommentar

Das Modul vermittelt die nötigen Grundkenntnissse um interaktive Performances mit Hilfe der Performance-Plattform des Digital Bauhaus Labs zu erstellen.

Der Lehrplan umfasst:

- Einführung in das Tracking-System
- Grundlage der Kommunikation mit OSC
- Grundlagen der 3D-Modellierung und skelletbasierter Animation
- Programmierung von interaktive 3D Graphik
- Programming von interaktivem Raumklang

Nach einem einführende Blockmodul (15. - 17. April) geht es im Rahmen der wöchentlichen Veranstaltung um den praktischen Umgang mit den entsprechenden Software-Werkzeugen und Programmier-Umgebungen.

Am Ende des Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein, eigene Setups zu erstellen, die aus menschliche Bewegung, Interaktion, und Tanz immersive visuelle und akkustische Umgebungen erzeugen.

Voraussetzungen

Teilnehmer der Projektmodule von GmU und ExpTV haben Vorrang

Leistungsnachweis

20% Presence and active participation

50% Creation of an interactive setup

30% Documentation on the wiki

4448214 Genes&Iones: Genetic film editing**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Blockveranstaltung, Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben

Raum 202, M7b

Kommentar

Lehrender: Dr. Klaus Fritze, Vaclav Karel Harsa

Nach der Dechiffrierung des genetischen Codes u.a durch das Human Genome Projekt und durch immer effektivere Technologien in der Erforschung von komplexen biologischen Lebenserscheinungen, insbesondere auf dem Gebiet der rekombinanten DNS und Proteintechnologie, der Biotechnik, Bionik und Nanotechnologie stehen auch den Künsten zukünftig völlig neue heute noch zum Teil ungeahnte Medien zur Verfügung. Bei der Betrachtung neuer wissenschaftlicher Praxis, sollte aber auch darauf geachtet werden, daß es sich um sehr genaue Naturbeobachtungen und Interpretationen handelt, und die neuen hocheffektiven Techniken ie. zur Erzeugung verbesserter Nutzpflanzen und -Tiere Phänomene der Natur abgeschaut und für das Labor oder Technikum adaptiert wurden. Das auch große, nobelpreiswürdige Entdeckungen am Ende neue, ungelöste Fragen aufwerfen und die Gesellschaft vor neue Herausforderungen stellen. Künstler sollten möglichst schnell und unmittelbar auf eine neue Technologie wie beispielsweise auf die der Mikrobiologie von Bakterien abgeschaute CRISPR-Cas 9 Technik reagieren können. Durch diese enzymatische Methode ist es Forschern und Medizineren möglich geworden,

hocheffektiv, ganz gezielt, und punktgenau Veränderungen im Genomcode von Lebewesen vorzunehmen. Ziel der Unterrichtveranstaltungen ist es aufgrund dieser Erwägungen durch praktische und theoretische Unterweisungen den Studenten sowohl den biologischen Ursprung solcher Technologien wie den praxismäßigen Umgang zu erläutern. Es bietet sich fast von selbst an, an einer gestalterisch orientierten Hochschule Vergleiche und Diskurse mit "alten" und erprobten Medien zu suchen, Vergleiche zu starten, Analogien zu bilden, die Ähnlichkeiten der Medien aufzuzeigen, gemeinsame Sprachmuster und Hybride zu bilden. Aufgrund von sehr ähnlichen Vorgehensweisen und historischen Betrachtungen zielen wir mit dem Editing von DNA und Proteinen auf den Vergleich mit der wissenschaftlichen, handwerklichen wie künstlerischen Filmmontage angefangen von der Moskauer Filmschule bis zu den aktuellen Diskursen des Expanded Cinema und innovativen TV Konzepten. Wir möchten künstlerische

Diskurse und Projekte in Umgang und Vergleich dieser beiden Medien evozieren und im Ziel hybride Formate produzieren.

Die Teilnehmer sollen befähigt werden, werden aus Methoden der rekombinanten DNA Technologie im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften wie technologischen Möglichkeiten in einer gestalterisch orientierten Hochschule zu schöpfen, praktisch wie auch theoretisch zu forschen und/oder im Rahmen der individuellen künstlerischen Bearbeitung eigene Wege und auch praktischen Zugang zur modernen Biologie zu finden. Diskurse um neue erweiterte Formate des Films und des digitalen Bildumgangs sollen dabei allein schon aus Gründen leichter Verfügbarkeit und Aneignung eine wichtige mediale Rolle spielen. Die praktischen und theoretischen Unterrichtsmodule finden auf Englisch statt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

4448215 (In)visible Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.04.2016

Bemerkung

Bewerbungsfrist ist der 8. April 2016.

