

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2016

Stand 10.10.2016

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	4
Kolloquien	5
Wissenschaftliche Module	7
Basismodul Medienwissenschaft	10
Bildtheorie	10
Bildwissenschaft	11
Das Minoritäre denken	12
Die Welt des Sozialen	12
Europa	12
Filmästhetik	12
Kulturtechniken	12
Mediale Anthropologie	12
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	12
Mediale Historiographien	12
Mediale Welten	13
Medienfragen	13
Medienphilosophie	13
Medien-Philosophie - Film-Bildung	14
Mediensoziologie	14
Raumtheorie	15
Weimarer Klassik	15
Projektmodule	15
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	15
Experimentelles Radio	15
Experimentelle Television	17
Gestaltung medialer Umgebungen	17
Interface Design	18
Medien-Ereignisse	18
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	20
Multimediales Erzählen	21
Fachmodule	22
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	22
Experimentelles Radio	23
Experimentelle Television	26
Gestaltung medialer Umgebungen	27

Interface Design	30
Medien-Ereignisse	35
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	37
Multimediales Erzählen	39

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Projektpräsentationen SoSe 2016 der zukünftigen Fakultät Kunst und Gestaltung:

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

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

Konsultationen bei den Lehrenden der Studiengänge (außer MKG)

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

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

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

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

Beginn der Lehre (außer MKG)

Mittwoch, 6. April 2016

Beginn der Lehre MKG

Montag, 11. April 2016

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

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

Begrüßungsveranstaltung und Projektbörse SoSe 2016 in der Fakultät Medien:

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

Tuesday, 5 April 2016, 9.30 a.m.

Room 004, Bauhausstraße 15

Presentation of all English-language projects

Begrüßungsveranstaltung und Projektbörse

Medienkunst/Mediengestaltung (M.F.A.) (deutschsprachig)

Dienstag, 5. April 2016, 14 Uhr

Kinoraum 004, Bauhausstraße 15

Kolloquien

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Limona , ab 12.04.2016

Veranst. SWS: 2

Kommentar

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

Voraussetzungen

Anmeldung bei Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de) bis 4.4.2016 verpflichtend, Anwesenheit am 12. April

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit, Teilnahme am Kolloquium

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Kolloquium

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

Veranst. SWS: 2

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

M. Markert

Kolloquium

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

Veranst. SWS: 2

Mi, wöch., 09:30 - 13:00, Bauhausstraße 9a - Meeting-/Präsentationsbereich 301/302, ab 04.05.2016
 Mo, Einzel, 09:30 - 19:00, Bauhausstraße 9a - Meeting-/Präsentationsbereich 301/302, 13.06.2016 - 13.06.2016
 Mi, Einzel, 13:00 - 17:00, Bauhausstraße 9a - Meeting-/Präsentationsbereich 301/302, 13.07.2016 - 13.07.2016

Kommentar

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

Leistungsnachweis

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

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 12.04.2016

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens

Wissenschaftliche Module

3361312 Food / Media / Culture

A. Schwinghammer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 11.04.2016

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction). At the beginning of every semester a "Project Auction" (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

Students who already successfully took the course „Tales from the Gâteau" may not participate in this seminar.

Studiengänge:

(BA, Diplom, Lehramt)

Visuelle Kommunikation / Visual Communication

Produktdesign / Product Design

Lehramt Kunst an Gymnasien / Art Education

Freie Kunst, Diplom / Fine Arts

Medienkunst/Mediengestaltung

Media Art & Design

Studierende aller Fakultäten / Students of all Faculties

First Session: Monday, 11.04.2016, 13:30

Due to film screenings this course is scheduled as a weekly double session (Mon, 13:30-15:00 & Mon, 15:15-16:45)

Kommentar

This seminar is about the visual culture of something allegedly ordinary: food. However, there is much more to food than simple nourishment. Regardless if taking "Chicken Tikka", "Chili con Carne" or "Currywurst", food is always embedded in cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections. This course will inquire food as it moves through systems of medialization. As food is used in seemingly diverse areas such as education (Neurath), propaganda (Disney) or structuralism (Barthes), this seminar we will deal with visualized forms and key visual theories, which will be approached through the lens of food culture.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students.

3361329 Theories and Practices of Media Art and Media Design

N.N.

Veranst. SWS:

4

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 14:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 13.05.2016 - 13.05.2016

Sa, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 14.05.2016 - 14.05.2016

Fr, Einzel, 14:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 27.05.2016 - 27.05.2016

Sa, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 28.05.2016 - 28.05.2016

Fr, Einzel, 14:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 10.06.2016 - 10.06.2016

Sa, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 11.06.2016 - 11.06.2016

Fr, Einzel, 14:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 206, 24.06.2016 - 24.06.2016

Sa, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 206, 25.06.2016 - 25.06.2016

Bemerkung

Registration by email to Ms Melanie Birnschein: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Time and room will be announced

Anmeldung im Sekretariat Medienkunst bei Frau Melanie Birnschein (melanie.birnschein@uni-weimar.de)

Blockseminar, Termine werden bekanntgegeben

Kommentar

Lehrender: Dr. des. Lioudmila Voropai

Was versteht man heutzutage unter „Medienkunst“ und „Mediengestaltung“? Wie haben sie sich historisch entwickelt? Wie wurden sie theoretisch aufgefasst und institutionell differenziert? Wie beeinflussen ökonomische, kulturelle und technologische Prozesse medienkünstlerische und mediengestalterische Produktion? Wie funktionieren „Medienkunst“ und „Mediengestaltung“ als Berufsfelder?

Gerade mit diesen Fragen wird sich das geplante Seminar befassen. Es wird einen Überblick über die wichtigsten Etappen der Geschichte der Medienkunst und Mediengestaltung bieten sowie sich mit den Schlüsselthemen und Konzepten des theoretischen medienkünstlerischen und –gestalterischen Diskurses kritisch auseinandersetzen. Bedeutend ist für das Seminar eine Analyse der Wechselwirkungen zwischen kulturellen und politökonomischen Zusammenhängen, technologischen Entwicklungen und künstlerischen und gestalterischen Praktiken.

