

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2014/15

Stand 08.04.2015

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	4
Wissenschaftliche Module	4
Basismodul Medienwissenschaft	9
Bildwissenschaft	10
Das Minoritäre denken	10
Europa	10
Filmästhetik	10
Kulturtechniken	11
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	11
Mediale Welten	11
Medienfragen	11
Medien-Philosophie - Film-Bildung	11
Mediensoziologie	11
Bildtheorie	11
Die Welt des Sozialen	13
Mediale Historiographien/Wissensgeschichte	14
Medien-Philosophie	15
Projektmodule	16
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	16
Experimentelles Radio	17
Experimentelle Television	18
Gestaltung medialer Umgebungen	18
Interface Design	18
Medien-Ereignisse	20
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	22
Multimediales Erzählen	23
Fachmodule	24
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	24
Experimentelles Radio	25
Experimentelle Television	26
Gestaltung medialer Umgebungen	27
Interface Design	30
Medien-Ereignisse	33
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	38
Multimediales Erzählen	40

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Introduction event for Media Art and Design (M.F.A.), English-speaking

Monday, 13th October 2014, 9.30 a.m., room 015, Bauhausstraße 11

Presentation of all English-language projects

Begrüßungsveranstaltung und Projektbörse Medienkunst/Mediengestaltung (M.F.A.), deutschsprachig

Montag, 13. Oktober 2014, ab 14.00 Uhr im Seminarraum 015, Bauhausstraße 11

Präsentation der deutschsprachigen Projekte

Wissenschaftliche Module

3440124 Exploring Interactive Theatre

E. Hornecker, M. Honauer, P. Fischer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 13.11.2014 - 13.11.2014

Mi, Einzel, 16:00 - 17:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 17.12.2014 - 17.12.2014

Bemerkung

Semesterwochenstunden:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 10 SWS

Produkt-Design: 12 SWS

MediaArchitecture: 12 SWS

Medienkunst/-gestaltung: 4 SWS

Leistungspunkte:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 15 ETCS

Produkt-Design: 18 ETCS

MediaArchitecture: 18 ETCS

Medienkunst/-gestaltung: 6 ETCS

Maximale Teilnehmer:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 4

Produkt-Design: 2

MediaArchitecture: 1

Medienkunst/-gestaltung: 2

Kommentar

Dieser Kurs untersucht Anwendungsmöglichkeiten *interaktiver Technologien im Theater*. Dazu setzen wir uns mit der Gestaltung innovativer Elemente auf der Bühne auseinander. Je nach Ausdefinierung der konzeptionellen Ideen, werden wir in interdisziplinären Teams im Bereich des Bühnenbaus aber auch in Requisite und Kostümdesign tätig werden um ganz individuelle Lösungen für ein Theaterstück zu entwickeln. Darüber hinaus suchen wir für unsere praktischen Ideen ein lokales Theater, um mit Theaterleuten (Regisseur, Schauspieler, Bühnentechniker, Beleuchter etc.) in Kontakt zu treten und um unsere Ideen live-on-stage zu bringen. Dort müssen sie dann allen Gegebenheiten von den Proben bis hin zur Aufführung in Funktion und Form Stand halten.

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI & Produkt-Design & MediaArchitecture:

Die Aufgaben und Lehrinhalte sind vielfältig. Sie reichen von Physical Computing über Wearable Computing und Interaction-Design bis hin zur qualitativen Nutzungsforschung. Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Arduino-Einführung, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Anfang Februar 2015 müssen die Prototypen fertig sein, damit sie getestet werden können.

Medienkunst/-gestaltung:

Die Hauptaufgabe der Studenten aus der Medienkunst/-gestaltung wird zum einen die Konzeption, Planung, Organisation und Durchführung von Nutzerstudien sein. Zum anderen werden sie die Produktionsteams bei der Dokumentation des Projektes unterstützen.

Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Parallel dazu beginnen wir mit der Erstellung des Studien-Designs. Anfang Februar 2015 müssen unsere Prototypen fertig sein damit wir ausgewählte Designs sowie technischen Entwicklungen evaluieren können.

Voraussetzungen

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI:

Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen und im Bereich des Physical Computing. Kenntnisse in Java oder C++ sind Voraussetzung. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping sowie Kenntnisse in Arduino und Processing. Kenntnisse im Interface-/Interaction-Design als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist außerdem, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind.

Must-haves:

- Interest in developing interactive environments/products
- Programming skills (Java or C++)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experience in physical computing (e.g. Arduino)
- Knowledge about qualitative and empirical research methods
- Interest in Interface-/Interaction-Design and Theatre

Produkt-Design: & MediaArchitecture: Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Vorkenntnisse in Arduino und Processing als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- (Handi)craft skills (e.g. sewing, tinkering, modeling)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Interest in computational systems and physical computing
- Ability to develop individual solutions
- Knowledge about qualitative and empirical research methods

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Medienkunst/-gestaltung: Interesse am wissenschaftlichen Arbeiten und idealerweise Vorwissen in der qualitativen Nutzungsforschung. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau als auch Vorkenntnisse in Arduino und Processing sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Interest in qualitative and empirical research methods
- Good skills in read, written and spoken language (German and/or English)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experiences in usability testing
- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- Interest in computational systems and physical computing

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Leistungsnachweis

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, technische Realisierung des Projekts, Literaturrecherche & Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Produkt-Design: & MediaArchitecture: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, konzeptionelle & gestalterische Realisierung des Projekts, Projekt-Dokumentation (Photo, Video) im laufenden Semester, Literaturrecherche, Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Medienkunst/-gestaltung: Literaturrecherche, Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, Vorbereitung & Durchführung einer Studie, Projekt-Dokumentation im laufenden Semester, Peer-Assessment, Enddokumentation

3440221 Tales from the Gateau**A. Schwinghammer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 16.10.2014

Bemerkung

This seminar will be in English

There will be an introductory session on Thursday 16.10.2014, 11:00-12:30 at the seminar room, Marienstraße 12.

It is strongly suggested to participate in this introductory session to get an idea about the seminar theme the requirements for participation and enrolling in this course.

Students who successfully participated in the seminar "Gastrovisualität & Kulinarkultur" (summer term 2013) cannot participate in this seminar

For any further questions please contact alexander.schwinghammer@uni-weimar.de

Kommentar

Chicken Tikka, Chili con Carne or Currywurst; food is embedded in cultural practices, regimes of presentation, technical capabilities and global economic interconnections. As food is prepared, presented and consumed, eating is not to be perceived in being a mere act of sustenance. Supplying food includes elementary cultural techniques like agriculture or the measurement of time. Moreover, food is a key component of political and commercial objectives far longer than industrial food production. As food is produced, transported, processed, distributed, consumed and discarded its symbolic power changes along its material and economic transformations.

This seminar is about the visual culture of something allegedly ordinary: food. In this seminar we will embark to explore the different perspectives on food. Inquiring cultural and especially visual practices around food, this course will inquire food as it moves through systems of medialization. A key task will be to investigate culinary ideas, forms and commodities in view of the material and symbolic design of food.

Voraussetzungen

No preparatory courses necessary

Leistungsnachweis

Präsentation und schriftliche Arbeit, Note

In-class presentation and necessary

4255221 Einführung in die Informatik**M. Hagen, A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 17.10.2014

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 20.10.2014

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 20.10.2014

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1, ab 22.10.2014

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2, ab 22.10.2014

Mo, Einzel, 13:45 - 17:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 16.02.2015 - 16.02.2015

Kommentar

Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

4555134 Modellierung von Informationssystemen**E. Hornecker, P. Fischer**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 14.10.2014

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 20.10.2014

Kommentar

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben und Klausur

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, B. Azari

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 16.10.2014

Di, gerade Wo, 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 28.10.2014

Mo, Einzel, 14:00 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 09.02.2015 - 09.02.2015

Kommentar

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)**E. Hornecker, M. Honauer**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 15.10.2014

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 20.10.2014

Mi, Einzel, 12:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 11.02.2015 - 11.02.2015

Kommentar

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Studenten der Medienkunst/Mediengestaltung)

Basismodul Medienwissenschaft**Media Studies (Basic Module)**

Modulverantwortlicher: Dr. Rebekka Ladewig

4445331 Dispositive des Schwindels

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 21.10.2014

Kommentar

Das Phänomen des Schwindels gilt als Symptom der Moderne – ein klassischer Topos des 19. Jahrhunderts, der Begriffe wie Großstadt, Geschwindigkeit und Rausch aufruft. Schon um 1800 wurde der Schwindel zu einem Gegenstand sinnesphysiologischer Experimente, an deren Ende die Entdeckung des Gleichgewichtssinns stand. Das Seminar verschränkt diese beiden Perspektiven und rekonstruiert die Experimentalisierung des Schwindels ausgehend von einer Geschichte der Verkehrsmittel (Schiff – Eisenbahn – Flugzeug – Raumschiff) und schwindelerregenden Apparate, die als materielle und mediale Rahmenbedingungen des Schwindels zu analysieren sind. Ziel des Seminars ist es, den Schwindel als Element und Parameter der Kalibrierung und Neukonfigurierung der Wahrnehmung herauszustellen.

4445332 Umgebungswissen**R. Ladewig**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 22.10.2014

Kommentar

Der Begriff der Umwelt ist zu Beginn des 20. Jahrhundert zu einem zentralen Konzept der Biologie geworden, mit dem die Heterogenität der Faktoren und Gegenstände der Außenwelt begrifflich zusammengefasst wurde. Seither hat dieses Konzept – in den Varianten des Milieus, des Lebensraums oder des Ambientes – unterschiedliche Konjunkturen durchlaufen und ist zu einem disziplinenübergreifenden Untersuchungsgegenstand geworden, der für die Analyse medialer Welten von zentraler Bedeutung ist. Ansprüche, Fragen und Problemkonstellationen, die in den Entwürfen von Umgebungswissen konvergieren, betreffen so verschiedene Themen wie die Relationierung von Subjekt/Organismus und Umwelt, das Verhältnis vom Lokalen zum Globalen oder die wechselseitige Gestaltung von Leben und Lebensumwelt. Das Seminar ist als Lektürekurs angelegt und nähert sich den genannten Problemfeldern aus den Perspektiven von Jakob von Uexküll, Georges Canguilhem und Tim Ingold.

Bildwissenschaft**Image Science**

Modulverantw.: Prof. Dr. V. Pantenburg

Das Minoritäre denken**The Minority think**

Modulverantwortliche: Vertretungsprof. Dr. P. Löffler

Europa**Europe**

Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. H. Wagner

Filmästhetik

Film Aesthetics

Modulverantwortlicher: Dr. S. Frisch

Kulturtechniken

Culture Tecniques

Modulverantw.: Vertretungsprof. Dr. F. Steinhauer

Mediale Historiografien / Wissensgeschichte

Media History–HistoryKnowledge

Modulverantw.: Dr. Christina Vagt

Mediale Welten

Media Worlds

Modulverantwortlicher: PD Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Medienfragen

Media Questions

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. St. Gregory

Medien-Philosophie - Film-Bildung

Media-Philosophy - Film-Education

Modulverantwortlicher: Dr. Lena Eckert

Mediensoziologie

Media Sociology

Modulverantwortlicher: Dipl.-Soz. St. Meißner

Bildtheorie

Image Theory

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Volker Pantenburg

4445333 Audiovisual Film Studies: Produktion eines Video-Essays

M. Baute

Seminar

BlockSaSo, 13:30 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 28.11.2014 - 30.11.2014

Veranst. SWS: 2

BlockSaSo, 13:30 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 12.12.2014 - 14.12.2014

Bemerkung

Vorbesprechung im Rahmen der Modulbörse.