Weitere Infos zur Bewerbung, Zulassungs-Voraussetzungen, Deadlines und Benotungs-Schema gibt es auf der Wikiseite zum Kurs.

Kommentar

Obwohl wir alle Computer und das Internet tagtäglich benutzen, sind wir als „User“ zumeist nur Konsumenten von vorhandenen Computersystemen und Netzwerken. Das gilt vor allem für visuelle Künstler und Designer, aber auch für andere Kreative, die mit dem Computer arbeiten. Mit den "(In)visible Networks" möchten wir die Frage stellen, wie die andere Seite der Netzwerke beschaffen ist: wie werden Daten zwischen Computern versendet, warum verlangt das Internet verschiedene Computer, Browser oder Betriebssysteme? Was ist die Rolle von Servern und Personal Computern in diesen Netzwerken? Wodurch sind unsere Daten bzw. unsere Netzwerke unsicher? Wie strukturiert man eine eigene Webseite auch inhaltlich sinnvoll, damit Besucher die gewünschten Informationen finden?

Zu den konzeptuellen Zielen dieses Projektes gehören der Vergleich und die Reflexion von unterschiedlichen Netzwerkstrukturen (z.B. hierarchische Strukturen, dezentrierte Strukturen, orientiert nach dem WEB 2.0 usw.).

Ein Kursziel wird die Neugestaltung und Aktualisierung der Webseite der GMU sein. Dazu gehört auch die Diskussion über die Darstellung der Inhalte und die Arbeit an neuen Inhalten. Die Studenten werden im Kurs mit Typo 3, HTML, php und Java Script lernen und arbeiten. Inhaltliche Textarbeit und die Gestaltung der Struktur von verschiedenen Webbezogenen Projekten werden im Rahmen des Tutoriums betreut werden.

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer.

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)
30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

4448216 Minecraft Ecologies

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Erster Termin Performance Platform, Digital Bauhaus Lab, Raum 001
Weitere Termine nach Absprache (Drei Wochenend-Workshops FR/SA/SO), 15.04.2016 - 15.04.2016

Kommentar

Die kybernetische Simulation als Spiel hat in Deutschland in den 1980ern erstmals mit Frederic Vester's Brettspiel Ökopolopoly Einzug erhalten. In einer Welt immer komplexerer Computer Games, spielen generative Landschaften, Wirtschafts- und Ökosysteme eine immer größere Rolle. Wie Dietrich Dörner in der Logik des Mißlingens zeigte, neigen sogenannte Experten dazu ihr Verständnis komplexer Systeme zu überschätzen.

Im Rahmen des Workshops soll das Spektrum von Simulation und Wirklichkeit, harmlosem Spiel und realer Katastrophe, vermeintlicher Kontrolle und Machtlosigkeit erforscht werden. Jeder Teilnehmer / jede Teilnehmerin programmiert dabei ein offenes Ökosystem, das mit den anderen Ökosystemen vernetzt ist. Für die 4x4 Videowand der Interaktiven Performance-Plattform wurde eine verteilte Ansteuerung entwickelt, die aus 16 Kleinstcomputern (Raspberry-Pi) besteht, von denen jeder einzelne ein Panel der Videowand steuert. (Auf den Raspberry-Pis ist das Spiel MineCraft kostenlos verfügbar).

Im Rahmen der Summaery 2016 sollen die Ökosysteme auf der Videowand präsentiert werden. Die Besucher können durch Bewegung auf der Tracking-Plattform mit den Systemen interagieren und spielen.