Aus dieser Perspektive werden auch einige historisch relevante Themen betrachtet, wie z.B. die Konzeptionen der „Produktionskunst“ und des „Künstler-Ingenieurs“, die von den russischen Konstruktivisten in den 1920ern entwickelt wurden (A. Rodchenko, Boris Arvatov); die Idee eines instrumentellen Gebrauchs der wissenschaftlichen Methoden für künstlerische Zwecke (W. Kandinsky, Bauhaus); die Vorstellung vom Künstler als „design scientist“ (Gene Youngblood) und einige anderen, die eine Art theoretische Vorgeschichte der aktuellen Debatten im medienkünstlerischen und –gestalterischen Diskurs bilden.

Ziel der Lehrveranstaltung: Eine theoretische Grundlage den Studenten der Fakultät Medien anzubieten, die es ihnen ermöglichen wird, ihre künftige berufliche Tätigkeit besser konzeptualisieren zu können, diese in einem

breiteren gesellschaftlichen Kontext anzusehen und damit auch ihre Perspektiven und Chancen besser zu verstehen sowie sich auf dem Arbeitsmarkt zu orientieren und strategisch besser zu positionieren.

Leistungsnachweis

Regular attendance and participation in seminar discussions is the basic requirement. For a certificate of achievement (Leistungsnachweis) students can submit their own art or design projects that deal with the topics of the seminar. It is also possible to get "Leistungsnachweis" for doing the presentations (Referate) or by writing an essay, which would reflect on subject matters of the course.

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit. Für den Leistungsnachweis können die Studierenden ihre eigenen künstlerischen oder gestalterischen Projekte entwerfen, die sich mit den Themen und Inhalten des Seminars befassen. Außerdem besteht die Möglichkeit auch durch Referate oder schriftliche Ausarbeitungen einen Leistungsnachweis zu bekommen.

4339510 Graphics and Animation

C. Wüthrich, B. Bittorf

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

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

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

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Beleg, mündl. Prüfung

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, M. Potthast

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

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

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

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

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Klausur

Basismodul Medienwissenschaft

Media Studies (Basic Module)

Modulverantwortlicher: Dr. Simon Frisch

4448557 Basismodul Medienwissenschaft

S. Frisch

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 07:30 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 14.04.2016

Kommentar

Im diesem Hauptseminar lernen wir die für das Studium in Weimar relevanten Autoren, Theorien und Medienkonzepte kennen. Wir arbeiten z.T. mit Texten aus dem "Kursbuch Medienkultur", ziehen aber auch andere Texte hinzu und arbeiten methodisch auch über die klassische Lektüre hinaus. Arbeitstechniken sind Moderationen von Seminarsitzungen, Präsentationen zu bestimmten bzw. zu bestimmenden Themen, Schreibübungen, Formatreflexionen usw.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Lektüre der Texte, Moderation von Sitzungen, Schriftlicher Modulabschluss, Bereitschaft zur Teilnahme an Exkursionen und Sondersitzungen

Bildtheorie

Image Theory

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

1754235 Bildlichkeit der Architektur. Architektur als Bild

U. Kuch, C. Tittel

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 13.04.2016

Kommentar

Mit der Architektur der Moderne haben sich Bauten nicht nur stilistisch radikal verändert, sondern vor allem auch in der Architekturtheorie setzte ein neues Nachdenken über Architektur ein, in der Architektur in ihrer Räumlichkeit als „Raumkunst“ erfasst wurde. Trotzdem damit auch ein Umdenken in der Betrachtung von Architektur einhergehend, wurde in der Postmoderne erneut auf die Zeichenhaftigkeit von Architektur und somit auf ihre bildlichen Qualitäten verwiesen. Und auch bis heute rekurren Architekturbeschreibungen häufig mehr auf die Bildlichkeit von Architektur als auf ihre Räumlichkeit. Obwohl Architektur immer sowohl körperlich als auch visuell erlebbar ist, wird ihre Erscheinungsform zumeist durch Bilder präfiguriert, die diese Bildlichkeit von Architektur ausstellen. Dieses Spannungsverhältnis nimmt das Seminar auf und möchte einerseits nach dem Verhältnis zwischen Bild und Architektur fragen und andererseits sein Hauptaugenmerk auf der Architektur als Bild, das heißt ihrer genuinen Bildhaftigkeit und Bildwirkung legen. Wie und welche Bilder erzeugt Architektur? Wie wirkt Architektur und durch was wirkt sie auf uns? Und was an ihr ist bildhaft? Kann Architektur überhaupt zum Bild werden? Dabei werden wir sowohl die „Bildlichkeit“ als auch die bildlichen Qualitäten von Architektur untersuchen. Da Architektur jedoch immer „Raumkunst“ ist, bedeutet Bildlichkeit von Architektur zu befragen, somit auch den vorherrschenden Bildbegriff zu erweitern.

Das Seminar teilt sich in zwei Teile. Im ersten Teil werden wir wichtige Texte der Architekturtheorie, die sich mit der Bildlichkeit von Architektur auseinandersetzen, studieren. In Gruppen werden einzelne Begriffe erarbeitet, die im zweiten Teil anhand der Gebäude überprüft werden. Der zweite Teil des Seminars ist als Blockseminar mit zweitägiger Exkursion nach Berlin geplant, in der wir bildhafte und inzwischen ikonische Architektur wie die Niederländische Botschaft von Rem Koolhaas, die Unité d'habitation von Le Corbusier, die Alte Nationalgalerie von Friedrich August Stüler, die Neue Nationalgalerie von Mies van der Rohe, das Jüdische Museum von Daniel Libeskind, die Philharmonie von Hans Scharoun, die Gedächtniskirche oder das Schloss Sanssouci besuchen werden. Insbesondere vor den Originalen soll das Sehen als genuine Form des Denkens geschult werden und dabei Querverweise zur Architekturtheorie hergestellt werden. Die Teilnehmerzahl ist aufgrund der Exkursion auf 20 begrenzt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Übernahme einer Sitzungsmoderation und Anfertigen einer schriftlichen Projektarbeit

4448558 Basistexte Bildtheorie

S. Frisch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 13.04.2016

Kommentar

In dem Seminar lesen wir einschlägige Texte zur Bildtheorie. Dabei geht es um die Kenntnis der unterschiedlichen Perspektiven und Positionen im Nachdenken über das Bild und Bildlichkeit. Über die Textlektüre hinaus werden wir als Gesamtmodul mit dem Kurs von Claudia Tittel in Exkursionen die direkte Auseinandersetzung mit Phänomenen der Bildlichkeit suchen. Für den Juli ist ein Workshop zur ostasiatischen Pinselkunst (Schreiben und Malen) in Planung mit Gästen aus China und Taiwan.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Lektüre der Texte, Moderation von Sitzungen, Schriftlicher Modulabschluss, Bereitschaft zur Teilnahme an Exkursionen und Sondersitzungen

Bildwissenschaft

Image Science

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

4448560 Mediale Regime in Osteuropa**W. Velminski**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 13.04.2016

Kommentar

Die Vorlesung befasst sich mit Illusionen und Konstruktionen medialer Regime in der russischen und sowjetischen Moderne. Unter Bezugnahme auf Prozesse der Profanierung und der Sakralisierung in Osteuropa ist die Vorlesung explizit auf jene Strategien ausgerichtet, die sich (im Sinne des Sakralen) im Raster des Unantastbaren, des sich Entziehenden, des Verschleierte befinden.