Kommentar

In dem Blockseminar werden die theoretischen Erkenntnisse des Seminars „Filmanalytische Werkzeuge: Beschreibung, Kommentar, Deixis“ mit praktischer Filmarbeit zusammengeführt. Ziel ist die Herstellung kurzer, skizzenhafter analytischer Kurzfilme über einen Film, der zu Beginn des Semesters ausgewählt wird.

In den zu produzierenden Video-Essays werden mittels Voice-Over und Montage der vorgefundenen Bilder individuell gewählte Aspekte fokussiert. Dabei sollen sich persönliche Auseinandersetzungen sowie die Reflexion über formale Fragen und damit korrespondierende Erzählhaltungen artikulieren. Theorie wird überführt in Praxis, Filminterpretation wird selbst Film.

Das Seminar wird von Michael Baute unterrichtet und findet an den folgenden Terminen statt:

28.11., 13.30 Uhr bis 30.11., 18.30 Uhr

12.12., 13.30 Uhr bis 14.12., 18.30 Uhr

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Videoschnitt sowie die Bereitschaft zur Gruppenarbeit werden vorausgesetzt. Persönliche

Anmeldung: volker.pantenburg@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Erstellung eines ca. 5-minütigen analytischen Video-Essays.

4445334 Filmanalytische Werkzeuge: Beschreibung, Kommentar, Deixis

V. Pantenburg

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 23.10.2014

Kommentar

In der Auseinandersetzung mit Film und anderen Medien ist oft festzustellen, dass der Schritt des Beschreibens übersprungen wird, weil er für redundant oder trivial gehalten wird. Dieses Seminar dagegen schlägt vor, die Beschreibung (eines Bilds, einer Filmsequenz, der eigenen Erfahrung etc.) als ein Kernelement jeder ästhetischen und diskursiven Auseinandersetzung zu verstehen.

Zwischen Objekt, Wahrnehmung und sprachlicher Transkription, so die Hypothese, findet eine Reihe von Entscheidungen, Auswahlprozesse und Übertragungen statt, die es sich lohnt, genauer zu beobachten und zu diskutieren. „Das ist überhaupt keine Frage, dass es vom Beschreiben geradewegs ins Begreifen der Filme geht.“ (Helmut Färber, 1974) In einem weiteren Schritt soll es darum gehen, das Verhältnis zwischen Beschreibung und den nicht minder grundlegenden Praktiken des Kommentierens und Zeigens zu bestimmen.

Gelesen werden sowohl beschreibende Texte (aus der Kunstgeschichte und den Film- und Medienwissenschaften) als auch Texte, die sich mit der Praxis der Beschreibung auseinandersetzen. Zudem soll es – begleitend zur Veranstaltung „Audiovisual Film Studies“ darum gehen, sich selbst in kleineren Übungen in Techniken der Beschreibung zu trainieren und Fertigkeiten zu erwerben, die dann in die Produktion der Video-Essays einfließen können.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Videoschnitt sowie die Bereitschaft zur Gruppenarbeit werden vorausgesetzt. Persönliche Anmeldung: volker.pantenburg@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Übernahme einer kleineren Seminarleistung und Erstellung eines ca. 5-minütigen analytischen Video-Essays im anderen Seminar des Studienmoduls (Michael Baute: Audiovisual Film Studies)

Die Welt des Sozialen**The world of social**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stephan Gregory

4445205 Soziologische Theorien**A. Ziemann**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 20.10.2014

Kommentar

Die Vorlesung vermittelt Handlungs- und Gesellschaftstheorien in der Spannbreite von den soziologischen Klassikern (Weber, Simmel) bis zu wichtigen Gegenwartsautoren. Fokussiert wird dabei auf die jeweils zentrale Problemstellung und die leitenden Grundbegriffe. Ein systematischer Vergleichspunkt liegt in der jeweiligen Beschreibung (spät-)moderner Handlungslogiken, Kommunikationsformen und Gesellschaftsstrukturen. Die Vorlesung bildet zusammen mit dem Seminar „Alles wird modern! Modernität und (Post-)Moderne“ das Studienmodul „Soziologische Theorie“.

Leistungsnachweis

Klausur

4445335 Klasse. Logik und Medialität der sozialen Teilung**S. Gregory**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 23.10.2014

Bemerkung

Das Seminar ist Teil des Studienmoduls „Mediale Historiographien“ (Gregory) UND des Studienmoduls „Die Welt des Sozialen“ (Ziemann“).

Kommentar

Soziale Ordnung konstituiert sich durch Operationen der Aufteilung, durch das „Machen von Unterschieden“. Das Seminar interessiert sich für die Medialität der Teilung, d.h. für jene Operationen der Trennung und Aufteilung, aufgrund derer sich die Vielfalt des Seienden (insbesondere der „Gesellschaft“) als eine gegliederte, geordnete Welt präsentiert.

Das Seminar soll weniger den Charakter eines „Lektüre-Seminars“ als den einer gemeinsamen Untersuchung haben, d.h. die Parallelgeschichte von logischer Einteilung und sozialer Aufteilung soll nicht anhand einiger

kanonischer Theorietexte sondern in der Arbeit mit unterschiedlichen historischen Materialien (Texte, Diagramme, Bilder, Filme) diskutiert werden.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit in einem der beiden Teile des Moduls.

Mediale Historiographien/Wissensgeschichte

Media of History/History of Knowledge

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stephan Gregory

4445335 Klasse. Logik und Medialität der sozialen Teilung

S. Gregory

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 23.10.2014

Bemerkung

Das Seminar ist Teil des Studienmoduls „Mediale Historiographien“ (Gregory) UND des Studienmoduls „Die Welt des Sozialen“ (Ziemann“).

Kommentar

Soziale Ordnung konstituiert sich durch Operationen der Aufteilung, durch das „Machen von Unterschieden“. Das Seminar interessiert sich für die Medialität der Teilung, d.h. für jene Operationen der Trennung und Aufteilung, aufgrund derer sich die Vielfalt des Seienden (insbesondere der „Gesellschaft“) als eine gegliederte, geordnete Welt präsentiert.

Das Seminar soll weniger den Charakter eines „Lektüre-Seminars“ als den einer gemeinsamen Untersuchung haben, d.h. die Parallelgeschichte von logischer Einteilung und sozialer Aufteilung soll nicht anhand einiger kanonischer Theorietexte sondern in der Arbeit mit unterschiedlichen historischen Materialien (Texte, Diagramme, Bilder, Filme) diskutiert werden.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit in einem der beiden Teile des Moduls.

4445337 Weltentwürfe und Existenzweisen

S. Gregory

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 21.10.2014

Kommentar

Die Welten, „in denen wir leben“ sind nicht einfach gegeben, sondern werden durch jeweils spezifische Medien und Kulturtechniken ständig neu hervorgebracht. Die Frage nach der medialen Produziertheit von „Welt“ soll im Seminar aus unterschiedlichen Perspektiven gestellt werden. So werden wir uns nicht nur mit philosophischen Texten (z.B. von G.W.F. Hegel, Friedrich Nietzsche, Edmund Husserl, Martin Heidegger, Gilles Deleuze und Félix Guattari) beschäftigen, sondern auch mit solchen der Sozialtheorie (z.B. George Herbert Mead, Peter L. Berger und Thomas Luckmann, Bruno Latour etc.), der Ethnologie (z.B. Claude Lévi-Strauss, Philippe Descola, Eduardo Viveiros de Castro), der Medien- und Techniktheorie (Marshall McLuhan, Gilbert Simondon, Buckminster Fuller) und der Wissenschaftsgeschichte (Alexandre Koyré).

Leistungsnachweis

Regelmäßige Mitarbeit, Übernahme einer mündlichen Präsentation („Textexpertise“), schriftliche Hausarbeit in einem der beiden Teile des Moduls.

Medien-Philosophie**Media Philosophy**

Modulverantwortliche: Dr. Ulrike Hanstein

4445338 Technische Zeitformen: Methoden der Medienarchäologie**U. Hanstein**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 20.10.2014

Kommentar

Das Seminar bietet eine Einführung in gegenwärtige medienarchäologische Forschungsansätze. „Medienarchäologie“ beschreibt keine einheitliche disziplinäre oder methodologische Arbeitsweise. Erkki Huhtamo und Jussi Parikka haben das Projekt der Medienarchäologie mit einem Begriff von Mieke Bal als „traveling discipline“ beschrieben.

Im Seminar diskutieren wir eine Auswahl gegenwärtiger Studien, die mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen neuere Theorien der materiellen Kultur, des Archivs, der postkolonialen Geschichtsschreibung, der Diskursanalyse, der Technikgeschichte, der Kulturwissenschaft, der Raumtheorie oder der audiovisuellen Wahrnehmung auf historische Gebrauchsweisen und Erfahrungsräume technischer Medien beziehen. Diese Texte, die sich mit Methodenfragen der Mediengeschichtsschreibung befassen, werden durch Ausflüge in die Theoriegeschichte der Medienwissenschaft vertieft (Walter Benjamin, Sigfried Giedion, Marshall McLuhan).

Außerdem werden wir uns in Bewegung setzen und Ausflüge zu Friedrich Nietzsches Schreibkugel, zum Zeiss-Planetarium und zum Imax-Kino unternehmen.

Voraussetzungen

Für die Mitarbeit im Seminar sind sehr gute Englischkenntnisse nötig. Die Texte liegen überwiegend auf Englisch vor.

Leistungsnachweis

Erwartet werden die regelmäßige Teilnahme am Seminar, die aktive Beteiligung an der Seminar-Diskussion, die Übernahme eines kleinen Beitrags im Seminar und die Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem Seminar des Studienmoduls.

4445339 Verschwinden und Bewahren: Die Enden der Filmgeschichte**U. Hanstein**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 20.10.2014

Kommentar

Das Kino wurde häufig für tot erklärt. Die Einführung des Synchrontons, das Ende des amerikanischen Studio-Systems und zuletzt die Digitalisierung der Produktion, Postproduktion und Distribution von Filmen wurden als Ende des Kinos und der Filmgeschichte, wie wir sie kennen, bestimmt.

Im Seminar werden wir der Frage nachgehen, wie sich der Übergang vom analogen zum digitalen Bild auf Modelle und Methoden der Filmgeschichtsschreibung auswirkt. Dabei werden wir richtungsweisende Texte zur Geschichtsschreibung und Historizität des Films, zur Archivierung und Restaurierung von Filmen sowie zum gegenwärtigen Wandel von Orten und Praktiken des Zuschauens diskutieren.

Filmen begegnen wir vielleicht immer weniger im Kino. Doch mit dem Verschwinden des Zelluloid-Films und des Kinos erscheinen neue Anordnungen, Räume, Praktiken und Erfahrungsweisen audiovisueller Bewegtbilder. Deshalb werden wir uns im Seminar eingehender mit gegenwärtigen ästhetischen Verfahren beschäftigen, welche die Geschichte des Films und des Kinos in Videoinstallationen, Essayfilmen oder als materielle Ausstellungsstücke zur Erscheinung bringen

Voraussetzungen

Für die Mitarbeit im Seminar sind sehr gute Englischkenntnisse nötig. Die Texte liegen überwiegend auf Englisch vor.