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer. Keine Programmierkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis

50 % Artistic work using MineCraft as an artistic and critical medium
20 % Interaction of the work with other participants + the performance platform
30 % Documentation (10% contribution to the media wiki)

4448217 Sensor HackLab

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7b, Raum 201, ab 13.04.2016

Kommentar

Sensor HackLab schlägt den Pfad einer Kunstmethodik ein, aus der Konzept und Ästhetik aus einer haptischen Untersuchung vom Elektronik und der Materialität von Technik erwächst. Wir konzentrieren uns hier darauf Geräte und Prototypen zu bauen die alternative Möglichkeiten bereitstellen die Umwelt zu erfahren und darauf zu reagieren. Wir zielen darauf ab uns auf ein Abenteuer einzulassen die Grenzen und Möglichkeiten von Geräten, die gemacht sind die Welt zu quantifizieren, hinter uns zu lassen in dem wir Technologien entwickeln die uns mit der Umwelt (und die Umwelt mit uns) verbinden.

Dieser Kurs basiert auf einem bottom-up Ansatz sich dem elektronischen Medium durch Dekonstruktivismus, experimentellem Schaltungsdesign, Erkennen von Mustern und Reverseengineering zu nähern. Der Kurs strebt auch nach einer Kritik in wirtschaftlichen Systemen integrierter elektronischer Medien und deren Einfluss auf Menschheit und Natur mittels Prozessen, die die verborgenen inneren Welten von Maschinen offenbaren.

Anfragen: 60%

Teilnahme: 20%

Dokumentation: 20%

This course is best suited for students that have already taken an introduction to electronics course with the instructor.

IMPORANT:

1 - This is a studio course where students are given time and space in class to develop their work. Presence is taken very seriously. Late arrivals and absence are not tolerated.

2 – Students taking courses in Media Arts Environments (GMU) have priority for this course.

3 – Register via email before 01.04.2015 (darsha.hewitt@uni-weimar.de). Please include your program, semester of study and a brief statement of interest (why do you want to take this course?). Students must also acknowledge that they have read the course description online and that they can commit to the class schedule (http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/GMU:Sensor_Hacklab).

4 – There is at 15€ material fee for this course

Leistungsnachweis

- Anwesenheit und aktive Mitarbeit
- Gruppenarbeit
- Erkennbare Einzelleistung innerhalb der Gruppe

4448218 Textiles Prozessieren

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:00 - 16:45, Digital Bauhaus Lab, Raum 001, ab 14.04.2016

Kommentar

Der Kurs "Computing with Thread" befasst sich mit Themen der Codierung, Berechnung und Kommunikation. Allerdings auf Basis textiler Fäden und Strippen, im Gegensatz zu den verbreiteten Digitalrechnern auf Siliziumbasis. Moore's Gesetz der exponentiellen Zunahme von Rechenleistung und Speichergröße wird dabei bewusst gebrochen, um mit "Slow Computing" und "Small Data" alternative kulturelle Praktiken des Rechnens, Speicherns und Kommunizierens zu erforschen und zu erproben. Konterfaktische Szenarien stehen dabei ebenso im Vordergrund wie praktische Realisierungen im Sinne des "Unconventional Computing".

Zunächst gilt im Rahmen der textilen Kodierung, Methoden der Codierungs-Theorie auf das textile Medium anzuwenden und verschiedene textile Techniken auf ihr Potential als Speichermedium hin zu untersuchen. Dabei werden historischen Verfahren wie Quipu ebenso untersucht, wie aktuelle technische und künstlerische Projekte. Ein weiterer Schwerpunkt ist das textile Interface. Hier wird der Einsatz von Seilen und Strippen als Mensch-Maschine-Schnittstelle untersucht. Fallstricke, Flaschenzüge und Zündschnüre bilden dabei den Ausgangspunkt für textile Schittstellen im Kontext siliziumbasierter Computer.

Auch das Potentiall von Fäden zur Datenübertragung wird untersucht, sei es durch Schwingung, durch Übertragung von Elektronen oder von Flüssigkeit. Ziel des Kurses ist es, die materiellen Eigenschaften von Fäden kreativ mit Ihrem Einsatz als Kommunikations-Mittel, Speicher- und Recheneinheiten zu verbinden, und dabei zu einem praktischen und kritischen Verständnis digitaler Technologien zu gelangen.

Weitere Informationen auf der Webseite des Kurses.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sind von Vorteil

Leistungsnachweis

20 % Referat

50 % Eigenständiges künstlerische Arbeit

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

Interface Design

4448219 Electronics for the Internet of Thongs**M. Schied**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 12.04.2016

Kommentar

Unter anderem beschäftigen wir uns in diesem Semester mit den technischen Aspekten und dem kreativen Potential von Teledildonik, Telepräsenz und mechanisch verzwirbelten Lolcats. Stellvertretend für bidirektionale paarungen von Sensoren und Aktoren, inspiriert uns die Teledildonik, um befriedigende Lösungen für alles mit jedem und jedem mit allem zu erfinden.