Leistungsnachweis

Klausur

4448561 Von der Ikone zur Aktionskunst**W. Velminski**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 13.04.2016

Kommentar

Ergänzend zur Vorlesung „Mediale Regime in Osteuropa“ wird im Seminar auf verschiedene Theorien und Praktiken eingegangen, die darauf ausgerichtet sind, das Politisch-Imaginäre zu etablieren.

Leistungsnachweis

Hausarbeit

Das Minoritäre denken**Die Welt des Sozialen****Europa****Filmästhetik****Kulturtechniken****Mediale Anthropologie****Mediale Historiografien / Wissensgeschichte****Mediale Historiographien****Media Historiography**

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

4448562 Medien/Geschichte**S. Gregory**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Seminar fragt nach dem Verhältnis der Mediengeschichtsschreibung (die gewöhnlich nicht von professionellen Historikern betrieben wird) zur institutionalisierten Geschichtswissenschaft (die gewöhnlich für "Medien" nur geringes Interesse aufbringt). Dabei handelt es sich darum herauszukriegen, was beide Seiten voneinander lernen können. Erstens wird es also darum gehen, zumindest einen Überblick über die aktuellen Probleme und Diskussionen der Geschichtswissenschaft zu bekommen, um zu sehen, welche methodologischen Anregungen sich daraus für die Mediengeschichtsschreibung ergeben können.

Zweitens soll untersucht werden, ob und inwiefern Konzepte wie "Medium" oder "Medialität", die bisher nur in der Mediengeschichte (oder allenfalls in der Technik- und Wissenschaftsgeschichte) eine Rolle gespielt haben, zu einer Neuperspektivierung der Geschichtswissenschaften beitragen können.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Übernahme eines Referats, schriftliche Hausarbeit in einem der beiden Teile des Moduls

4448563 Schwellen und Übergänge**S. Gregory**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 12.04.2016

Kommentar

Das Seminar interessiert sich für Situationen des Übergangs und des Anderswerden. Damit ist ein weites Untersuchungsfeld aufgespannt: Es reicht von den Problemen des Grenzübertretts über biographische Schwellenereignisse bis zum Wechsel der politischen oder religiösen Überzeugung, von der Psychologie des Kleinkindalters über die Ideologietheorie bis zur Erforschung magischer Praktiken. Um in diesem Durcheinander einen kühlen Kopf zu bewahren, halten wir uns an das, was wir kennen und fragen nach den Figuren der Vermittlung, d.h. nach den Medien, den Dispositiven, den Verfahren, Ritualen und Techniken, die in den jeweils betrachteten Transformationsprozessen zum Zuge kommen.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Übernahme eines Referats, schriftliche Hausarbeit in einem der beiden Teile des Moduls

Mediale Welten**Medienfragen****Medienphilosophie****Media Philosophy**

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

4448564 "We are in this together!" Haraway, Braidotti und Barad lesen.**N. Kandioler**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 12.04.2016

Kommentar

Vor dem Hintergrund aktueller paradigmatischer Diskussionen in den Kulturwissenschaften, die mit dem Schlagwort des „speculative turn“ und mit dem Auftauchen kritischer Schulen wie jener des Continental Naturalism, Continental Materialism/Realism, New Materialism oder auch der objektorientierten Ontologie („OOO“) korrespondieren, sollen in der Lehrveranstaltung neue Konzepte und epistemologische Zugänge diskutiert werden, die für eine feministisch orientierte Medienwissenschaft signifikant sind. Die Kritik der ‚neuen Materialismen‘ zielt auf den sog. ‚Korrelationismus‘ von Dekonstruktivismus und poststrukturalistischer Theorie im Allgemeinen und von Gender und Queer Studies im Besonderen ab. Vorgeworfen wird postmodernen Theorien, dass sie aufgrund eines tiefgreifenden und nachhaltigen philosophischen Denkfehlers, ‚Natur‘ immer schon auf ‚Kultur‘ reduziert hätten. Vertreterinnen und Vertreter der verschiedenen Gruppierungen der ‚neuen Materialismen‘ (Quentin Meillassoux, Michel Henry, François Laruelle, John Mullarkey, Karen Barad, Rosi Braidotti) fordern einen „ekstatischen“ Naturalismus (Iris Van der Tuin), der jene Ebenen der Existenz rehabilitiert, die nicht lediglich durch klassische Physik erklärbar sind. Mit Rückbezug auf Henri Bergson setzt sich Rosi Braidotti für eine sympathisierende, intuitive Bezugnahme zur Wirklichkeit ein, die zu neuen Wissensformen führen könnte. Wissen und Sein sind so zu perspektivieren, dass weniger das Wissen ÜBER das Sein im Vordergrund stehe, als das Wissen IM Sein. Was bedeuten die Forderungen der ‚neuen Materialismen‘ für das Projekt der Medienwissenschaft, wie können wir mit ihnen arbeiten und welchen Erkenntnisgewinn versprechen sie uns? Wie sind wir „in this together“ und was bedeutet das im Kontext von Postfeminismus und posthumaner Subjektivität?

Leistungsnachweis

- regelmäßige Anwesenheit (dreimal entschuldigtes Fehlen),
- aktive Teilnahme an Diskussion
- Vorbereitung der Texte
- Hausarbeit in einem der beiden Seminare

4448565 Das Posthumane denken**N. Kandioler**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 13.04.2016

Kommentar

Mensch-Maschine-Konstellationen, Cyborgs, The human Genom Project und andere biotechnologische Entwicklungen haben das Denken des Menschlichen stark herausgefordert. In diesem Seminar wollen wir ausgehend von Rosi Braidotti, Donna Haraway u.a. dem Posthumanen in der Kunst und in der Theorie nachgehen.