Leistungsnachweis

Erwartet werden die regelmäßige Teilnahme am Seminar, die aktive Beteiligung an der Seminar-Diskussion, die Übernahme eines kleinen Beitrags im Seminar und die Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit in einem Seminar des Studienmoduls.

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4445133 Klangwerkstatt B – 14/15

R. Minard, L. Hennig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:00, SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 21.10.2014

Bemerkung

Weitere Treffen nach Vereinbarung.

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 A 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, Referat, schriftliche Dokumentation

Experimentelles Radio**4445134 Hörspielwerkstatt - Expanded****A. Drechsler, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Limona, ab 21.10.2014

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit Vom 6.-13.10.14 an melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

„Ein Hörspiel muss nicht unbedingt ein Hörspiel sein, d.h. es muss nicht den Vorstellungen entsprechen, die ein Hörspielhörer von einem Hörspiel hat“ – der legendäre Satz aus dem Stück „Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels“ von Wolf Wondratschek hat bis heute nicht an Aktualität verloren. Damals, 1970, erhielt Wondratschek mit seinem Stück den Preis der Kriegsblinden. Er war einer der Pioniere des „Neuen Hörspiels“.

Im Zeitalter von Digitalisierung und Intermedialität muss auch heute die Radiokunst neu gedacht werden: Live-Hörspiele, GPS-basierte Soundwalks mit Smartphones, interaktive Radioinstallationen, Radioballetts und Interventionen im öffentlichen Raum gehören schon längst zum Spektrum aktueller Radiokunst.

Mit solchen Formaten im Grenzbereich von Happening, Theater und urbaner Raumerkundung wollen wir uns in diesem Projekt beschäftigen. Wir wollen aber auch unsere eigenen mini-fm-Sender bauen und neue Produkte und Plattformen für die Verbreitung von Radiokunst imaginieren und entwickeln.

Als Gäste für Radiogespräche und Workshop zugesagt haben u.a. schon die Medien- und Performancekunst Gruppe LIGNA und der Regisseur Lukas Matthaei.

Das Projekt ist für alle die, die bereits Erfahrungen mit den klassischen Formen der Radiokunst gesammelt haben und nun dessen Grenzen erweitern möchten oder für alle Graphiker und Produktdesigner, die sich einmal mit dem akustischen Genre der Radiokunst auseinander setzen möchten.

Voraussetzungen

Kenntnisse in Audioproduktion (Baukasten I oder ähnliches), und Erfahrung mit Radiokunst-Produktion (außer VK, PD)

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Workshops und Radiogesprächen, Präsentation einer künstlerischen Arbeit, Teilnahme an der 48h-Woche und bei bauhaus.fm

4445135 Radio Mundo - Worldwide Underground**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2014

Kommentar

Im englischsprachigen Projektmodul "Radio Mundo" beschäftigen wir uns mit Tendenzen und Traditionen in der internationalen Radiolandschaft, egal ob Community Radio in Äthiopien oder Online-Sender aus Neuseeland. Nähere Informationen in der englischen Beschreibung des Projektmoduls.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, aktive und regelmäßige Teilnahme an Lehrveranstaltungen, Exkursionen und dem Sendebetrieb von Bauhaus.fm

Experimentelle Television**4445136 Dokumentarfilm trifft Zeichnung**

J. Hintzer, J. Hüfner
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Dozent: Max Fiedler "Mexer"

Erster Termin: 21.10.2014, 19.30 Uhr, Steubenstraße 6a, Kinoraum 112
Weitere Termine:

Mi. wö. ab 22.10.2014, 19.30-20.30 Uhr und Fr. 14täglich ab 24.10.2014, 9.15-12.30 Uhr, Steubenstraße 6a, Kinoraum 112

Kommentar

Wir entwickeln eine kurze dokumentarische Miniatur mit dem Thema "Handbewegung".

Eine Handbewegung kann z.B. sein: Eine Geste, Kommunikation oder Teil eines Handwerks. Ausgehend von dieser Handbewegung entwickelt jeder Teilnehmer eine kurze Dokumentation. Ziel ist es, dass jeder Teilnehmer eine "erzählerische" Lupe auf das Thema anlegt. Dabei hilft es, dass man auch Möglichkeiten der Collage, der Zeichnung mit einbeziehen kann. Diese Ebene soll nicht nur rein informativ sein, sondern homogener Teil der Erzählung. Der Zeichner und Illustrator Max Fiedler wird, in einem dreitägigen Blockseminar im Dezember, die Teilnehmer an die narrativen Möglichkeiten von Zeichnungen im Bewegtbild heranzuführen. In praktischen Übungen werden wir bestehende Offtexte oder Nachrichtentexte mit Zeichnungen und Collagen bebildern.

Es besteht die Möglichkeit in zweier Teams zu arbeiten.

Max Fiedler aka "Mexer" arbeitet als Illustrator und Zeichner in Düsseldorf.

Von 2005 - 2013 lehrte er an der FH Dortmund Gamedesign und gab dort auch bereits Animations Workshops.

<http://mexer.pigsell.com/>

<http://www.datenstrudel.de/>

<http://datenstrudel.de/index.php?prid=229>

Beispielfilm einer Animation im Film von Datenstrudel in Zusammenarbeit mit "Mexer"

Voraussetzungen

Arbeitsproben an joern.hintzer@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- Realisation einer Dokuminiatur in Verbindung mit zeichnerischen Elementen.
- Filmanalyse einer Dokumentation.
- Regelmässige Teilnahme & Fristgerechte Abgabe

Gestaltung medialer Umgebungen**Interface Design****4445137 Interface Design 3 - Tangible Interfaces with Printed Electronics and 3D-MID**

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 23.10.2014

Kommentar

Conceptual and practical Methods of Art & Design are applied to research questions in the area of human-computer interaction in architectural and urban settings. Concepts for interactive and tangible devices, spaces and applications will be developed. Prototypes showing the functionality of these concepts will be realized and discussed in the course.

The focus of the project will be on how we can use emerging technologies in the fields of printed organic electronics and 3D-MID technologies to develop new services for the digital world and the Internet of Things.

As a starting point we will use the form & function platform "fingies" which was developed by the Interface Design Group. In the first weeks we will get familiar with the platform and build a networked light and sound installation. It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying "Fachmodule" of the Interface Design Group. Current developments in HCI will be introduced. This course is also open for students wishing to perform initial research, and who want to develop concepts for their Master thesis in the next semester.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Michael Markert, Gabriel Rausch, Martin Schied, Johannes Deich

Leistungsnachweis

1) Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird im PDF Format auf CD oder DVD erwartet.

4445138 Society of Networked Things**N.N.**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 21.10.2014

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 22.10.2014

Bemerkung

Please send your application by email with the Subject *Society of Networked Things* to: shepard6 (ät) buffalo.edu

- Your full name
- Your study program and semester (Studienprogramm und Fachsemester)
- Student number (Matrikelnummer)
- Valid email address @uni-weimar.deWhy?
- A paragraph describing:
 - why you want to take this course,
 - what technical skills and experience you have in this area, and
 - what other courses you plan on taking this semester

Kommentar

By the year 2020 the number of network-enabled "things" is projected to reach 50 billion, or 7 for each person on the planet. As networked things become more commonplace, machine-to-machine (M2M) communications will outnumber those of human-to-machine (H2M) and human-to-human (H2H) communications over the Internet. This has profound implications for the nature and place of things in human habitats and our interactions with and through them in the course of our daily lives.

- What happens when humans become a minority on the Internet?
- What new qualities might this emerging society of networked things exhibit?
- How might we imagine alternative relations between people and things within such a society?

This studio will investigate the social, spatial and political implications of these questions through the creation of a collective installation composed of individual, network-enabled things. We will explore and problematize simple behaviors of responsive things (for example: plants that tweet when they need water, a light bulb that indicates a coming storm by changing color) and study how these behaviors gain complexity not only in their networked interactions with each other, but also through embodied interactions with people in space.

- Conceptual development and realization of a working prototype (70%),
- regular and active participation in studio critiques and discussions (15%),
- documentation of all work in digital formats (15%)

Lecturer: Mark Shepard

Voraussetzungen

Basic knowledge of (or co-registration in courses on)

- electronics,
- physical computing (Arduino YUN),
- programming (Processing),
- server-side programming (Node.js).

Medien-Ereignisse

4445139 "Hotel zur Blauen Blume" - Gestaltung von multimedialen Episoden im Fulldome-Theater

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, Raum 102, Bauhausstr. 15, 21.10.2014 - 21.10.2014
Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 23.10.2014

Bemerkung

Dozent: Micky Remann

Interessenten werden gebeten, sich bei Prof. Micky Remann anzumelden: remann@liquidsound.com -

WICHTIG – IMPORTANT: Die erste Veranstaltung "Hotel zur Blauen Blume" findet am 21.10. um 13:30 Uhr zusammen mit Andre Wünschers Fachkurs „3D Basics for fulldome“ statt! Raum 102, Bauhausstr. 15.

Kommentar

Im Projekt entstehen szenische Episoden für ein zum Fulldome-Theater gewandeltes Planetarium. Den Rahmen und den Schauplatz für die zu produzierenden Episoden liefert ein fiktives "Hotel zur Blauen Blume", das sich am bekannten Symbol der Romantik orientiert, ohne explizit "romantisch" sein zu müssen. Episoden und Rahmenhandlung enthalten, bzw. kombinieren, digitale Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musikkomposition, Performance und Schauspiel, um daraus ein zusammenhängendes, multimedial inszeniertes, immersives 360-Grad-Erlebnis entstehen zu lassen. Es werden unterschiedliche Fähigkeiten und Talente zum Einsatz kommen, bzw. erlernt, weshalb bei den Teilnehmern ein hohes Maß an Innovations- und Improvisationsbereitschaft vorausgesetzt wird. Neben den Studierenden werden auch externe Partner, Gastdozenten und professionelle Künstler zur Mitwirkung eingeladen. Fachspezifische Exkursionen sind ebenfalls Teil des Projekts. Die Uraufführung der Gemeinschaftsproduktion "Hotel zur Blauen Blume" ist für das 9. FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena Ende Mai 2015 vorgesehen.

Seit mehreren Jahren bereits werden an der Bauhaus-Universität Fulldome-Kurse angeboten, unter der neuen Honorarprofessur Immersive Medien werden die Ansätze erweitert. Der Medien- und Aktionsraum Fulldome erfordert ein paradigmatisches Umdenken vom flachen, rechteckigen Screen zum gewölbten, die Zuschauer

umgebenden Kuppel. Zudem ist die Arbeit im Medium Fulldome extrem daten- und zeitintensiv. Inzwischen steht den Projektteilnehmern mit dem "FullDome-Lab" (installiert im Schiller-Gymnasium Weimar) eine Kuppel zur Verfügung, in der die technischen und ästhetischen Grundlagen vermittelt und eigene Fulldome-Projekte laufend getestet werden.

Eine enge Projekt-Partnerschaft besteht mit dem Zeiss-Planetarium Jena und dem FullDome-Festival (www.fulldome-festival.de). Das Festival-Motto für 2015 lautet "Romantische Kreise – Romantic Circles", als Hommage an die Jenaer Frühromantiker in der Wendezeit vom 18. zum 19. Jahrhundert.