Inhalte: Sensoren, Aktoren, Netzwerke und mechanische oder elektrische Konstruktionen.

Die Ergebnisse werden am Ende des Semesters ausgestellt.

Voraussetzungen

Humornachweis oder vergleichbares Zertifikat mit dem Motivationsschreiben. Grundkenntnisse über Arduino oder andere Mikrocontroller, z.B. aus dem Modul "Feuer, Wasser, Luft und Erde" aus dem vergangenen Semester.

Basic Knowledge about Arduino or other Microcontroller Programming and Electronics, e.g. from last semester's module Fire Water Air and Earth or compareable.

Leistungsnachweis

Making and Documentation of an Electronic artifact. Participation in the Exhibition. Active Participation in classes.

4448220 Experimente mit Sieb und Silbertinte: Grundlagen der gedruckten Elektronik.**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, gerade Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 18.04.2016

Kommentar

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Grundlagen der Druckverfahren mit Schwerpunkt auf dem Siebdruck und diskutieren die Möglichkeiten gedruckter Schaltkreise. In der Werkstatt experimentieren wir dann mit leitfähigen Druckfarben und die Studierenden können selbstständig Projekte mit gedruckter Elektronik entwickeln.

Inhalte:

- Kurze Einführung zu den vier großen Druckverfahren
- Grundlagen und Geschichte der Gedruckten Elektronik
- Der Siebdruck: Verfahren, Druckformherstellung, Werkzeuge & Chemikalien
- Erstellen von Druckvorlagen
- Elektrolumineszenz
- Elektronische Komponenten
- Gedruckte Karten für das Fingies-Projekt
- Mögliche Themen je nach Interesse und Zeitrahmen: Gedruckte Lautsprecher, Electrochromic Inks, Leitfähige Druckfarben selbst herstellen, Druck von elektrolumineszter Farbe im Raster, Inkjet und gedruckte Leiterbahnen, gedruckte Sensoren

Für Updates bitte den Link zum Medien Wiki nutzen.

Leistungsnachweis

Planung, Durchführung und Dokumentation eines Experiments zu gedruckter Elektronik, aktive Teilnahme.

4448221 Medienkunstpreis2016**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 12.04.2016

Bemerkung

Up to date information in the course's page on the MediaWiki

Raum und Termine werden noch bekanntgegeben

Kommentar

Wir organisieren den Medienkunstpreis 2016 für den Summary im Juli! Komm in unser Team und hilf mit dieses wichtige und relevante Kunstereignis an unserer Hochschule mit zu gestalten. Dabei werden wir nicht nur interessante und wichtige Personen des Kunstbetriebs (für die Jury) treffen, sondern auch an der Kuratierung und dem Ausstellungsdesign arbeiten.

Leistungsnachweis

- Active participation and Teamwork
- Being responsible for one specific task
- Designing, creating or writing something (Invitations, Posters, Logos, Website ...)
- Creating, sharing and realising exciting ideas

Medien-Ereignisse**4448222 Anfängerglück Animation - Legetrick****F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, Einzel, 11:00 - 13:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.04.2016 - 07.04.2016

Do, wöch., 11:00 - 13:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 12.05.2016

Kommentar

Inspiziert von Lotte Reiniger werden wir in diesem Kurs unseren eigenen Weg finden, um klassischen Märchenstoff zu bearbeiten und als Legetrick zu verfilmen. Der Kurs beginnt mit einer Entscheidung für Inhalt und Form. Ab Mai widmen wir uns der praktischen Umsetzung. Ende September soll ein fertiger Film präsentiert werden. Teil des Werkmoduls ist eine Exkursion zur „Trick Fabrik“, dem Legetrickstudio Jörg Herrmanns, ehemaliger DEFA-Studio Mitarbeiter und einer der letzten Meister der Silhouetten-Animation. (siehe Links) Diese Veranstaltung richtet sich sowohl an Studierende mit Erfahrung im Bereich Animation als auch an Einsteiger. Erfahrungen im Bereich Kamera, Licht und Ton sind sehr willkommen. Bewerben sie sich mit links zu ihren Arbeiten und einer kurzen Begründung, warum sie am Kurs teilnehmen wollen bis spätestens 6. April 2016.