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit in einem der beiden Seminare

Medien-Philosophie - Film-Bildung**Mediensoziologie**

Raumtheorie**Weimarer Klassik****Projektmodule****Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung****4448125 Klangwerkstatt B - 16****R. Minard, T. Carrasco García, T. Helbig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

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

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

Kommentar

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

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Projektarbeit und Dokumentation

Experimentelles Radio**4448126 Expedition Big Data im Archiv****N. Singer, A. Drechsler, A. Feddersen**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Erster Termin Steubenstraße 8, Limona, 13.04.2016 - 13.04.2016

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Limona, ab 20.04.2016

Kommentar

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

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

In diesem Projekt wollen wir zunächst die unterschiedlichen Facetten von Big Data und Archiven aus der Perspektive verschiedener Disziplinen untersuchen, um anschließend an eigenen Ideen eines lebendigen Archivs zu arbeiten. Wir wollen uns auf eine archäologische Reise in die Keller der Rundfunkarchive begeben, lang Zurückliegendes ausgraben, genauso aber anschauen, welche Radio(-Kunst)-Web-Plattformen in der Zwischenzeit entstanden sind. Das alles mit dem Ziel, Produktionen entstehen lassen, die die Grenze zwischen Alt und Neu zum Gegenstand der Verhandlung machen, die rein auditiv, audio-visuell oder auch räumlich in der Umsetzung sein dürfen. Zum krönenden Abschluss sollen genau diese Arbeiten auf einem internationalen Radiokunsthifestival zur Aufführung kommen.

Leistungsnachweis

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

4448127 Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten

N. Singer, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, Erster Termin Steubenstraße 8, Limona, 12.04.2016 - 12.04.2016

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Limona, ab 19.04.2016

Bemerkung

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

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

Kommentar

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

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

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

Experimentelle Television

4448128 Motion Capture for live performance

V. Harsa, J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

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

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

Kommentar

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

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

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

Voraussetzungen

Arbeitsproben an jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

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

Gestaltung medialer Umgebungen

4448129 Human and Nonhuman Performances 2

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Digital Bauhaus Lab, ab 13.04.2016

Kommentar

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

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

Alternativ können synthetische Habitate mit Amöben in unserem DIY Biolab exploriert werden. Hierfür ist die Belegung des Moduls Bioelectronics Voraussetzung.

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

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

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design

4448130 Bauhaus Goes Mobile: Exploring and Creating Advanced Mobile Interfaces

M. Markert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 14.04.2016

Do, Einzel, 09:15 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 09.06.2016 - 09.06.2016

Bemerkung

Registration by E-Mail to the lecturer. For detailed informations on the registration process, see <http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/IFD:MasterprojectSS16>

Sprechstunde Dienstags von 13.30 Uhr - 18.00 Uhr

Kommentar

In Zusammenarbeit mit dem Studiengang Media Architecture (Fakultät Medien), werden wir uns dieses Semester mit der Konzeption einer mobilen App für einen digitalen Bauhaus-Spaziergang befassen. Dies wird sowohl mit technologischen Mitteln am Vormittag geschehen, wo wir uns u.a. mit Webtechnologien (HTML5, CSS3, SVG, JavaScript), hybriden und nativen Apps auseinandersetzen. Ein Fokus liegt hierbei auf der Anwendung von Live-Editoren und die Verwendung von Debugging-Tools im Browser, die die Entwicklung stark vereinfachen und sehr intuitiv sind (auch für Anfänger geeignet).

Am Nachmittag werden wir dann raus gehen und verschiedene bereits existierende mobile Applikationen ausprobieren und evaluieren. Jede Woche setzen wir einen anderen Themenschwerpunkt und es wird erwartet, dass die Studentinnen und Studenten jeweils einen kurzen evaluierenden Bericht über ihre Erfahrungen mit den Apps machen - oder aber mit ihren Mobilgeräten regelmäßige Daten sammeln, um diese für die Endabgabe in einer künstlerischen Anwendung aufzubereiten.

Als Ergebnis sollte am Ende des Semesters ein ganzes oder Teilkonzept (Teamwork ist möglich) eines App-Entwurfs für den digitalen Bauhaus-Spaziergang entstehen. Die wöchentlichen Evaluierungen unserer praktischen Feldexkursionen werden auch Teil der Endbenotung sein.

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte den englischen Text.

Leistungsnachweis

- 1) Active participation (no more than two missed classes!)
- 2) At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
- 3) Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
- 4) Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
- 5) Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
- 6) Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

Medien-Ereignisse

4448131 "Ich liebe Dich!" - Paul Scheerbart Revue im Fulldome Theater (Teil 2)

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 14.04.2016

Kommentar

Das Projekt setzt die im Wintersemester begonnenen Arbeiten fort und bereitet die studentischen Produktionen für die Premiere beim FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena vor. Die in der Professur "Immersive Medien" initiierten Arbeiten kombinieren digitale Fulldome Projektion mit Live-Theater. Dabei werden szenische Episoden für das zum Fulldome-Theater gewandelte Planetarium gestaltet und in eine Performance integriert. Grundlage ist der Text "Ich liebe Dich! - Ein Eisenbahnroman mit 66 Intermezzos" des Dichters Paul Scheerbar (1863 - 1915). In diesem Roman mit einem eher irreführenden Titel sind zwei Herren im Zug von Berlin nach Nowaja Semlja unterwegs essen, trinken, rauchen und führen reichlich abstruse Gespräche. Der bohemische Ich-Erzähler, ein Dichter, versucht seinem Mitreisendem, einem trockenen Rechtsanwalt Müller, die Vorzüge der kosmischen Weltgeistliebe - im Gegensatz zur profanen Personenliebe - zu erklären. Der Dichter liest während der Fahrt seine Geschichten vor, die in ein visionäres, bizarr und poetisch durchwirktes Weltall führen, manchmal aber auch im Klamauk enden. Der bei Scheerbar angelegte Wechsel aus Rahmenhandlung (Zugfahrt) und Episoden (Intermezzos im Weltraum) bestimmt auch die dramaturgische Struktur des Fulldome-Theaters.