Die Impulse von damals waren frei von der süßlichen Verklärung, die dem Begriff der Romantik heute meist anhaftet. In Jena trafen sich wissenschaftlich, literarisch und philosophisch engagierte Frauen und Männer, die eine neue Subjektivität forderten und lebten. Darunter auch Friedrich von Hardenberg, der als Bergbauingenieur wirtschaftlich und wissenschaftlich produktiv war und unter dem Namen Novalis schwärmerisch dichtete. Seit in seinem Romanfragment "Heinrich von Ofterdingen" die blaue Blume als Traumerscheinung erstmals auftauchte, hat sie als Symbol der romantischen Imagination eine bemerkenswerte Karriere erlebt.

Vor diesem Hintergrund ist das "Hotel zur Blauen Blume" der Treffpunkt für episodische Geschichten, bei denen sich die Sehnsuchtsblume im FullDome-Theater wiederspiegelt, zeitgenössisch, frei und multimedial interpretiert.

Den Studierenden wird nahe gelegt, den angbandenen Fachkurs „3D Basics for FullDome Animation" von André Wünschler zu belegen.

Voraussetzungen

Master

Leistungsnachweis

Fulldome Einzel- oder Gruppenarbeit an einer Episode oder der Rahmenhandlung, Teilnahme an Exkursionen, Referat

4445140 Short Cuts: Fiction

W. Kissel, O. Nenninger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 21.10.2014

Kommentar

Short Cuts - Fiction

Kurz und knackig sollen sie werden, die Filme, die im Rahmen des Projekts Short Cuts - Fiction entstehen: Kurze Stücke unterschiedlichster Stile, Genres und Formate, die Anfänger und Fortgeschrittene verblüffen und zu neuen Sehweisen führen. Das Spektrum könnte vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis zum freien filmischen Experiment reichen. Gemeinsame Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern eine kompetitive Atmosphäre, welche Filme hervorbringt, die sich sowohl bei der Medienrolle im Rahmen der "Summaery", als auch bei internationalen Kurzfilmfestivals bewähren sollen.

Leistungsnachweis

Produktion von Kurzfilmen nach Absprache.

4445141 Sketch it

F. Gießler, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, Zusatzraum: Trickfilmstudio B15, Ko7, ab 24.10.2014

Kommentar

Ein Sketch ist im Film/Fernsehjargon eine kurze komödiantische Szene.

Meist geht die Handlung in einem Sketch von einem alltäglichen Problem oder Konflikt aus – gelöst wird dieser mit einer überraschenden Pointe. Ein wesentliches Stilmittel ist die Reduktion auf nur eine Situation mit nur einer oder zwei Figuren.

Das Wort Sketch in ihrer traditionellen Übersetzung als „Skizze“ soll hier ebenfalls von Bedeutung sein. In diesem Kurs geht es nämlich darum, eine kurze Story zu erfinden und diese auch zu "skizzieren" - zu animieren!

Die Kürze der Szene spielt eine große Rolle. Einerseits ist Timing bei humoristischen Szenen unheimlich wichtig; andererseits ist Trickfilm sehr Zeitaufwendig zu produzieren. Daher spielt uns das Genre „Sketch“ als Animatoren in die Karten.

Der Kurs bietet die Möglichkeit das pointierte filmische Erzählen zu perfektionieren. Über die Ideenfindung, Entwicklung der Szene und das Storyboarding wird das präzise Timing für den finalen Film festgelegt. Danach geht es ans Produzieren. Ob als Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion oder 3D-Animation – hier sind den Studierenden keine Grenzen gesetzt.

Voraussetzungen

Anmeldung mit Portfolio per Mail an Fabian.Giessler@uni-weimar.de bis 11.10. + Vorkenntnisse im Animationsbereich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Pünktlichkeit, Abgabe der Teilaufgaben, Abgabe der fertigen Animation

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4445142 Setting Up Shop: Small Business****C. Hill**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 21.10.2014

Bemerkung

Bitte sendet bei Interesse zur Teilnahme eine E-Mail an christine.hill@uni-weimar.de (Vor dem ersten Plenum!)

Kommentar

„Ich bin eher ein Vertreter. Verkaufe und vermittele Ideen.“

— Martin Kippenberger

In "Setting Up Shop" geht es um eine Serie von Unterrichtseinheiten, in denen sich die Studierenden mit dem Entwurf und der Umsetzung von Geschäften (Eng: Businesses) respektive der Bespielung des experimentellen Ladengeschäftes, welches wir in einem der Räume der Professur errichtet haben, beschäftigen.

Einen starken Fokus setzen wir auf Sammeln, Bestandsaufnahme sowie Organisation. Themen wie Produktion, Eigentumsverhältnisse, Dienstleistung und Inneneinrichtung werden ebenso Bestandteil des Kurses sein. Außerdem gibt es einen gewissen Anteil von performativen Übungen, bei denen die Teilnehmer_innen Aufgaben, wie die des Ladenbesitzers / der Ladenbesitzerin, einnehmen.

Wir klären die Frage welche Bedeutungen das Wort Geschäft (business) für uns haben kann.

Die Transaktion über den Ladentisch ist eines der gewöhnlichsten Tauschgeschäfte: die Apotheke, die Bank, der Lebensmittelladen, das Kaufhaus. Doch was ist die Natur dieses Tauschhandels? Wie wird der Tauschhandel am besten ausgeführt und welche künstlerischen und gestalterischen Elemente können dabei Verwendung finden?

Aus ästhetischer Sicht entwickelt sich auch der kreative Arbeitsplatz in ähnlicher Art und Weise. Jegliche Arbeitsflächen werden zu Installationen und der Raum wird zu einer Ansammlung von Materialien sowie Situationen des Tauschhandels. Die Anordnung des Raumes sollte deswegen aus organisatorischer, ästhetischer, funktioneller und ökonomischer Sicht für uns relevant sein. Davon ausgehend wollen wir uns mit der Verknüpfung unserer kreativen Praxis und dem Modell des Kleinunternehmens beschäftigen.

Wir untersuchen diverse künstlerisch arbeitende Akteure, die in ihrer Arbeit den Fokus auf ihren eigenen Arbeitsplatz als Kleinunternehmen setzen. Wir werden uns auf die Bedeutung des Begriffs „Hooshing“ konzentrieren, der in der Designercommunity dafür steht, sich mit außergewöhnlicher ästhetischer Aufmerksamkeit alltäglichen Lebensumständen und deren funktionalen Elemente zu widmen. Wir werden Orte des Tauschhandels innerhalb von Dienstleistungsumgebungen gezielt nach künstlerischen Inhalten durchsuchen. Wir werden systematische Versuchsanordnungen mit Waren durchführen, die uns im weiter gefassten Konsumumfeld zur Verfügung stehen.

Vermittlungsziel / Kompetenzen:

Kursinhalte:

- * Erweiterung/Ausbau des bestehenden Ladeninventars und -archivs sowie der Materialien und Werkzeuge
- *Konzeption und Realisation von öffentlichen Veranstaltungen, die im Laden stattfinden.
- *Diskussion von individuellen sowie professionellen Arbeitspraktiken und Strategien
- *Interaktion mit lokalen Verkäufern, die "hinter dem Ladentisch" arbeiten, um deren Strategien, Konversation und Verhalten zu diskutieren.
- * Fokus auf den Begriff des Besitzers / der Besitzerin im anwendbaren Kontext für die künstlerische Karriere.

Projektziele:

- *Verinnerlichung von relevanten Begriffen aus der Ökonomie
- *Ein Verständnis der Organisation von eventbasierter Kunst aneignen
- *Recherche in Bezug auf Gruppenarbeit im künstlerischen Kontext und Identifikation damit.
- *Spezialisierung in performativen und installativen Techniken
- *Verbindung von Kunst und Dienstleistung
- *Verständnis von Unternehmertätigkeit
- *Etablierung von PR-Skills, die nützlich für Verkaufsinteressen sind

Leistungsnachweis

- *Kurzreferat
- *Aktive Teilnahme am Unterricht
- *ein Notizbuch führen
- *Einzelkonsultationen
- *Konzeption, Umsetzung und Präsentation eines umfangreichen, künstlerischen Projekts
- *Projektdokumentation

Multimediales Erzählen

4445143 3840 x 800 + 4 - MFA

Administrator, W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 21.10.2014

Kommentar

Wir erkunden Spielformen experimenteller Animation in unserem Projektionsstudio im Panorama-Format 3840 x 800 Bildpunkte zuzüglich 4-Kanal-Ton. Hierfür sind Erfahrungen mit digitaler und/oder analoger Animation erforderlich. Es geht nicht um klassische Erzählweisen, sondern um eher experimentelle, grafisch-visuelle Umsetzungen. Alle Projektteilnehmer/innen müssen verbindlich das Fachmodul "experimentelle Animation MFA" belegen. Näheres zur Semesterstruktur in der Vorbesprechung.

Aus technischen Gründen ist das Projekt in den Plätzen begrenzt. Darüber hinaus können auch freie Projekte individuell betreut werden. Alle Interessierten senden bitte bis zum 10.10. eine e-mail mit Namen und Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an aline.helmcke@uni-weimar.de.

Für den Di 14. Oktober um 17.00h laden wir zu einer Orientierung und Vorbesprechung in die Bauhausstraße 11 / Raum 15 ein. Dort erfolgt auch die Auswahl der Projektteilnehmer.

Voraussetzungen

Teilnahme am Fachmodul "experimentelle animation MFA"

Leistungsnachweis

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

Fachmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4445701 Elektroakustische Musik I

R. Minard

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 22.10.2014

Bemerkung

Übungsstunden werden vereinbart.

Kommentar

Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klanggestaltung den Studierenden beider Institutionen an. Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Leistungsnachweis

Referat, Klausur

4445702 Spezialkurs Computermusik: Live Elektronik

L. Hennig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 20.10.2014

Kommentar

LiveElektronik bezeichnet einen Bereich der Elektroakustischen Musik in der mit Hilfe unterschiedlicher Analyse-, Beobachtungs- und Transformationsverfahren Audiosignale in Echtzeit bearbeitet werden können. Im Kurs werden Beispiele aus der Neuen Musik und „Realtime-Composition“ analysiert. Des Weiteren werden unterschiedliche Strategien der Signalbeobachtung und Verarbeitung vorgestellt und mit der Software MaxMsp realisiert. Funktionsmodule für die Anwendung in Live-Performance werden im Laufe des Kurses entwickelt. Die Veranstaltung findet in enger Kooperation mit dem Pianisten Stefan Schultze statt, der im kommenden Semester an der HfM Franz Liszt die Kurse „Composing with Electronics / Ableton Live“ und „Performing with Electronics / Ableton Live“ anbietet.

Der erste Termin findet am Montag, den 20.10.2014 statt. Die weiteren wöchentlichen Termine werden danach gemeinsam besprochen, damit dieser Kurse in zeitlich optimaler Verbindung mit den Kursen von Stefan Schultze stattfinden kann.

Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar / Vorkenntnisse in MaxMsp (kein Anfängerkurs!)

Leistungsnachweis

Referat, schriftliche Hausarbeit

4445703 Tonstudioteknik / Akustik**R. Minard**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Hochschule für Musik Franz Liszt, Hochschulzentrum am Horn, ab 23.10.2014

Kommentar

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Studenten der Hochschule für Musik Franz Liszt statt.