Bewerbung an franka.sachse@uni-weimar.de

Ein erstes vorbereitendes Treffen findet am 7. April statt - das zweite Treffen am 12. Mai. Zwischen diesen Treffen arbeiten die Teilnehmer selbständig ihre Ideen aus. Ab 12. Mai treffen wir uns wöchentlich.

Leistungsnachweis

fertiger Legetrickfilm (Länge: 1,5 – 3 min)

4448223 backup 2016 II

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 10:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 13.04.2016

Kommentar

In seinem 18. Jahr steht das backup_festival 2016 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum fünften Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Seit 2008 ist das Festival an das Bauhaus Film-Institut (BFI) der Bauhaus-Universität angegliedert. Dessen Fokussierung auf gestalterische, wissenschaftliche und ökonomische Problemstellungen in Filmpraxis und -Theorie sorgen für ein geschärftes Profil und damit für eine klarere Ausrichtung des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen? Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Festivaltermin: 18.-22.5.2016

4448224 Die Originalton-Aufnahme im Dokumentarfilm

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: online

Die Fernkurs arbeitet mit Lernpfaden. Die Übungen können bei freier Zeiteinteilung im zwischen dem 1.4. und dem 15.7. bearbeitet werden.

<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=249>

Dozent: Christian Riegel

Kommentar

Dieser Fernkurs vermittelt wichtige Grundlagen für die Gestaltung der Tonebene im Film (mit dem Schwerpunkt auf dem dokumentarischen Arbeiten). Die Teilnehmer arbeiten an Original-Tonaufnahmen mit dem Ziel, ein reichhaltiges und qualitativ hochwertiges Material für die Postproduktion zu erzeugen. Das Bewusstsein für die akustische Beschaffenheit von Drehorten wird geschärft und der Umgang mit Mikrofonen und Aufnahmegegeräten trainiert. Jede Lerneinheit schließt mit einer praktischen Übung ab, die zur akustischen Gestaltung dokumentarischer Sequenzen inspirieren soll.

Christian Riegel ist Toningenieur und leitet im Tonbüro Berlin die Tonbearbeitung von Kino- und Fernsehfilmen.

Voraussetzungen

Der Kurs ist ein Pilotprojekt in der Online-Lehre. Die Teilnahme erfordert die Bereitschaft zur Arbeit mit der Lernplattform Moodle und enthält hohe Selbststudienanteile.

Die Einschreibung für diese Lehrveranstaltung ist bis zum 1.4.16 im Kursraum möglich (<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=249>)

Leistungsnachweis

Absolvieren aller Lerneinheiten.

4448225 Wie nah kann man sich sein? Wie fern ist der Fotograf?

B. Hartung

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Erster Termin: 19. April 2016, Alte Notenbank (Uhrzeit wird noch festgesetzt)

Bitte meldet Euch vorher per E-Mail bei mir an: weimar@berndhartung.de

Kommentar

In Museen und Literatur suchen wir uns Gemälde als Vorbilder von Darstellungen zweier Menschen und kleiner Gruppen, die wir in der Gruppe fotografisch interpretieren. Der Focus liegt weniger in der perfekten fotografischen Darstellung, als mehr in der Frage, wie führe ich als FotografIn Regie, um Nähe und Intensität herzustellen.

Wir arbeiten in Gruppen und sind unsere eigenen Darsteller. Die Arbeit entsteht in den vier Blockterminen, die noch bestimmt werden.

Das Angebot richtet sich an StudentInnen der Medienwissenschaften. Medienkunst und Visuelle Kommunikation sind willkommen.

Leistungsnachweis

Anwesenheit und Abgabe aller geforderten Themen.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4448226 Future Vintage Ausstellungskonzeption**K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2016

Kommentar

Future Vintage beschreibt eine, seit dem WS 2013 studentisch initiierte Vortrags- und Workshopreihe, die sich dem textilen Experiment widmet. Future Vintage versucht dem Textil an der Bauhaus Universität wieder mehr Aufmerksamkeit zu verschaffen und den disziplinübergreifenden, experimentellen Umgang mit dem Werkstoff zu vermitteln.