Die im Projekt zu erarbeitende Inzenierung von "Ich liebe Dich!" verknüpft digitale Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musikkomposition, interaktive Performance und Schauspiel. Von den Projektteilnehmern werden unterschiedliche Fähigkeiten und Talente zum Einsatz kommen, bzw. erlernt, weshalb ein hohes Maß an Improvisationsbereitschaft vorausgesetzt wird. Das interdisziplinäre, multimedial-immersives 360-Grad-Erlebnis im Fulldome Theater wird gemeinschaftlich gestaltet und sein Potential reflektiert. Neben den Studierenden werden externe Partner, Künstler, Gastdozenten und professionelle Fulldome-Produzenten zur Mitwirkung eingeladen. Die Premiere von "Ich liebe dich!" findet zum 10. FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena am 25 Mai 2016 statt.

Das Genre Fulldome erfordert ein paradigmatisches Umdenken vom flachen, rechteckigen Screen zur gewölbten, die Zuschauer umgebenden Kuppel als dreidimensionalem Medien- und Aktionsraum. Die Arbeit im Medium Fulldome ist daten- und zeitintensiv, doch steht mit dem "Fulldome-Lab" (im Schiller-Gymnasium Weimar) eine Projektionskuppel zur Verfügung, in der die technischen und ästhetischen Grundlagen vermittelt und Projekte getestet werden.

Eine enge Projekt-Partnerschaft besteht mit dem Zeiss-Planetarium Jena und dem FullDome-Festival (www.fulldome-festival.de). Das Festival-Motto für 2016 lautet "Frameless Frenzy", womit der den Rahmen auflösende Rausch des neuartigen Rundum-Bildraums angesprochen ist. Die Texte des rauschhaft-visionären Dichters Paul Scheerbar liefern in diesem Kontext einen ergiebigen und sehr aktuellen Ideenfundus.

Voraussetzungen

Studierende, die an Vorgängerprojekten teilgenommen haben, werden bevorzugt berücksichtigt. Bei Neueinsteigern ist ein Vorgespräch erforderlich.

Leistungsnachweis

Mitwirkung an Einzel- oder Gruppenarbeiten. Schwerpunkte: Fulldome-Episode, Rahmenhandlung Fulldome-Theater, Medien- und PR-Arbeit, Veranstaltungsmanagement, Teilnahme an Exkursionen, Referat

4448132 Festivallounge 2016 II**W. Kissel, A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 22:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 13.04.2016

Kommentar

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

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

des Festivals. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

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

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

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

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

Festivaltermin: 18.-22.5.2016

4448133 Short Cuts and Detours

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 19:30 - 22:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 11.04.2016

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2016

Kommentar

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder erarbeiten Sie ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück! Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Die entstehenden Filme können beim Weimarer backup_festival, beim Kunstfest Weimar oder auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, practical exercises, production of short films

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen**4448134 momentum****W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

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

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

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

Kommentar

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

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

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

Aus technischen Gründen ist das Projekt in den Plätzen begrenzt. Interessierte senden bitte bis zum Di 5.4. per e-mail eine PDF-Datei mit Namen, Matrikelnummer, Skizzen/Zeichnungen, links zu Bewegtbild-Beispielen sowie der Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an aline.helmcke@uni-weimar.de.

Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt bis zum 10.4. Alle Interessierten werden per email über die Teilnahme informiert.

Voraussetzungen

Teilnahme am Fachmodul "bewegte Zeichnung"

Leistungsnachweis

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

4448135 Projekt X: "project animate"**W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

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

Kommentar

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

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

Fachmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4448401 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García, T. Helbig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit / schriftliche Arbeit

4448402 Hören und Klang

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

Lehrender: Ludger Hennig

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

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

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I bzw. II

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit / schriftliche Arbeit

4448403 Integrierte Gehörbildung für Computermusik

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

Dies ist ein Gehörbildungskurs für den Bereich Computermusik. Studenten werden lernen, Frequenzen, Quellen, Ton-Transformationsprozesse und Audio-Probleme akustisch zu erkennen, analysieren und zu beschreiben. Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausarbeit / schriftliche Arbeit

4448404 Klanginstallation

T. Helbig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

Die entstandenen Installationen werden zum Ende des Semesters ausgestellt.

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit / schriftliche Arbeit

Experimentelles Radio

4448405 Audiobaukasten 2 - Hörspiel

A. Drechsler, M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Hörspielproduktion

4448406 Featureristic ain't shit to me**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Limona, ab 11.04.2016

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

fertiges Feature zum Semesterende

4448407 Radio killed the Video Star**A. Drechsler, M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Bemerkung

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

Kommentar

Organisationstalente, Musikjournalisten, Video-Profis und Recording-Junkies aufgepasst!

Eine Video-Webseite hat in den letzten zehn Jahren ganz nebenbei unseren Musikkonsum komplett umgekrempelt. Anstatt MTV, Radio oder gar Plattenladen hat sich Youtube zu unserem kollektiven musikalischen Gedächtnis gemauert.

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

4448408 Wort und Wirkung

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Kommentar

Lehrender: Oliver Bukowski

Wort und Wirkung

Seminar zu Grundlagen im Umgang mit Sachtext und Künstlerischem Wort

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

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

Oliver Bukowski, Kurzbiographie:

freiberuflich Autor vor allem für Bühne, Hörfunk, Film. Unter anderen Gerhart Hauptmann Preis, Deutscher Jugendtheaterpreis, Mülheimer Dramatikerpreis. Gemeinsam mit Jürgen Hofmann: Leitung des Studienganges

Szenisches Schreiben an der Universität der Künste Berlin (1999-2011). Neben seiner Autoentätigkeit derzeit Dozent am Drama-Forum Graz „uniT“ und an der Akademie für Darstellende Kunst Baden Württemberg. Dieser Kurs ist gekoppelt mit dem Projektmodul "Was sie schon immer über Regie wissen wollten, aber nie zu fragen wagten" und prinzipiell nur für dessen TeilnehmerInnen zugänglich. Abhängig von den Anmeldungen können Restplätze frei sein. Für die freien Plätze ist eine Bewerbung mit einer Ideenskizze bis 1. April an Melanie Birnschein notwendig.