Leistungsnachweis

Klausur

Experimentelles Radio**4445704 Ableton Live für Sound Design und Installationen****M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5, Radiostudio, ab 22.10.2014

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit Vom 6.-13.10.14 an melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Auf der Bühne und in den Studios vieler Musiker hat sich Ableton Live längst als feste Größe etabliert. Seit der Integration der Programmierumgebung Max von Cycling'74 bietet Ableton Live Suite aber auch die Möglichkeit ausgefalleneren Ansprüchen gerecht zu werden.

Neben Sound Design an sich widmen wir uns vor allem den Möglichkeiten die Live zur Fernsteuerung mit MIDI- und OSC-Hardware bietet und wagen erste Schritte mit Max for Live. Max/MSP Veteranen sind im Kurs gern gesehen, allerdings werden wir uns auf performative Konzepte und Max-basierte Strukturen beschränken. Gen, Jitter und Msp werden nur am Rand auftauchen, dürfen aber natürlich gerne eingesetzt werden.

Egal ob ein 24-Stunden-Stream generativer Soundscapes, kameragesteuerte Klanginstallationen oder ausgetüftelte MIDI-Fernsteuerung: Ihr bringt die zündende Idee, die Umsetzung mit Ableton Live erarbeiten wir uns im Kurs.

Eine eigene Lizenz der Software Ableton Live Suite ist extrem empfehlenswert.

Bei Teilnahme englischsprachiger Kursteilnehmer wird dieser Kurs auf Englisch stattfinden. Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben einer eigenen künstlerischen Arbeit und regelmäßiger Teilnahme auch die Mitwirkung an zwei Sendungen des Uni-Radios Bauhaus.fm sowie der 48-Stunden-Sendung erforderlich.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Ableton Live, eigene Version der Software.

Leistungsnachweis

Eigene künstlerische Arbeit und Teilnahme an den Sendungen von Bauhaus.fm

4445705 Reality Check: Produktionswerkstatt Hörspiel

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Limona, ab 23.10.2014

Kommentar

Die Produktionswerkstatt Hörspiel ist in zwei Teile gegliedert. Eine Gruppe Studierender führt eine im letzten Semester begonnene Ko-Produktion mit dem RBB fort, während sich die neu hinzugestoßenen Studierenden mit der Umsetzung vorhandener Hörspiel-Manuskripte beschäftigen.

In diesem Sommer hat das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den 1. Manuskript-Kurzspielwettbewerb ausgeschrieben. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel und Feature zu fördern. Die Regeln: 1. Eingereicht werden können für Hörspiel und andere radiokünstlerische Produktionen geschriebene Texte aller Art im Umfang von bis zu zwei Seiten. Der Wettbewerb richtet sich an AutorInnen, die noch nicht professionell künstlerisch für das Radio schreiben. 2. Unter den eingereichten Manuskripten wird in Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Experimentelles Radio eine Vorauswahl getroffen. 3. Diese Texte werden anschließend von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar inszeniert und produziert. 4. Die fertigen Hörstücke werden auf dem Hörspielsommer 2015 öffentlich präsentiert und schließlich durch eine Jury in den zwei Kategorien Text und Regie ausgezeichnet.

Während die ersten zwei Regeln bereits erfolgreich ausgeführt wurden, stehen die letzten zwei noch aus. 99 Einsendungen haben uns nach der Ausschreibung erreicht, 10 Texte haben wir davon ausgesucht und bereits in einer Live-Lesung während der 48h-Sendung und dem Leipziger Hörspielsommer zum Besten gegeben. Sie warten jetzt darauf von Euch ausgesucht, akustisch interpretiert und produziert zu werden! Die fertigen Produktionen werden dann nicht nur beim Leipziger Hörspielsommer aufgeführt und prämiert sondern auch auf CD verewigt. Das Werkmodul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Audiotbearbeitung und Regie wünschenswert

Leistungsnachweis

Umsetzung ausgewählter Manuskripte in sendetaugliche Kurzhörspiele, Teilnahme an Radiogesprächen

Experimentelle Television

4445706 Kamera im Dokumentarfilm

J. Hintzer, J. Hufner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Studio 1, 24.11.2014 - 27.11.2014

Kommentar

Nach einer kunst- und filmhistorischen Einführung in den Dokumentarfilm bei der es u.a. um die Inszenierung von Realität / der subjektive Blick gehen wird. Weiter werden im Verlauf des Blockseminars die grundlegenden Kamerafragen des Dokumentarfilms erläutert und geübt.

Die Teilnehmer erstellen während des Blockseminars Kurzportraits

Johannes Imdahl arbeitet seit über 15 Jahren überwiegend als Dokumentarfilmkameramann. Zuletzt war von ihm im Kino zu sehen die Dokumentation über die Klitschko Brüder und Stromberg - der Film

Voraussetzungen

Arbeitsproben an jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regelmäßige und pünktliche Teilnahme
- Erstellung eines Kurzportraits

Gestaltung medialer Umgebungen

4445304 Principia Textilica

M. Schneider, K. Steiger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15, PC-Pool 102, ab 21.10.2014

Kommentar

In diesem Kurs identifizieren wir die Grundbausteine von textilen Strukturen, Prozessen und Werkzeugen. Am Ende des Kurses sollen die Teilnehmer in der Lage sein, selbst textile Technologien zu entwickeln; also Notationssysteme, Algorithmen, Programme, Werkzeuge und Maschinen für ein Computerkunsthandwerk, in dem das Zusammenspiel von Handarbeit und Automatisierung neu verhandelt wird.

Im Mittelpunkt stehen die textilen Techniken Weben, Stricken, Sticken und Flechten. Wir werden jedoch auch verschiedene Maschen- und Knüpf-Techniken kennenlernen und deren Grenzen erforschen.

Ein grundlegender Bestandteil des Kurses ist die Auseinandersetzung mit textilen Technologien der Vergangenheit und der Gegenwart, insbesondere Webstühle und Strickmaschinen. Ergänzend werfen wir einen Blick auf populäre Spielwerkzeuge wie den "Rainbow Loom" und ihr Potential die Kultur der Handarbeit zu transformieren.

Im Laufe des Kurses lernen wir verschiedene textile Notationssysteme und Austauschformate kennen und lieben. Zu unserem Handwerkszeug gehören Processing und Mathematica mit denen wir systematisch textile Muster erforschen und klassifizieren. Diese Muster erzeugen wir mit Hilfe von formalen Systemen wie Ersetzungs-Grammatiken und Zellulären Automaten.

Im Rahmen des Kurses werden wir auch mit Themen wie Generativer und Kybernetischer Handarbeit, Textilen Displays und Textiler Codierung, sowie vielen anderen Themen im Umfeld des Computerkunsthandwerks und der textilen Medienkunst in Berührung kommen.

Voraussetzungen

- Praktische Erfahrungen in mindestens einer textilen Technik
- Grundlagen des Programmierens (Processing)
- Grundkenntnisse Generatives Design
- Grundkenntnisse Mathematik

Leistungsnachweis

- Anwesenheit und aktive Mitarbeit
- Künstlerische Auseinandersetzung mit dem Thema durch Entwicklung eines eigenen Instrumentariums für Handarbeit (Notation, Software, Werkzeug oder Maschine)

– Dokumentation und Demonstration

4445707 Ausstellung Preis der Medienkunst und Mediengestaltung 2014

G. Green
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Blockveranstaltung, Termine werden noch vereinbart

Kommentar

In diesem Modul realisieren die Studierenden gemeinsam die Ausstellung für den Preis der Medienkunst / Mediengestaltung 2014 im Oktober. Auf sie warten die vielschichtigen gestalterischen Aufgaben, die mit dem 'Machen einer Ausstellung' einhergehen. Dazu gehören unter anderem Grafik-Design, drei-dimensionalem Gestalten, das Planen und Legen von Kabelwegen, das Erstellen und Einhalten von Zeitplänen, Budgetplanung sowie das Verfassen von Ausstellungstexten und die Akquise von Sponsoren. Da die Ausstellung voraussichtlich bereits im Oktober eröffnet, wird dieses Modul als Blockveranstaltung durchgeführt. Genaue Termine werden noch bekannt gegeben.

Anmeldung per Email: gunnar.green@uni-weimar.de

4445708 Schall und Rauch

G. Green
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Mo, Einzel, 19:00 - 21:00, Bauhausstraße 11, Raum 014, 27.10.2014 - 27.10.2014
Mo, wöch., 18:30 - 20:30, 24.11.2014 - 01.12.2014
Sa, Einzel, 09:00 - 18:00, SR014, Bauhausstraße 11, 13.12.2014 - 13.12.2014
Mo, Einzel, 18:30 - 20:30, SR014, Bauhausstraße 11, 15.12.2014 - 15.12.2014
Mo, wöch., 18:30 - 20:30, SR014, Bauhausstraße 11, 05.01.2015 - 19.01.2015
Fr, Einzel, 18:30 - 20:30, SR014, Bauhausstraße 11, 16.01.2015 - 16.01.2015
Mo, wöch., 18:30 - 20:30, SR014, Bauhausstraße 11, 02.02.2015 - 09.02.2015

Bemerkung

Tutor: Felix Martens

Blockveranstaltung

Kommentar

Von Adorno einst als „perfekteste Form der Kunst“ bezeichnet, kann sich Feuerwerk heute nur schwer dem Ruf billiger, teurer Massenbelustigung entziehen. Feuerwerk will erstaunen, unterhalten, gefallen, und fügt sich so nur allzu gut in die „Gesellschaft des Spektakels“ nach Debord ein. In dem Modul „Schall und Rauch“ hinterfragen wir diesen status quo und begeben uns auf die Suche nach dem Wesen eines ephemeren Elements. Einerseits werden wir uns dem symbolischen Gehalt von Feuerwerk und seiner kulturellen Bedingtheit widmen und diese kritisch reflektieren. Vor allem aber werden wir uns grundlegende Fähigkeiten rund um Pyrotechnik und deren Verwendung aneignen. Das Modul wird von ausgebildeten Pyrotechnikern begleitet und durch Gastreferent_innen, Praxisteile und Exkursionen bereichert. Es bildet so eine Schnittstelle zwischen theoretischer Reflexion und praktischer Wissensvermittlung, an deren Ende die Teilnehmenden in der Lage sind, Pyrotechnik als Ausdrucksmittel im Rahmen ihrer eigenen Arbeiten zu nutzen. Das Modul versteht sich als transdisziplinär und ist offen für Studierende aller Fakultäten. Durch die verschiedenen Perspektiven wollen wir eine Weiterentwicklung des explosiven Elements (nicht nur) in Hinsicht auf Verbindung mit anderen Medien fördern. So soll am Ende des Moduls ein gemeinsames, intermediales Projekt durchgeführt werden.

Voraussetzungen

Interesse am Medium Pyrotechnik & Explosivstoffe

Leistungsnachweis

Teilnahme am Abschlussprojekt

4445709 SONIC SPACES 2 - Ausstellungspraxis mit interaktiven zeitbasierten Medien / Interfaces

J. Sonntag

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Blockveranstaltung

Termine werden auf der Homepage der Professur bekannt gegeben

Kommentar

Das Modul ist die Fortsetzung des Moduls SONIC SPACES und wendet sich an die Studenten, die in ihrer Arbeit schon mit Klang arbeiten oder schon Ideen besitzen mit zeitdiskrete Prozesse in Klang um zu setzen oder Strukturen zu sonifizieren und eben in den Ausstellungsraum zu bringen.