Im Juli 2016 soll der zweite Future Vintage Katalog erscheinen, der die letzte Vortragsreihe "The Textile Resistance" von 2015 dokumentiert und aufarbeitet.

Im Zuge der Veröffentlichung soll innerhalb dieses Kurses eine Ausstellung konzipiert werden, die die gegenwärtige Auseinandersetzung mit Textilien am Bauhaus recherchiert, organisiert und präsentiert.

Studierende erlernen eine Ausstellung zu denken, zu verorten, zu gestalten und zu bewerben. Aktives Engagement, Teamfähigkeit sowie ein Vorsprechen zum ersten Plenum sind Voraussetzung zur Teilnahme am Kurs.

Der Kurs findet auf Deutsch statt und richtet sich an Studierende der MKG, VK, PD, FK, sowie MW (Medienwissenschaft). Plenumstag ist in der Regel Montags, der Kurs kann aber auch teilweise in Blöcken stattfinden. Geeignete Termine werden dann im Kurs besprochen.

Voraussetzungen

Teilnahme nach Vorsprechen beim 1. Plenum, Teamfähigkeit

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Plenen, aktives Engagement, Bearbeitung und Präsentation aller Übungs- und Hausaufgaben sowie einer Ausstellung zur Summaery 2016, Abschlussdokumentation

4448227 Reality Check — Alice in Wonderland**S. Helm**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 11.04.2016

Kommentar

»Willst du mir wohl sagen, wenn ich bitten darf, welchen Weg ich hier nehmen muß?«

»Das hängt zum guten Teil davon ab, wohin du gehen willst,« sagte die Katze.

»Es kommt mir nicht darauf an, wohin –« sagte Alice.

»Dann kommt es auch nicht darauf an, welchen Weg du nimmst,« sagte die Katze.

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit Lewis Carrolls »Alice im Wunderland«, um einzelne Szenen, Charaktere, Bilder oder Zitate durch die individuelle künstlerische Praxis und / oder handwerkliche Fähigkeiten neu in Szene zu setzen oder zu interpretieren. Hierfür kann mit allen zur Verfügung stehenden Medien gearbeitet werden. Ob am Ende eine Publikation oder eine Ausstellung in Weimar oder

anderswo dabei herauskommt, hängt ganz von dem Engagement der Studierenden und der jeweiligen Qualität der Arbeiten ab.

»Alice im Wunderland« — ein Klassiker der Kinderliteratur — beeinflusste zahlreiche Protagonisten aus Film, Musik, Kunst und Literatur und wird darüber hinaus auch

mit Naturwissenschaften (insbesondere der Mathematik), Astronomie, Physik und Informatik, sowie mit einer gewissen Erotik und der sogenannten Kanonliteratur assoziiert. Das Buch beeinflusste Künstler_innen und Wissenschaftler wie: Christina Georgina Rossetti, T. S. Eliot, Virginia Woolf, James Joyce, Sir William Empson, Julien Barnes, Stephen King, Gilles Deleuze, Jean-Jacques Lecercle, Jeff Noon, Philip José Farmer, Terry Gilliam, Jefferson Airplane, No Doubt, Tom Petty & the Heartbreakers, George Harrison, Tom Waits, Stillste Stunde,

Aerosmith, Roland Schimmelpfennig, Sigmar Polke, Max Ernst, René Magritte, Salvador Dalí, Kaori Yuki, Clamp, Bisco Hatori, ...

Carrolls Werk soll somit als inspirierende Fundgrube für suchende Gestalter_innen und Künstler_innen gesehen werden.

Darüber hinaus wurde Alice im Wunderland circa 50 mal filmisch interpretiert. Von diesen Interpretationen wollen wir zu Beginn eine kleine Auswahl gemeinsam

schauen, um uns dann um unseren zügig unseren eigenen Arbeiten zu widmen.

Es wird empfohlen das Buch zu besorgen und vor Beginn des Kurses zu lesen.