Das Seminar findet an folgenden Terminen in der Steubenstraße 8, Limona, statt:

Donnerstag 21.04.2016 10 -16 Uhr

Freitag 22.04.2016 10 -16 Uhr

Samstag 23.04.2016 10 -16 Uhr

und

Donnerstag 19.05.2016 10 -16 Uhr

Freitag 20.05.2016 10 -16 Uhr

Samstag 21.05.2016 10 -16 Uhr

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Verpflichtende Teilnahme an den Blockseminaren

Experimentelle Television

4448409 Matte Painting in real life

J. Hintzer

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

Naturalistische Malfähigkeiten oder filmtechnisches Knowhow sind nicht unbedingt erforderlich, aber hilfreich.

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

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

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

Voraussetzungen

Anmeldung per Email mit Arbeitsprobe, Gerne auch Skizzen oder Bilder

joern.hintzer@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

engagierte Teilnahme und eigenes Matte Painting.

Gestaltung medialer Umgebungen**4448410 Bioelectronics, aesthetics and other interesting things****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Bemerkung

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

Kommentar

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

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer.

Leistungsnachweis

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

4448411 Digital Puppetry Lab**M. Schneider**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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

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

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

Kommentar

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

Der Lehrplan umfasst:

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

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

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

Voraussetzungen

Teilnehmer der Projektmodule von GmU und ExpTV haben Vorrang

Leistungsnachweis

20% Presence and active participation
50% Creation of an interactive setup
30% Documentation on the wiki

4448412 (In)visible Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7b, Raum 204, ab 11.04.2016

Bemerkung

Bewerbungsfrist ist der 8. April 2016.

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

Kommentar

Obwohl wir alle Computer und das Internet tagtäglich benutzen, sind wir als „User“ zumeist nur Konsumenten von vorhandenen Computersystemen und Netzwerken. Das gilt vor allem für visuelle Künstler und Designer, aber auch für andere Kreative, die mit dem Computer arbeiten. Mit den "(In)visible Networks" möchten wir die Frage stellen, wie die andere Seite der Netzwerke beschaffen ist: wie werden Daten zwischen Computern versendet, warum verlangt das Internet verschiedene Computer, Browser oder Betriebssysteme? Was ist die Rolle von Servern und Personal Computern in diesen Netzwerken? Wodurch sind unsere Daten bzw. unsere Netzwerke unsicher? Wie strukturiert man eine eigene Webseite auch inhaltlich sinnvoll, damit Besucher die gewünschten Informationen finden? Zu den konzeptuellen Zielen dieses Projektes gehören der Vergleich und die Reflexion von unterschiedlichen Netzwerkstrukturen (z.B. hierarchische Strukturen, dezentrierte Strukturen, orientiert nach dem WEB 2.0 usw.). Ein Kursziel wird die Neugestaltung und Aktualisierung der Webseite der GMU sein. Dazu gehört auch die Diskussion über die Darstellung der Inhalte und die Arbeit an neuen Inhalten. Die Studenten werden im Kurs mit Typo 3, HTML, php und Java Script lernen und arbeiten. Inhaltliche Textarbeit und die Gestaltung der Struktur von verschiedenen Webbezogenen Projekten werden im Rahmen des Tutoriums betreut werden.

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer.

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben
20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)
30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

4448413 Minecraft Ecologies

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

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

Voraussetzungen

Leidenschaft und Ausdauer. Keine Programmierkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis

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

4448414 Sensor HackLab**D. Hewitt**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

Anfragen: 60%

Teilnahme: 20%

Dokumentation: 20%

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

IMPORANT:

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

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

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

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

Leistungsnachweis

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

4448415 Textiles Prozessieren**M. Schneider**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

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

Weitere Informationen auf der Webseite des Kurses.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sind von Vorteil

Leistungsnachweis

20 % Referat

50 % Eigenständiges künstlerische Arbeit

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

Interface Design**4448416 1+2+3D: Print Your Idea!****N.N.**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 12.04.2016

Bemerkung

Please send your application until Friday, April 8 by email with the subject *123PrintYourIdea* to lisu.idesign@gmail.com

Name, Surname Program and semester Matriculation number Valid email address Short sentence on why you want to join this course

- Name, Surname
- program and semester (Studienprogramm und Fachsemester)
- matriculation number (Matrikelnummer)
- Valid email address @uni-weimar.de

Kommentar

Lehrender: Su Li

In diesem Kurs werden wir Grundlagen des Rapid Prototyping und additive Fertigungsmethoden behandeln. Der Schwerpunkt liegt auf 3D-Druck.

- 1) An Introduction to rapid prototyping and additive manufacturing.
- 2) Basics and history of 3D Printing.
- 3) Basics about some 3D modeling softwares: Fusion 360; Rhino; Blender...
- 4) Basics about 3D printers.
- 5) Print your idea!

Voraussetzungen

This is an introductory course with no technical pre-requisites. Your Passion!!!

Leistungsnachweis

Active participation; Final 3D printing models; Documentation.

4448417 Computational Thinking for Media Practitioners

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 12.04.2016

Kommentar

"Computational thinking is the thought processes involved in formulating problems and their solutions so that the solutions are represented in a form that can be effectively carried out by an information-processing agent." – Cuny, Snyder, Wing (2010)

The ability to copy and paste code is not enough: Contemporary media practitioners must have a fundamental understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module will introduce core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts /Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

4448418 Connecting: Participatory Community**N.N., F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 11.04.2016 - 12.04.2016

Block, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 14.04.2016 - 15.04.2016

Block, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 18.04.2016 - 19.04.2016

Block, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.04.2016 - 22.04.2016

Kommentar

weitere Lehrende: Cao Jing

Cao Jing ist Dozentin am College for Design and Innovation an der Tongji Universität in Shanghai. In ihrem Workshop erforschen die Studierenden den Zusammenhang zwischen Physical Computing und öffentlichem Engagement. Gemeinsam werden Konzepte entwickelt und präsentiert. Welche Medien und Hilfsmittel dafür genutzt werden, richtet sich nach dem Interesse und dem Wissensstand der Studierenden. Der Workshop findet in englischer Sprache statt, nähere Informationen entnehmen Sie bitte der englischen Beschreibung.

Für Updates bitte den Link zum Der Workshop wird auf Englisch gehalten, änhere Informationen entnehmen Sie Medien Wiki nutzen.