Ausgehend von den Arbeitsvorhaben, Ideen und Konzepten, die die Studenten am Anfang vorstellen, wird sich der Weg des Workshops konzipiert. Dabei geht es einerseits darum, alle Phasen der Realisation bis zur "Installation" im Raum gemeinsam künstlerisch wie technisch zu durchlaufen und gleichzeitig alle Ebenen der technisch medialen Realisation auch zu öffnen für den künstlerischen Prozess: Von z.B. der elektrotechnischen oder elektronischen wie rein mechanischen Wellengenerierung über Software oder technische Apparate bis zur Signalverstärkung, Steuerung und Wandlung in Luft- oder Korpuschall in Verbindung mit der gegebenen Architektur, dem Licht- und dem Kontext anderer Exponate – alles was die Realität eines Arbeitens mit zeitbasierten Medien im Raum bedeutet soll praktisch erarbeitet und historisch kontextualisiert werden. In diesem Anschluss-Modul soll ein hybrides Format zwischen Labor, Ausstellung, Performances und Diskurs für ein Wochenende realisiert werden.

Seit knapp 25 Jahren arbeitet Jan-Peter E.R. Sonntag im Kontext der Kunst oft im Team mit Software- und Hardware-Entwicklern an seinen Installationen und den für sie nötigen Interfaces. Dabei ist ein zentraler Teil der internen Entwicklungs- und Forschungsarbeit auch die Übersetzung von künstlerischen Fragestellungen in technische Systeme. Was für den Renaissance-Maler noch das Wissen um die Pigmentgewinnung, ihre Bindung sowie das Bauen und Vorbereiten der Malgründe war, können heute Fragen nach den elektrisch gespeisten Leuchtmitteln, ihren Spektren sowie Fragen nach den elektro-akustischen Schallwandlern sowie der Signalverarbeitung vor ihrer Verstärkung wie auch Fragen nach der Raum-Akustik mit in den bildenden Prozess eingehen um etwas auch unmittelbar körperlich erfahbares im Raum zu schaffen.

4445710 We Make Machines Not Art I

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7B, Raum 201, ab 20.10.2014

Kommentar

Dies ist eine rigorose Einführung in die Welt der Elektronikbasteln. "We Make Machines Not Art I" schlägt eine Kunst-machen Methodik wo Konzepte und Ästhetik entstehen durch praktische Untersuchung der Materialität der Technik. Durch den Einsatz von Prozessen wie Dekonstruktion; experimentelle Schaltungsaufbau und Reverse-Engineering, sucht dieser Kurs, um die wirtschaftlichen Systeme in elektronischen Technologie eingebettet kritisieren und zu untersuchen, wie diese Auswirkungen Mensch und Natur.

Voraussetzungen

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

4445711 We Make Machines Not Art II

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7B, Raum 201, ab 23.10.2014

Kommentar

Dies ist ein Kurs für Fortgeschrittene in Elektronikbasteln für Studenten, die erfolgreich abgeschlossen haben "We Make Machines Not Art I" (früher "Machines of Perception"). Es baut auf Techniken und Konzepte aus dem bisherigen Kurs und konzentriert sich speziell auf Ton, Elektromechanik und Fabrikationstechniken. Dieser Kurs bietet einen Ansatz zur künstlerischen Schaffens, in der Begriffe und Ästhetik entstehen durch eine "Bottom-up-Approach" für das elektronische Medium und sieht, wie diese Methodik schwingt mit breiteren Themen der einzelnen Verfahren.

Leistungsnachweis

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

Interface Design

4445712 All Hail The Pixels

M. Schied

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, gerade Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7b, Raum 105, 17.10.2014 - 31.10.2014

Fr, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 07.11.2014

Kommentar

Square pixels, round pixels, megapixels, microcropixels. Pixel clouds and pixel clowns.

Hot pixels, cold pixels, dead pixels and their funerals.

The pixelized physical computing course focuses on all kind of elements that can be used or seen as pixels - be it in Architecture on facades, interior design elements, street lighthts or in an experimental display. The course focuses on the prototyping of content displayable on pixels and the realization aspect of pixel based systems.

the course is divided into 4 megapixels:

1. Grids and Pixels - What is a single pixel capable of and how are pixels perceived in larger formations? What can be used as a pixel? Generative Design of Patterns and repeating structures. Experimental systems are done using the well known "Processing" environment.
2. Choreography - What can be done with the developed Systems? How can you represent movements and patterns in a digital system? Concepts to animate the structures and systems are developed.
3. Spatial aspects and realizations. How to transfer digitally prototyped concepts to a real object, e.g. a Building's Facade.
4. Technical Prototype. How does an individual (Pix)Element work in detail? Build one element as a physical working prototype. We will use the Arduino environment and popular electromechanical components to make them.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, documentation.

4445713 Interaktive Klangprogrammierung**R. Diaz**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 22.10.2014

Kommentar

Lehrender: Rodrigo Diaz

Die Lehrveranstaltung "Interaktive Klangprogrammierung" widmet sich an Studieninteressierte und Studierende, welche einen begreifbaren Einstieg in die interaktive Klangprogrammierung- und Gestaltung suchen.

Der Kurs vermittelt durch Einbeziehung der Informationsaustausch- und Lehrplattform: Medien-Wiki, der Unterstützung kreativer Aufgabenstellungen, den theoretischen und praktischen Auseinandersetzungen der Lehrinhalt für die programmatische Entwicklung interaktiver Musik.

Das Medien-Wiki stellt hierfür die konzeptionelle Grundlage der Lehrvermittlung zur Verfügung. Sämtliche Materialien der Lehre, der Studierenden werden multimedial aufbereitet und zusammengefügt.

Die Studierenden erwerben die notwendigen Fachkompetenzen in der OpenSource Entwicklungsumgebung PureData. Darüber hinaus behandelt der Kurs folgende Schwerpunkte:

- Grundlagen der Wahrnehmung und Psychoakustik
- Grundlagen in Datenstromorientierte Programmierung (data flow programming), Interaktion und Musik
- Signal-Generatoren, Additive and Wavetable-Synthese, Sampler
- FM und AM, Tonmodulation.
- Erweiterte PureData Syntax (midi messages, control objects, dollar signs und mehr)
- OpenSoundControl OSC, PureData extern-zugriff
- Controlling environment: PureData kommuniziert mit dem Arduino und OSC kompaiblen Oberflächen.
- GraphicEnvironmentForMultimedia (GEM), Einfache und erweiterte Video Manipulation (matrix transformationen)
- Einfache und erweiterte Motion-Detection, Reactivision, OpenCV und Grundlagen der Computer-Vision.
- Blob-Erkennung und Farb-Tracking; diverse externe Libraries für Mustererkennung.
- Einleitung in Fourier-Transformation, das Frequenzspektrum, time-domain und frequencydomain representations. Spektralmanipulation à la metasynth; Bilder werden Töne und Töne werden Bilder
- Granular-Synthese / flocks. Mikrostrukturen von Ton und ihre Interaktion zu Video. Einführung in Partikel-Systeme
- InteractiveSwarmOrchestra, Boids und cellular automata
- Kollaboration und Mapping, Analyse des Oliver's Silent Percussion Patches. Die Benutzung des TCP Protokolls
- Live electronics, Erstellung eines einfachen Servers für Kollaboration
- Improvisation in kontrollierten Umgebungen: eine Überprüfung aktueller live-electronic Stücke und Installationen
- Projekt-Konsultation / Abschlusspräsentation der Projekte

Voraussetzungen

1. Computer (vorzugsweise ein Laptop mit integrierter Webcam). 2. A game controller (ps3 controller, wii mote, etc) oder ein Smartphone.* 3. Arduino. *Optional, aber empfehlenswert.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme. Abschlussprojekt.

4445714 Responsive Webdesign – Crash Course**G. Rausch**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, Einführungsveranstaltung Es folgen Blockveranstaltungen;
Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben, 20.10.2014 - 20.10.2014

Bemerkung

Blockveranstaltung

Weitere Termine werden beim 1. Treffen bekannt gegeben

Kommentar

Der Kurs richtet sich an alle Studierenden, die schon erste Erfahrung in den Grundlagen-Technologien der Web-Entwicklung haben (HTML, CSS, JavaScript-Basics...) und an der weiteren Professionalisierung ihrer Interface-Designs interessiert sind.

Der gestaltungsorientierte Kurs wird dabei die aktuellen Probleme und Lösungen bei der Entwicklung von Web-Interfaces für sämtliche Endgeräte untersuchen. Der Begriff „Responsive Design“, der durch einen Artikel von Ethan Marcotte geprägt wurde, ist mittlerweile als Synonym für die mobile Optimierung geworden und beherbergt ein ganzes Toolset an technischen und gestalterischen Lösungsansätzen, um ein Interface-Design für eine möglichst große Endgerät-Zielgruppe zu optimieren. Der Kurs wird diese Lösungsansätze untersuchen und dabei auch feststellen, dass das „Responsive Design“ nicht der Weisheit letzter Schluss ist und für eine optimale Interface-Entwicklung weit mehr nötig ist, als ein Toolset von Media-Queries.

Nach einer Kurseinführung zu Semesterbeginn wird der Kurs erst im letzten Dritten des Semesters als Blockveranstaltung weitergeführt.

Alle terminlichen Eckdaten und aktuellen Infos werden im Medien-Wiki veröffentlicht:

<http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/IFD:Start>

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 10. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch@uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kurspräsentation eines Themas und die Umsetzung einer Projektidee (gerne auch in Verbindung mit angebotenen Projekten aus der Prof. IFD)

4445715 Tangible Programming - An Introduction

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 24.10.2014

Bemerkung

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 3. November per E-Mail mit dem Betreff: *Bewerbung Tangible Programming - An Introduction* und folgenden Angaben an: johannes.deich@uni-weimar.de gesendet werden.

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung

- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung) Warum?
- Erwartungen zum Kurs (kurz)

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs. Eine Bestätigung zur Aufnahme im Kurs kommt bis zum 5. Oktober per E-Mail.

Kommentar

Das Fachmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalisch, digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Programmierens ein. Neben den Sprachgrundlagen werden Inhalte der **Mensch-Computer-Interaktion** näher betrachtet und im Zusammenhang mit praktischen Auseinandersetzungen digitaler und physikalischer Modelle, werden diese theoretisch mit einbezogen.

Die Open Source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung **Processing**, sowie die Mikrocontroller-Plattform **Arduino** eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Benutzerschnittstellen.

Themen:

Grundlagen Interface

- Theoretische Einführung in physikalisch, be-greifbare Benutzerschnittstellen
- User Interface (GUI/TUI/Natural User Interface)
- Tangible Interaction, Wearables- und Ubiquitous Computing
- User Experience

Grundlagen Programmierung

- Praktische Einführung in die Programmierung (Processing/Arduino)
- Vorgeschichte
- Variablen und Bedingungen
- Funktionen/Methoden
- Schleifen
- Arrays
- Objektorientierte Programmierung
- Frameworks

Einblicke in

- Künstlerarbeiten
- Angewandte Fallbeispiele

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee (Anwendung gelernter Inhalte)

Medien-Ereignisse

4445716 3D Basics for FullDome Animation

A. Wünscher

Veranst. SWS:

2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 21.10.2014

Bemerkung

Dozenten: André Wünscher, Thomas Fritzsche

Dieser Kurs ist eng angeschlossen an das Projekt "Hotel zur Blauen Blume im Fulldome-Theater" von Prof. Micky Remann. Die Teilnahme wird dringend empfohlen.