Alice's Abenteuer im Wunderland.:

http://www.gasl.org/refbib/Carroll__Wunderland.pdf

Voraussetzungen

Erscheinen zum ersten Plenum

Leistungsnachweis

Regelmäßige, aktive Teilnahme an den Plenen, Bearbeitung der Übungs- und Hausaufgaben, Präsentation einer künstlerischen, gestalterischen Arbeit

Multimediales Erzählen

4447229 Hellsehen für Anfänger - Einführung in die Fotografie

N. Röder

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 11.04.2016

Bemerkung

Anmeldung bis 31.März via Uni-Email-Adresse (unbedingt Name, Matrikel und Fachrichtung angeben) mit kurzem Motivationsstatement an nina.roeder@uni-weimar.de

Raum: Amalienstr. 13, 009

Kommentar

Das Werkmodul "Hellsehen für Anfänger" bietet allen Fotografie-Interessierten eine Einführung in die scheinbar magischen Parameter der analogen und digitalen Fotografie. Im Mittelpunkt steht zunächst die Vermittlung technischer Grundlagen: Die Funktion des Spiegelreflexkamerasystems, die Entscheidung der richtigen Belichtungszeit und Blende, unterschiedliche Belichtungsautomatiken, sowie die Filmwahl und ISO Zahl. Nachdem dann "Raw" und "Histogramm" keine okkulten Begriffe mehr darstellen, werden die vielfältigen Ausdruckformen der Fotografie - von dokumentarischen Ansätzen über Fine Art, bis hin zur Kriegs- und Fashionfotografie vorgestellt.

Anhand dieser zeitgenössischen und historischen Bildästhetiken werden bildgestalterische und kompositorische Mittel und Möglichkeiten analysiert und diskutiert. Die neu zu erlernenden seherischen Fähigkeiten der eingeweihten Teilnehmer sollen mittels zielgerichteter zweiwöchiger Aufgabenstellungen während des Kurses angewendet werden, um am Ende eine eigenständige kohärente Serie anzufertigen.

Voraussetzungen

keine Vorkenntnisse notwendig - ausgewiesenes Interesse an der Fotografie!

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken und Kurzreferat 20 % , Anfertigung der Aufgaben 30%, Konzeptentwurf und Anfertigung der Finalen Serie inkl. Präsentation einer Mappe 50%.

4448228 bewegte Zeichnung

A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 12.04.2016

Kommentar

Im Zusammenhang mit dem Projektmodul "momentum" werden Techniken und Methoden des Freihandzeichnens vermittelt sowie in wesentliche Grundlagen des experimentellen Zeichentrick eingeführt. Das freie Skizzieren ist ein wesentlicher Bestandteil des Kurses. Aus den entstehenden Zeichnungen werden im weiteren Kursverlauf kurze animierte Zeichentrickloops erarbeitet, die inhaltlich auf das zu belegende Projektmodul abgestimmt sind. Gute Zeichenfähigkeiten sowie Erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash werden vorausgesetzt.

Das Werkmodul ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt und ausschließlich für Studierende des Projektmoduls "momentum" belegbar.

Voraussetzungen

Belegung des Projektmoduls "momentum"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Führen eines Skizzenbuchs, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

4448230 LA FAMILIA - FOTOKURS FÜR FORTGESCHRITTENE

N. Röder

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 12.04.2016

Bemerkung

Raum: Amalienstr. 13,009

Kommentar

"We owe to our families both the ideas that we live by and the diseases that will one day claim our lives." Marcel Proust, In Search of Lost Time, 1919

Was bedeutet Familie heute noch?

Ist es die genetische Zusammengehörigkeit?

Oder sind es vielmehr ausgesuchte Menschen und Freunde, die man heute als Familie bezeichnet? Was ist übrig geblieben von Traditionen?

Oder erschaffen wir uns unsere eigenen und neuen?

In dem Fotokurs für Fortgeschrittene setzen wir uns mit unterschiedlichen historischen und zeitgenössischen Diskursen zum Thema Familie auseinander. Anhand von aktuellen und historischen künstlerischen Positionen werden Bildästhetiken besprochen und diskutiert - aber auch die eigenen fotografischen Fähigkeiten werden inhaltlich und konzeptionell, aber auch in technischer Hinsicht in Komposition, im Studio und in der Postproduktion erweitert werden.

Voraussetzungen

Anmeldung bis 31. März via Uni-Email-Adresse (unbedingt Name, Matrikel und Fachrichtung angeben) mit Portfolio-PDF (bitte keine download-links oder ähnliches schicken!) an nina.roeder@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken und Kurzreferat 20 % , Anfertigung der Aufgaben 30%, Konzeptentwurf und Anfertigung der Finalen Serie inkl. Präsentation einer Mappe 50%.