Leistungsnachweis

Präsentation eines Social Computing Konzepts.

4448419 Electronics for the Internet of Thongs**M. Schied**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 12.04.2016

Kommentar

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

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

Die Ergebnisse werden am Ende des Semesters ausgestellt.

Voraussetzungen

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

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

Leistungsnachweis

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

4448420 Experimente mit Sieb und Silbertinte: Grundlagen der gedruckten Elektronik.

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7b, Raum 103, ab 18.04.2016

Kommentar

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

Inhalte:

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

Für Updates bitte den Link zum Medien Wiki nutzen.

Leistungsnachweis

Planung, Herstellung und Dokumentation eines Objektes unter Verwendung gedruckter Elektronik, aktive Teilnahme.

4448421 Garbage In, Garbage Out: Networked Sensors and Actors in Human Environments**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 15.04.2016

Kommentar

Looking past the grandiose and unrelenting hype of the impending 'internet of everything,' the primary question presently facing designers is not simply how to network objects and acquire data from them, but how to decipher, parse and interpret this data, and then use it to inform and affect human interactions in the world around us. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built and natural environments.

Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

4448422 Medienkunstpreis2016**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Raum 104, Marienstraße 7b, ab 12.04.2016

Bemerkung

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

Raum und Termine werden bekannt gegeben

Kommentar

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

Leistungsnachweis

- Active participation and Teamwork
- Being responsible for one specific task
- Designing or creating a conceptually relevant advanced task (Exhibition Space Concept, Corporate Identity, Spatial Concept ...)
- Working on the realisation of exciting ideas

4448423 Mobile Media Design**M. Markert**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 14:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, ab 18.04.2016

Kommentar

Dieser Kurs ist für Medien Studenten, die etwa in einer Einführung interessiert sind, wie die mobilen Medien vorhanden sind, in unserer Gesellschaft, und wie sie interagiert mit den öffentlichen urbanen Raum, und wie kann es zum kulturellen Erbe Inhalt bezogen werden, über mobile Geräte Gadgets.

Dieser Kurs hat auch einen wichtigen praktischen Teil, in dem die Teilnehmer mobile Schnittstelle Richtlinien lernen, ein Mock-up App Prototyp für die UNESCO-Welterbestätten in Weimar zu entwickeln.

<http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/IFD:MobileMediaDesign-SS16>

Lehrender: Joatan Preis Dutra

Leistungsnachweis

- 60% Presentation of the app prototype (photoshop, html, etc)
- 40% submission of a short paper (3 to 5 pages, ACM or APA Style)
- Participation on side activities will reflect on the final grade

4448424 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 11.04.2016

Kommentar

In diesem Fachmodul setzen sich die TeilnehmerInnen mit den Grundlagen der modernen Webtechnologien auseinander. Dabei steht die Entwicklung technischer und gestalterischer Fähigkeiten zur Erstellung und Modifizierung von Web-Inhalten von künstlerischen-, professionellen- und Forschungskontexten im Vordergrund.

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur

Client-Server-Modell

OSI/IP Stack-Modell

HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente

Dokument-Objekt-Modell (DOM)

CSS

Asthetik & Usability

Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript

XML/Semantic Web

AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Perl und co.)

Datenbanken

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Medien-Ereignisse

4448425 backup 2016 II

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Kommentar

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

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

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

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

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

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

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

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

Festivaltermin: 18.-22.5.2016

4448426 Broadcast Design

W. Kissel, N.N.

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 15.04.2016

Bemerkung

Dozent: Jörg Heiß

Kommentar

Es geht um die Analyse und einen Vergleich von Set Designs und Screendesigns, Briefing und Erstellung von Entwürfen bis hin zur Umsetzung eines Redesigns für ein existierendes tagesaktuelles TV-Format. Dieser Kurs findet in Kooperation mit einem Fernsehsender des öffentlich-rechtlichen ARD-Verbands statt. Dies ist bereits der dritte Kurs zum Thema Broadcast Design, es ist in den vorangegangenen Kursen gelungen, einige studentische Entwürfe in Zusammenarbeit mit der Designabteilung des Senders auch tatsächlich praktisch umzusetzen.

Voraussetzungen

Knowledge in digital design tools

Please send a link to samples of your work and write a short statement about your motivation as an application for class until 6th of April 2016. Apply at: joerg.heiss@web.de

Leistungsnachweis

Attendance and active participation

4448427 mastering animation – chasing for ideas

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 08.04.2016 - 08.04.2016

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 06.05.2016

Kommentar

It's engaging, it's disturbing, it's exciting – it's animation! We will talk, try, play, struggle, write, act, we will make fools of ourselves – everything to reach one goal: catching the idea! Finger's crossed - in the end we'll have an expose for an animated short.

Apply to franka.sachse@uni-weimar.de

Ein erstes vorbereitendes Treffen findet am 8. April statt - das zweite Treffen am 6. Mai. Zwischen diesen Treffen arbeiten die Teilnehmer selbständig. Ab 6. Mai treffen wir uns wöchentlich.

Leistungsnachweis

Attendance and active participation

4448433 Live Broadcasting

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Vereinbarung

Lehrender: Olaf Nenninger

Kommentar

Das Fachmodul probiert einfache aber effektive Live-Broadcasting-Lösungen im Ernstfall aus.

Am 9. Juni 2016 protestiert die Stadt Weimar mit einer bunten Veranstaltung vor dem Thüringer Landtag gegen die Gebietsreform. Ziel der Aktion und des zugrunde liegenden Interesses ist die Beibehaltung der Kreisfreiheit Weimars. Das Motto lautet „Weimar Freiheit Lieben“.

Die Studierenden des Fachmoduls werden die Veranstaltung via Live-Mischung als Live-Stream ins Internet übertragen. Entwickelt werden Fähigkeiten in Live-Regie, kollaborativer Kameraführung und redaktioneller Arbeit. Technisch nutzt das Live-Broadcasting-Event das ATEM Television Studio von Black Magic sowie kleine FullHD-Kameras. Die Signalübertragung erfolgt über HD-SDI.

Anmeldung bei: olaf.nenninger@gmail.com

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Vorbereitung und Durchführung des Live-Broadcastings, Postproduktion nach Absprache

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4448428 Die Fahrt nach Tahiti

K. Steiger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 12.04.2016

Kommentar

"Was entdecken Entdecker?" Lucius Burckhardt

In diesem Mastermodul setzen wir uns künstlerisch mit Lucius Burckhardts Spaziergangswissenschaft (Promenadologie), dem Flanieren und dérive-Prinzip der Situationistische Internationale (Psychogeographie), Utopien und Entdeckerreisen, Labyrinth, Gartenbau und naturwissenschaftlichen Sammlungen auseinander.

Nachdem wir uns etwaige Literatur zu Gemüte geführt haben, Gewesenes und Gegenwärtiges aufgesogen, nach Links und Rechts geschaut, begeben wir uns auf eine Reise, gemeinsam oder individuell, aber auf jeden Fall körperlicher Art. Diese Reise kann geplant oder ungeplant sein, im urbanen oder ländlichen Raum stattfinden. Ihr steht aber auf jeden Fall ein Konzept zu Grunde. Auf der Reise werden Erfahrungen, Entdeckungen gemacht und dokumentiert. Jede/r Teilnehmer/in oder studentische Gruppe, entwickelt eine eigene künstlerische Arbeit, die präsentiert und dokumentiert werden muss.

Der Kurs findet auf Englisch oder Deutsch statt und richtet sich an alle künstlerischen Studiengänge, bzw. an Studierende der MKG, VK, PD, FK. Es wird einen regen Austausch mit dem parallel angebotenen Fachmodul von Sebastian Helm geben.

Plenumstag ist Dienstag. Der Kurs kann aber auch in Blöcken stattfinden, wenn angebracht. Genaue Termine werden innerhalb des Kurses festgelegt.

Teilnahme am Kurs nur nach Vorsprechen beim 1. Plenum.

Voraussetzungen

Teilnahme nach Vorsprechen beim 1. Plenum

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Plenen, aktives Engagement, Referat, Bearbeitung und Präsentation aller Übungs- und Hausaufgaben, Erarbeitung und Präsentation einer eigenen künstlerischen Arbeit inkl. Dokumentation

4448429 Reisen jenseits des Tourismus — Wandern, Wundern, Werkeln

S. Helm

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 12.04.2016

Kommentar

»[...] man muss sich verkleiden, um die Gesellschaft zu demaskieren, muss täuschen und sich verstellen, um die Wahrheit herauszufinden.«

Günter Wallraff: Vorwort zu »Ganz unten«, 1985

»Bittet, so wird euch gegeben; suchet, so werdet ihr finden; klopfet an, so wird euch aufgetan.«

Bibel, Matthäus 7:7

»Wo eine Karawane auch hinziehen mag, ihr Mekka ist stets die Liebe.«

Jalaloddin Rumi

In diesem Kurs wollen wir uns mit verschiedenen Techniken des Spazierengehens als Kulturtechnik und künstlerische Strategie beschäftigen. Hierfür lesen wir

einschlägige Texte und stellen uns verschiedene historische und zeitgenössische Herangehensweisen vor, um schlussendlich eigene Reisen und experimentelle Spaziergänge durchzuführen, die auf eine adäquate Weise dokumentiert werden sollen. Die dokumentative Abschlussarbeit kann in Form einer Sammlung, einer Karte, einer Installation, einem Film, einer Bildserie, einem Text oder einer auditiven Arbeit angefertigt werden.

Gruppenarbeiten sind ebenso gerne gesehen, wie eigene Grenzerfahrungen.

Gastauftritte haben:

Hakim Bey, Lucius Burckhardt, Franz Hessel, Walter Benjamin, Till Eulenspiegel, Nasreddin Hoca, Schroeter und Berger, Günter Wallraff, Paul Virilio, Guy Debord, Raoul Vaneigem, Ivan Chtcheglov, ihr selbst, ...

Stichworte:

Tourismus, Pilgern, Tar#qa, Händler_in, Krieger_in, Terrorismus, Tramp, Flucht, Geflüchtete, Nomadentum, Schmuggler_in, Landstreicher_in, Bettelmönch, Verschwinden, Abtauchen, Wandern, Umherschweifen, Flanieren, Stalken, Dandytum, Camp (Kunst), Promenadologie, Spaziergangswissenschaft, Diaspora, Vagabunden, Landstreicher, Piraten, Psychogeographie, Kartographie, experimentelles Schreiben, Dérive, Derwisch, verdeckte Recherche, Spionage, Urbanismus, Städteplanung, Kritische Geographie, détournement

Literaturempfehlung:

<http://www.pocketessentials.com/psychogeography>

<http://www.versobooks.com/books/411-the-situationists-and-the-city>

<http://www.berlinverlag.de/buecher/spazieren-in-berlin-ISBN-978-3-8270-7548-2>

Der Kurs findet je nach Bedarf und Fähigkeit auf Deutsch und Englisch statt, wobei jedoch eine der Sprachen auf Universitätsniveau beherrscht werden sollte.

Voraussetzungen

Erscheinen zum ersten Plenum

Leistungsnachweis

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

Multimediales Erzählen**4448430 bewegte Zeichnung****A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 12.04.2016

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 12.04.2016

Kommentar

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

Das Fachmodul ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt und ausschließlich für Studierende des Projektmoduls "momentum" belegbar. Masterstudierende, die sich aufgrund fehlender Praxis tiefgehend mit den o.g. Lehrinhalten beschäftigen möchten, ist zu empfehlen, sich für das gleichlautende Werkmodul anzumelden.

Voraussetzungen

Belegung des Projektmoduls "momentum"

Leistungsnachweis

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

4448431 Silver & Moonshine: A large format, concept driven collodion workshop**N. Röder**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Blocktermine:

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

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

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

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

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

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

Raum: Amalienstr. 13, 009 + Dunkelkammer

Kommentar

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

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

Voraussetzungen

Intermediate / Advanced knowledge in (analog) photography

Leistungsnachweis

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

4448432 THE FAMILY - PHOTOGRAPHY COURSE**N. Röder**

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 13.04.2016

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Raum: Amalienstr. 13, 009

Kommentar

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

Was bedeutet Familie heute noch?

Ist es die genetische Zusammengehörigkeit?

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

Oder erschaffen wir uns unsere eigenen und neuen?

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

Voraussetzungen

Application via Portfolio-PDF (NO DOWNLOAD LINKS PLEASE!) mail to: nina.roeder@uni-weimar.de until 31st of march

Leistungsnachweis

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