Kommentar

Dieser Kurs ist eng angeschlossen an das Projekt "". Die Teilnahme wird dringend empfohlen. Studenten die gleichzeitig an dem Projekt teilnehmen werden im Sinne der Teilnehmerbeschränkung bevorzugt. Der Kurs vermittelt die nötigen Grundlagen um erfolgreich eine 360°-Ganzkuppelproduktion (Fulldome) durchzuführen. Der Fokus liegt auf der 3D-Software Autodesk 3D Max, welche sich im Bereich der CGI-Industrie und bei der Fulldome-Produktion bewährt hat. Die erworbenen Kenntnisse sind auf andere 3D-Software-Pakete übertragbar. Die Nutzung anderer 3D-Softwarepakete ist zwar gestattet, kann vom Kurs aus zeitlichen Gründen leider nicht unterstützt werden.

Die Arbeit im Medium Fulldome ist daten- und zeitintensiv, doch inzwischen steht mit dem "Fulldome-Lab" (im Schiller-Gymnasium Weimar) eine Projektionskuppel zur Verfügung, in der die technischen und ästhetischen Grundlagen vermittelt und eigene Fulldome-Projekte regelmäßig getestet werden können.

Der Kurs wird im 2-wöchentlichen Rhythmus durchgeführt und wird ergänzt durch ein Intensiv-Blockseminar, in dem speziell die Grundlagen der 3D-Software Autodesk 3D Max behandelt wird.

Eine Anmeldung per E-Mail ist dringend erforderlich!

Voraussetzungen

Teilnahme am zugehörigen Fulldome-Projekt von Micky Remann, Erfahrung im Umgang mit der Adobe Suite, Bereitschaft 3D-Software zu lernen

Leistungsnachweis

Animationsfilm (mind. 30 sek, max. 5 Min.) zum Semesterende

4445717 ,This is the end‘ – oder auch nicht: Die Dystopie in Serie

S. Hahn

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.10.2014 - 20.10.2014
- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 206, 20.10.2014 - 20.10.2014
- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 10.11.2014 - 10.11.2014
- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 24.11.2014 - 24.11.2014
- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 08.12.2014 - 08.12.2014
- Mo, Einzel, 09:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 12.01.2015 - 12.01.2015

Bemerkung

Anmeldungen via Email: soenke.hahn@uni-weimar.de

Registration per email: soenke.hahn@uni-weimar.de

Kommentar

Moderne (Fernseh-)Serien zeichnen sich durch eine nie dagewesene Komplexität, Raffinesse und Authentizität aus. „The Wire“, „Breaking Bad“ oder „The Walking Dead“ beispielsweise sind zu Kultobjekten bei Publikum und Kritikern zugleich geworden.

Anhand zahlreicher Beispiele wollen wir uns zunächst dieser Form des Erzählens nähern, grundlegende (theoretische) Konzepte und Merkmal der Serialität besprechen sowie über sie diskutieren (z.B.: inwieweit bei Fernsehserie noch von Fernsehen gesprochen werden kann).

Viele der kultisch verehrten Serien lassen sich mit den Attributen „realistisch“, „unbequem“

und „kritisch“ beschreiben. Regelmäßig zeichnen sie dabei ein dystopisches Bild nicht nur der Zukunft, sondern auch unserer Gegenwart: Baltimore – als Stadt am Abgrund; Walter Whites gewaltsamer Ausbruch aus kleinbürgerlicher Konformität; die letzten Menschen, die statt von Zombies mehr durch ihresgleichen bedroht werden.

Gewiss sind Dystopien auch in anderen Medien zu beobachten, aber in der Serie/zusammen mit dem Seriellen vermögen sie eine besondere – geradezu paradoxe – Qualität zu entfalten: Einerseits eine düstere Entwicklung (oder gar ein unschönes Ende) suggerierend, setzt sich die Erzählung/die Serie andererseits scheinbar unentwegt fort... Ein Ende in Raten also? Oder doch ein Fünkchen Hoffnung am Horizont?

In Form eines längeren Teasers bzw. einer Art „Kurzpiloten“ soll die Studierenden ihr eignes, (kurzes) serielle Konzept/ihre eigene Auseinandersetzung mit serieller Dystopie filmisch illustrieren und initiieren.

In Präsenzterminen werden wir uns über die individuellen filmischen Ideen und Konzepte austauschen.

Text

Voraussetzungen

Video-/Film-Produktion, Drehbuch; Serien-/Fernsehrezeption

Leistungsnachweis

Kurzpilot zum Serienkonzept (ca. 5 Min.), kurze schriftliche Ausarbeitung des Serienkonzeptes

4445718 Akustische Verfahren im dokumentarischen Kino

M. Baute, W. Höhne, V. Umlauf

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 13:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 06.11.2014 - 06.11.2014

BlockSaSo, 09:15 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, Blockveranstaltung: M. Baute, 07.11.2014 - 09.11.2014

BlockSaSo, 09:15 - 18:00, Blockveranstaltung V. Umlauf Amalienstraße 13, Raum 003, 15.01.2015 - 18.01.2015

Bemerkung

Online-Einschreibung bis 17. Oktober unter: <http://www.uni-weimar.de/poodle>

Dozent Michael Baute

Dozent Volkmar Umlauf

Kommentar

Was erzählt im Film? Was bewirken Ton und Bild in der Wahrnehmung des Zuschauers? Film besteht aus "Bild-Einstellungen" und "Ton-Abschnitten" die, miteinander kombiniert, aufeinander folgen. Wir wollen untersuchen was das bedeutet, für das Dokumentarische Kino, für das Erzählen von Geschichten, die Charakterisierung von Figuren, Räumen, Milieus und Zusammenhängen, das Gestalten von Rhythmus, das Akzentuieren bestimmter Momente. Dabei konsultieren wir Filme vom Beginn der Filmgeschichte bis zur Gegenwart.

Neben theoretischer Auseinandersetzung und gemeinsamen Close Readings einzelner Filme und deren akustischer Verfahren (im ersten Block) wird es (im zweiten Block) ein praktisches Anwenden und Ausprobieren der erarbeiteten Erkenntnisse geben.

Voraussetzungen

Aneignung von E-Learning Tools (Moodle, Adobe Connect) und Basiskompetenzen der Videobearbeitung im Selbststudium

Leistungsnachweis

Realisierung aller Übungsfilme

4445719 Der erste Eindruck - verkaufe deinen Traum**F. Gießler**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15, PC-Pool 104, ab 20.10.2014

Bemerkung

Dozent: Marcel Schröder

Kommentar

Ideen gibt es genug. Jeder hat eine oder kennt jemanden, der eine hat, die es wert ist, umgesetzt zu werden. Sie steht in den Startlöchern und wartet darauf, dass es losgeht. Irgendwann stellt man fest, dass Tatendrang und Begeisterung nicht ausreichen, um einen Film umzusetzen. Aber an die Geldtöpfe wollen viele. Kulturförderern und Crowdfunding-Plattformen mangelt es nicht an Einreichungen.

Der erste Eindruck zählt, muss im Gedächtnis bleiben und begeistern.

Der Kurs richtet sich an Masterstudierende mit einer konkreten Idee für ein Animationsfilmprojekt. Im Laufe des Semesters soll für jedes der teilnehmenden Filmprojekte ein kurzer Imagefilm von 30 bis 60 Sekunden entstehen, der bei möglichen Geldgebern einen überzeugenden ersten Eindruck hinterlassen und Lust erwecken soll, das eigentliche Projekt zu fördern.

Gleichzeitig soll die Fähigkeit trainiert werden, die Projekte zu präsentieren, zu vertreten und mit konstruktiver Kritik zu bewerten.

Ein wichtiger Punkt ist außerdem, Einblicke in professionelle Workflows und Kompetenzfindungsprozesse zu erhalten, um auch jenseits des universitären Rahmens bestehen zu können. Schließlich erhalten alle Teilnehmer die Möglichkeit, am Ende des Semesters ihre Projekte auch außerhalb des Kurses in einem Pitch zu präsentieren.

Kursbegleitend wird zudem ein Blog eingerichtet, in dem alle Teilnehmer auch zwischen den gemeinsamen Terminen regelmäßige Updates über den Fortschritt ihrer Projekte geben werden und einen Einblick in den Stand der anderen Teilnehmer erhalten können.

Der Kurs unterteilt sich in vier Abschnitte:

Abschnitt 1

13.10.2014, 11.00 Uhr - Einführung und Kurzpräsentation der Projekte im Kurs, im Anschluss Einzelkonsultationen

14.10.2014 weitere Einzelkonsultationen

Abschnitt 2

10.11.2014, 11.00 Uhr - Konzeptpräsentation mit Storyboard und Designs im Kurs, im Anschluss

Einzelkonsultationen

11.11.2014 weitere Einzelkonsultationen

Abschnitt 3

09.02.2015, 11.00 Uhr - Finale Präsentation im Kurs, im Anschluss Einzelkonsultationen

10.02.2015 weitere Einzelkonsultationen

Abschnitt 4

März 2015 (genauer Termin und Uhrzeit nach Vereinbarung) – Präsentation der Projekte vor einer Expertenjury

Voraussetzungen

Einreichung einer Projektidee im Bereich Animationsfilm, per Mail an Fabian.Giessler@uni-weimar.de bis 01.10.2014

Leistungsnachweis

regelmäßige Updates im Blog, Erstellung eines Imagefilms und Teilnahme am Pitch

4445720 Transitions: Weimar-Nova Gorica**W. Höhne, V. Umlauf**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSaSo, 09:15 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 30.10.2014 - 02.11.2014

BlockSaSo, 09:15 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 31.10.2014 - 02.11.2014

Bemerkung

Online-Einschreibung bis 17. Oktober unter:<http://www.uni-weimar.de/poodle>

Medienkunst an der Universität Nova Gorica (Slowenien):
<http://www.adriart.net/>

Kommentar

Das viertägige Blockseminar widmet sich simultanen Situationen im Film: Schuss-Gegenschuss, Gleichzeitigkeit der Handlung und thematischer Übereinstimmung. Montageprinzipien werden untersucht und in Übungen angewendet.

Parallel findet dieser Kurs mit Studierenden der Universität Nova Gorica statt. Nach Kursende treten die Studierenden beider Universitäten in einen filmischen Dialog. Sie arbeiten an gemeinsamen Kurzfilmen nach dem Prinzip des

„cadavre exquis“. In Nova Gorica gedrehte Szenen werden in Weimar fortgeschrieben und umgekehrt.

Der Kurs wird im Rahmen der Studiengangentwicklung „Wissensvermittlung im Film“ durch das BMBF gefördert.

Voraussetzungen

Aneignung von E-Learning Tools (Moodle, Adobe Connect), Englischkenntnisse

Leistungsnachweis

Produktion von 5 Filmszenen (Dreiergruppen)

4445721 Trimediale Medienkompetenzen: Radio/TV/Online**W. Kissel**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

Zeit: 9.03. - 20.03.2015

Veranstaltungsort: Studiopark KinderMedienZentrum Erfurt

Kommentar

Die Spring School Thüringen ist eine weiterbildende, praxisnahe Maßnahme für Studierende und Hochschulabsolventen.