4448231 Silver & Moonshine: A large format, concept driven collodion workshop

N. Röder

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Blocktermine:

Fr./Sa. 3.-4.6.2016, 10.00-16.00 Uhr

Fr./Sa. 10.-11.6.2016, 10.00-16.00 Uhr

Fr./Sa. 17.-18.6.2016, 10.00-16.00 Uhr

Fr./Sa. 24.-25.6.2016, 10.00-16.00 Uhr

Fr./Sa. 1.-2.7.2016, 10.00-16.00 Uhr

Fr./Sa. 8.-9.7.2016, 10.00-16.00 Uhr

Raum: Amalienstr. 13, 009 + Dunkelkammer

Kommentar

This intensive, six week seminar will engage students with a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, concept driven workshop - students will attain knowledge, historical context and practical command of traditional and anachronistic analog technologies to expand the scope of their creative projects. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings, students will be introduced to large format camera systems, the making of black and white sheet film negatives, as well as primary wet plate collodion positives (ferrotype and ambrotype). Camera bodies, lenses and most materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, photographic paper, etc.) 6 credits. Limited to 8 students.

The workshop's schedule consists of 8 core meetings (Friday and Saturdays), with additional focus group meetings. Silver & Moonshine Redux creative works will be prepared and presented for Summaery 2016 Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and Fulbright Specialist grantee in Fine Art. Application until 26.03.2016: Letter of intent/interest + image portfolio of analog works -PDF (max. 10 photographs) email to: jacobsst@emmanuel.edu

Voraussetzungen

Intermediate / Advanced knowledge in (analog) photography

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realisation of a coherent series using analog methodologies.

4448232 Grundlagen der visuellen Gestaltung

N.N.

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

BlockSaSo, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, 03.06.2016 - 06.06.2016

Bemerkung

Lehrende: M.F.A. Catalina Giraldo Velez

Kommentar

Die Kenntnis und Übung wichtiger Kategorien wie Visuelle Wahrnehmung, Visuelles Gewicht, Form oder Struktur ermöglichen eine solide Basis für den Gestaltungsprozess. Was macht einen visuellen Entwurf ansprechend und verleiht ihm einen ausgewogenen Eindruck? Dieser Kurs bietet eine Einführung in die formalen Grundlagen des visuellen Designs sowie Einblick in die einschlägigen Programme Adobe Illustrator und InDesign.

Ziel dieses Kurses ist die Gestaltung einer kleinen Broschüre, die als Druckdatei sowie als Bildschirmpräsentation geeignet ist. Idealerweise haben Sie schon eine eigene Idee für die Inhalte, die Sie in Form einer Broschüre oder eines Buches gestalten wollen.

Das Modul wird als Blockveranstaltung durchgeführt.

Zeitraum:

Fr 3.6. 10-18h

Sa 4.6. 10-18h

So 5.6. 10-18h

Mo 6.6. 10-16h

Es sind keine Vorkenntnisse nötig.

Anmeldung bitte per e-mail unter Angabe der Matrikelnummer und Semester bis zum Fr 27.5. an catalina.giraldo@gmail.com

Voraussetzungen

Anmeldung per email bis zum 27.5. an catalina.giraldo@gmail.com

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

Wissenschaftliche Module

4339510 Graphics and Animation

C. Wüthrich, B. Bittorf

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Di, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Übung Lintpool, B11, ab 12.04.2016

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncgnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen. Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows. Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

Voraussetzungen

Mailto: bernhard.bittorf@uni-weimar.de bis zum 01.04.1016

Leistungsnachweis

Beleg, mündl. Prüfung

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter

N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 13.04.2016

Kommentar

Diese Veranstaltung soll in die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienwissenschaft einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Niklas Luhmann und Vilém Flusser) und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen, Hörspiel/Radio) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offengelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden.

Dieses Modul ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienwissenschaft.

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, M. Potthast

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 06.04.2016

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 06.04.2016

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 28.07.2016 - 28.07.2016

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

Introduction to Media Culture for Media Art and Design students

Das Modul "Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter" wird im Rahmen eines 4-stündigen Seminars angeboten. Dieses Einführungsmodul ist verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienkultur zu belegen.

Modulverantwortliche: Dipl.-Kulturwiss. S. Martin