Im März 2015 wird der Schwerpunkt der Spring School im Bereich der trimedialen Produktion liegen.

Auf Initiative der Thüringer Staatskanzlei werden im STUDIOPARK KinderMedienZentrum in Erfurt Vorlesungen, Tutorien und Workshops

zu den Themen Fernseh-, Radio- und Webproduktionen angeboten.

Weiter Informationen sowie die Möglichkeit zur Anmeldung finden Sie unter folgendem Link: www.uni-weimar.de/springschool

4445722 Wenn Blicke stehlen. Eine praktische Untersuchung von Bildrechten im Film**M. Schlaffke, I. Weizman**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Fr, wöch., 12:30 - 16:45, Hauptgebäude Geschwister-Scholl-Straße, Raum 105, 07.11.2014 - 06.02.2015

BlockSaSo, 09:15 - 18:00, Amalienstraße 13, Raum 003, 18.12.2014 - 21.12.2014

Bemerkung

Dozent: Markus Nechleba

Online-Einschreibung bis 17. Oktober unter: <http://www.uni-weimar.de/poodle>

Kommentar

Am Ende des 19. Jahrhunderts begriffen Philosophen, Künstler und Literaten die Fotografie noch als eine Bedrohung der Kunst. Fotografie konnte ihrer Meinung nach nicht zu den ‚wahren‘ Künsten gehören, denn man sah in der Kamera nicht mehr als einen einfachen Registrierapparat. Diese kritischen Einschätzungen und die generelle Ablehnung des Mediums nahmen einen besonders harschen und durchgreifenden Ton an, als der Fotografie mit dem Diebstahl zudem ein rechtliches Vergehen vorgeworfen wurde. Dem Akt des Fotografierens selbst wurde eine latente Aggressivität unterstellt. Entweder schien der Blick der Kamera in eine private Sphäre – eine Seele – einzubrechen, sich an ihr zu bedienen und sie zu verzerren oder ihr wurde nachgesagt, sie würde ein öffentliches Eigentum unrechtmäßig privatisieren.

Heute regulieren urheber- und persönlichkeitsrechtliche Gesetze die Filmkunst und die Arbeit mit dokumentarischen Medien. Entstanden ist eine Praxis, in der Künstler und Autoren die Konfrontation mit ‚rechtlich geschütztem Material‘ meiden.

Dieses Seminar wird sich durch dokumentarische Filmarbeiten mit Fragen zu Bildrechten, Werken und Ausstellungen im öffentlichen Raum sowie mit Problemen des Schutzes geistigen Eigentums in den Künsten, Medien und der Architektur beschäftigen. Der Kurs beinhaltet eine Einführung in die Grundlagen der Videoproduktion und einen Workshop zu Formen des gesprochenen Kommentars im dokumentarischen Film (Markus Nechleba, Dozent an der DFFB und der HFF München).

Der Kurs wird im Rahmen der Studiengangentwicklung „Wissensvermittlung im Film“ durch das BMBF gefördert.

Voraussetzungen

Aneignung von E-Learning Tools (Moodle, Adobe Connect)

Leistungsnachweis

Teilnahme an begleitenden Vorlesungen, Realisierung eines Filmessays

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4445723 P.o.S (Point of Sale)

J. Büttner, A. Seeberg-Elverfeldt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSa, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7B, Raum 203 Weitere Termine nach Vereinbarung, 31.10.2014 - 01.11.2014

Bemerkung

Motivationsemail erforderlich bis 24.10.14 an johannes@bureau-aeiou.com & al.se@gmx.net

Kommentar

Ein Shopping-Exkurs in Theorie und Praxis

In dem Seminar werden wir uns mit der Visualität und Typographie von Läden beschäftigen. Hierbei nehmen wir die Geschichte, den aktuellen Stand sowie Phänomenologie von Läden und Verkaufsständen in den Fokus. Wir flanieren und schauen in Schaufenster im Spannungsfeld von:

Discount vs. Premium

Der Beruf des Schildermalers vs. Klebeplott

Familienbetrieb vs. Franchise

Tante Emma vs. Amazon

Neben einer individuellen Konzeption für die Beschriftung einer Verkaufsstelle werden wir anhand kleinere Übungen und theoretischen Referaten dieses Feld begehen. Sowohl Experimentelle Interventionen im Raum als auch die Auswertung von bestehenden Beschriftungs- und „point of sale,“ Konzepten werden Bestandteil des Seminars sein.

AEIOU sind Johannes Büttner und Alexander Seeberg-Elverfeldt.

Die gestalterische Arbeit verortet sich an den Schnittstellen von Kunst, Design, Musik und Mode.

Dabei liegt ein Schwerpunkt in der Konzeption und Umsetzung von Editorialdesign.

Einige Kunden und Projekte: Das Dummy Magazin, Grid Magazin, Groove Magazin, NightShots Magazin zur Berlin Fashion Week, KaDeWe Magazin, Entwicklung Der Freitag, Rosa Luxemburg Stiftung, Watergate Berlin, Berghain Berlin, Institut für Zukunft Leipzig, Hate Magazin.

Leistungsnachweis

Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat, Übungsaufgaben sowie Konzept und Entwurf einer Ladenbeschriftung, Abgabe einer Dokumentation

4445724 Self-publishing | Fanzine

S. Helm

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, 23.10.2014 - 30.10.2014

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 06.11.2014

Kommentar

»Fanzine« ist ein Kürzel für »Fan Magazin« — ausgehend von diesen zwei Begriffen werden wir uns mit diversen Magazinen und dem Fan als Konsumenten und Produzenten beschäftigen, wobei die Avantgardefunktion des Amateurs im Blätterwald der Magazine nicht zu kurz kommen soll.

Anhand von historischen und aktuellen Beispielen sowie kleinen Übungen werden das Zusammenspiel von Zweck, Form und Inhalt thematisiert, um letztendlich ein eigenes Magazin zu produzieren. Hierfür besprechen wir verschiedenste Drucktechniken, die je nach Belieben, eigenen finanziellen Mitteln und Engagement zum Einsatz gebracht werden können. Es darf durchaus um — zum Beispiel — Punkrock oder Wurstproduktion gehen, denn der Inhalt des jeweils zu produzierenden Magazins ist freigestellt, wohingegen das Format und die zu benutzenden Farben im Vorfeld einheitlich festgelegt werden.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit zur Teilnahme an einer Exkursion nach Berlin, wo wir Magazinmacher treffen, einschlägige Geschäfte besuchen und im Archiv der Jugendkulturen recherchieren.

Leistungsnachweis

Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat (Blattkritik) und Einzelkonsultationen, Übungsaufgaben sowie Entwurf, Redaktion und Produktion eines eigenen Magazins, Notizheft

4445725 Spezialfabrik Apolda

M. Schneider, K. Steiger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 24.10.2014

Kommentar

Die Geschichte Apoldas, eine Stadt nahe Weimar, ist eng mit der Geschichte der Textil- und Strickindustrie verknüpft. In Kooperation mit dem Apoldaer Stadtmuseum betrachten wir verschiedene Aspekte, Entwicklungen, Firmen und Personen, die maßgebliche eine Rolle spielten und besuchen Strickbetriebe, die noch existieren. Wir analysieren das Musterstoffarchiv und Studienblätter, schieben Schubladen auf und zu und hinterfragen textile, historische und ästhetische Entwicklungen künstlerisch. Am Ende steht eine Ausstellung und/oder Publikation.

Voraussetzungen

VORAUSSETZUNG ZUR TEILNAHME AN DER VERANSTALTUNG: Motivationsschreiben via Email bis zum 21. **OKTOBER** um 18 Uhr!

Leistungsnachweis

Anwesenheit, aktive Teilnahme am Plenum, an individuellen Konsultationen und Exkursionen, sowie Kurzreferat, Übungen und Hausaufgaben, Zwischenpräsentationen (50%), Entwurf, Realisation und Präsentation einer eigenen künstlerischen Arbeit inklusive Dokumentation (50%)

Multimediales Erzählen**4445726 experimentelle animation MFA****A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 23.10.2014

Do, wöch., 09:15 - 17:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 30.10.2014

BlockSaSo, 09:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, 16.01.2015 - 18.01.2015

Kommentar

Wir erweitern im Zusammenhang mit dem Projektmodul "3840 x 800 + 4" wesentliche Grundlagen der experimentellen Animation, die auf das räumliche Setting der drei Projektionsflächen hin abgestimmt sind. Das Fachmodul ist auch technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt und ausschließlich für Studierende des Projektmoduls "3840 x 800 + 4" belegbar.

Vorbesprechung am Di 14.10. um 17.00h, Bauhausstr. 11, Raum 15.

Voraussetzungen

Belegung des Projektmoduls "3840 x 800 + 4"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

4445727 Making Room - The space between 2 and 3 dimensions**N. Röder**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 21.10.2014

Kommentar

Innenräume, Aussenräume, Nebenräume, Pausenräume, Nichträume, Freiräume, private Räume, öffentliche Räume, Welträume - die Geschichte der kulturelle, philosophischen und konzeptionellen Auseinandersetzung mit dem Raum reicht bis zum Beginn der westlichen Philosophie zurück. Oskar Schlemmer betrachtete Kunst immer zugleich als „Raumkunst“. Sein zentrales Thema war die Relation des menschlichen Körpers zum Raum und wie die mathematische Beschaffenheit des Raumes den Körper in seinen Bewegungen determiniert.

Deshalb wollen auch wir uns in diesem Fotokurs mit dem Thema Raum in fotografischer Hinsicht widmen. Zunächst wird den Fragen nachgegangen, welche unterschiedlichen Auffassungen und Konzepte von „Raum“ existieren und welche Parameter notwendig sind, um die Atmosphäre eines Raumes in einer Fotografie abzubilden. Weiterführend soll dann das Verhältnis von Mensch und Raum analysiert und fotografisch umgesetzt werden. Anhand von aktuellen und historischen künstlerischen Positionen werden Bildästhetiken besprochen und diskutiert - aber auch die eigenen fotografischen Fähigkeiten sollen zunächst inhaltlich und konzeptionell, aber auch in technischer Hinsicht in Komposition, im Studio und in der Postproduktion erweitert werden.

Im Verlauf des Kurses werden nicht nur die unterschiedlichen Eigenschaften und Aussagen von bereits existierende Räume betrachtet - sondern auch die Möglichkeit gegeben, eigene Räume aus dem Nichts zu erschaffen. Ziel des Kurses ist die Entwicklung und Umsetzung eines fotografischen Konzeptes hin zu einer kohärenten Serie.

Hammer + Nägel + Wände + Stichsäge = be prepared!!!

Application via Portfolio-PDF (max. 10 photographs) mail to: nina.roeder@uni-weimar.de until 15th october

Voraussetzungen

Application via Portfolio-PDF (max. 10 photographs) mail to: nina.roeder@uni-weimar.de until 15th october

Leistungsnachweis

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

Kolloquien

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 23.10.2014

Kommentar

Für alle, die ihren Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Voraussetzungen

Nachweis über die Fertigstellung der Master-Arbeit/des freien Projekts. Anwesenheit beim ersten Termin ist verpflichtend.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Kommentar

Presentations and discussion of current themes and on-going master thesis works.

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

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 1-3 wurden erfolgreich bestanden.

Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Kommentar

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.
Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-3 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 104, ab 20.10.2014

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens