

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2013

Stand 08.10.2014

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Einführungsmodul	5
Projektmodule	5
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	5
Experimentelles Radio	5
Experimentelle Television	6
Gestaltung medialer Umgebungen	7
Interface Design	9
Medien-Ereignisse	10
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	11
Multimediales Erzählen	12
Werkmodule	13
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	13
Experimentelles Radio	15
Experimentelle Television	18
Gestaltung medialer Umgebungen	18
Interface Design	19
Medien-Ereignisse	25
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	29
Multimediales Erzählen	29
Wissenschaftliche Module	31
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	34

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio****N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 11:00 - 13:00, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, ab 11.04.2013

Kommentar

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

Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor-Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen**L. Scherffig**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 10.04.2013

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Interface Design**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:15 - 12:30, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 10.04.2013

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, ab 08.04.2013

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens

Einführungsmodul

Projektmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4332410 Klangwerkstatt A - 13

R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Weitere Termine nach Vereinbarung SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 09.04.2013

Kommentar

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. Das Projekt Klangwerkstatt A steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Projektarbeit und Dokumentation

Experimentelles Radio

4332420 Dramaturgie oder Die Unvollendete.

N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, Bei Radiogesprächen und Workshops auch Dienstag Abend/Mittwoch vormittags., ab 09.04.2013

Kommentar

Warum Franz Schubert nach dem zweiten Satz die Arbeit an seiner h-Moll Symphonie einstellte, darüber wird bis heute spekuliert. Fest steht nur, dass eine Menge unvollendeter Features derzeit im Umlauf sind, die allesamt auf ihre Vollendung warten. Und wie bei jeder Großbaustelle sollen diese Rohdiamanten nicht ohne Zuhilfenahme von Experten veredelt werden. Feature-Allstar Helmut Kopetzky hat bereits zugesagt und weitere sind angefragt. Dabei geht es natürlich um Produktion und um Dramaturgie, denn nicht jede Geschichte, die erzählt wird, ist, so wie sie erzählt wird, dramaturgisch tauglich. Viele stehen gerade vor einem Haufen O-Töne und wollen diese in die richtige Reihenfolge bringen, um schließlich daraus etwas Mitteilenswertes, Wesentliches herauszupicken, etwas, das im besten Falle Maßstäbe setzt wie Schuberts Unvollendete – nur eben halt in vollendeter Form! Neben den Teilnehmern des Projektmoduls „Feature Yourself“ richtet sich das Projekt an Neuzugänge, allerdings nur unter der Bedingung, dass O-Töne und Exposé eines entstehenden Features bereits vorhanden sind oder, wenn es ein Hörspiel werden soll, eine Textvorlage für eine Adaption bzw. ein fertiges Skript bereits vorliegt.

Die Teilnehmerzahl des Projekts ist begrenzt, Bewerbung inkl. Einsendung des o.g. Materials bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Technische Grundkenntnisse in Audioproduktion oder paralleles Belegen des Werkmoduls Audiobaukasten II, Voranmeldung mit Skript bzw. O-Töne mit Exposé, persönliches Vorgespräch

Experimentelle Television

4332430 Bewegte Bilder

Administrator, J. Hintzer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, unger. Wo, 19:00 - 21:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2013

Do, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 18.04.2013

Bemerkung

Dieses Projektmodul wird auch in englischer Sprache abgehalten.

Dozentin: Dr. Silke Opitz

Kommentar

Bewegte Bilder

Wir untersuchen Bilder und Skulpturen aus der Kunstgeschichte - von der Antike bis zur Moderne - und entdecken und entwickeln daraus Geschichten. Geschichten die in das Bild immanent eingeschrieben sind oder durch das Bild ausgelöst werden.

Die Szenen werden anschließend als Animation oder mit Hilfe des Greenscreentricks mit Darstellern realisiert.

Neben der Story – und Szenenentwicklung sowie deren professioneller Umsetzung geht es auch darum das Kunstverständnis zu verbessern, das Sehen zu schulen und Geschichten in unbewegter Kunst zu entschlüsseln.

Das Projektmodul wird durch Kuratorin der Erfurter Kunsthalle Dr. phil. Silke Opitz begleitet, die uns u.a. anhand von Kunstanalysen in die Welt der Narration der „Stummen“ Kunst einführt.

Geplant ist ein ausführlicher Besuch des Schlossmuseums Weimar oder eine Exkursion in die Alte Nationalgalerie Berlin, sowie ein gemeinsamer Filmdreh im Juni, bei dem gemeinsam die entwickelten Szenen realisiert werden.

Die fertigen "Bewegten Bilder" werden in einer Ausstellung im Herbst 2012 öffentlich gezeigt.

BFA Studenten müssen mindestens eine Animation realisieren.

MFA müssen mindestens eine Szene mit Darstellern drehen, sowie eine Bildanalyse in einem Referat vortragen.

4332440 Familien, Hooligans und andere Gruppen

J. Hüfner, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2013

Do, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 11.04.2013

Block, 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Studio 1, 23.04.2013 - 26.04.2013

Bemerkung

Dieses Projektmodul wird auch in englischer Sprache abgehalten.

Dozent: Peter Trabner

Kommentar

Familien, Hooligans und andere Gruppen

Der Mensch definiert sich über die Gruppen in denen er lebt oder von denen er sich abgrenzt. Wir werden in eine Gruppe hineingeboren, suchen uns später eigenen Gruppen oder werden gezwungen an anderen teilzunehmen.

Gruppen können faszinieren, wie z.B. Musikbands, vor anderen haben wir Angst (Hooligans) oder wir wollen uns von ihnen abgrenzen. In jeder Gruppe, sei es Familie, Freundeskreis oder die Arbeitskollegen, spielen wir eine andere Rolle bzw. haben einen anderen Status innerhalb der Gruppe inne. Dabei ist jede Gruppe ähnlich aufgebaut. So gibt es z.B. ein Hochstatus (Alphatier), Mittelstatus und Tiefstatus (Außenseiter) usw.. Wenn die Machtverhältnisse sich ändern, kommt es zu Konflikten innerhalb der Gruppe. Was verbindet eine Gruppe? Wie Grenzen sich Gruppen von anderen ab und wie verhält sich der Einzelne in eine Gruppe sind Fragen mit denen wir uns beschäftigen werden.

Gruppenkonstellationen sind oft Gegenstand in Filmen sind, wie z.B. "Idioten", "Reservoir Dogs" oder "Ganz oder Gar nicht", weil sie eine Mikrogesellschaft repräsentieren. Wir werden uns mit Gruppen in Filmen ebenso beschäftigen, wie reale Gruppen untersuchen, um sie als Vorbild für eigenen Arbeit zu nehmen.

Außerdem werden wir die Schauspielimprovisationstechnik von Keith Johnstone kennen lernen, die ideal ist für Gruppen, da er das dramatische und komödiantische Potential von Hoch- und Tiefstatus erkannt und in eine Schauspieltechnik integriert hat.

Mit dieser Improvisationstechnik und den eigenen Recherchen sollen filmische Arbeiten entstehen, die eines gemeinsam haben: Sie haben alle nur einen Drehort, werden in einem Tag gedreht und haben als übergeordnetes Thema „Geld“ gemeinsam.

Nach dem ganztägigen Einführungsworkshop (17-19.04.13) bei dem die Teilnehmer selbst als Darsteller fungieren werden, wird es kleinere praktische Übungen geben, an deren Ende ein Exposé steht. Das Exposé ist die Grundlage für die Dreharbeiten.

Voraussetzungen

Anmeldung per E-Mail mit Arbeitsproben

E-Mail-Adresse: jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Bachelor: Teilnahme am Workshop obligatorisch, regelmäßige Teilnahme, filmische Abschlussarbeit.

Master: Teilnahme am Workshop obligatorisch, regelmäßige Teilnahme, filmische Abschlussarbeit und schriftliche Arbeit.

Gestaltung medialer Umgebungen**4332450 Cyber/Space. Verortungen in Kunst und Wissenschaft****L. Scherffig**

Projektmodul

Veranst. SWS:

16

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.04.2013

Kommentar

Das Projekt untersucht „Cyber“ und „Space“ als technologisch-wissenschaftlichen Themenkomplex und als Gegenstand künstlerischer Praxis: Wir untersuchen das „Cyber“ an Hand der Ursprünge der Kybernetik in den 1940er Jahren. Wir betrachten die Computerkunst, die von Anfang an eng mit der Kybernetik verknüpft war und die später den Hype um den Cyberspace als „interaktive Medienkunst“ mit aufwändigen Installationen begleitete. Wir werfen einen Blick in das Netz, das heute ganz konkret zeigt, dass virtueller Raum kein Raum zu sein braucht. Und wir betrachten den „Space“ über künstlerische und wissenschaftliche Konzepte von Räumlichkeit, die sich nicht mit

dessen Dreidimensionalität zufrieden geben, sondern Räume als Resultat von Handlungen begreifen und gerade damit wieder an die Kybernetik anschließen.

Das Projekt zielt auf die Entwicklung praktischer Projekte ab, die zeitgenössische künstlerische oder gestalterische Positionen zu diesem Themenkomplex formulieren.

Lehrender: Vertr.-Prof. Lasse Scherffig (Vertretung für Frau Prof. Damm)

Leistungsnachweis

1. Prüfungsleistung schriftlich (15%): Recherche zum gewählten Thema/zur gewählten Arbeit in Kunstgeschichte, Medientheorie oder einer anderen Disziplin, wobei ein Werk/Thema als Referenz individuell auszuwählen ist, das vorbildlich zur eigenen Tätigkeit stehen.
2. Mitarbeit im Plenum (15%)
3. Prüfungsleistung (70%): Präsentation einer Miniatur (Interfaceentwicklung, Visualisierung, Location-, VR- oder Netzprojekt), die einen Aspekt medialer Räumlichkeit aufgreift.

4332510 Klangraum

R. Minard, L. Hennig, M. Neupert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 18:00 - 21:30, Coudraystraße 13a, SeaM Werkstattstudio, ab 15.04.2013

Bemerkung

Please send your application by email with the Subject Klangraum to: max.neupert (at) uni-weimar.de

- Name, Surname
- program and semester (Studienprogramm und Fachsemester)
- matriculation number (Matrikelnummer)
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Valid email address @uni-weimar.de (no other mailing addresses will be accepted) Why?

Kommentar

Die Wahrnehmung von Raum durch verräumlichten Klang, kann durch Klangquellen beeinflusst werden, welche sich in ihrer Qualität und Quantität unterscheiden. In diesem Projekt werden wir untersuchen, auf welche Art wir die Erfahrung von Raum durch den Klang verändern, erweitern oder verbessern können. Das Ergebnis kann beispielsweise eine elektroakustische Komposition, eine Simulation einer räumlichen Wahrnehmung, klangliche Architektur oder ein Bühnenbild als virtuelle oder performative Umgebung sein.

Dieses Projekt ist der Beginn einer langfristigen Zusammenarbeit zwischen der Bauhaus-Universität und der Universität von Kalifornien in San Diego. Partner aus Weimar sind Prof. Robin Minard und Ludger Hennig vom Studio für Elektroakustische Musik (SeaM) und Max Neupert (Gestaltung medialer Umgebungen). Partner aus San Diego sind Prof. Miller Puckette (Computermusik), Prof. Katharina Rosenberger (Musik) und Prof. Shahrokh Yadegari (Theater und Tanz). Gemeinsamer Unterricht mit einer Videoverbindung wird es den Studierenden beider

Universitäten ermöglichen, zusammen zu arbeiten. Der Unterricht wird in Weimar am Abend und vormittags in San Diego stattfinden. Die Zusammenarbeit wird vom Deutschen Akademischen Austauschdienst (DAAD) gefördert.

Interface Design

4332460 Interface Design 2 / Interaktion mit mobilen Medien: "Interaction Design Basics"

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 11:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, Plenum, ab 09.04.2013

Di, wöch., 13:00 - 15:30, Konsultationen Marienstr. 5, Raum 105, ab 09.04.2013

Kommentar

Dieses Projekt richtet sich an alle, die einen einführenden Kurs in die Konzeption, den Entwurf und die prototypische Realisierung von interaktiven Anwendungen in der Welt der permanenten digitalen Verfügbarkeit von Informationen und Kontakten suchen. Mobile Ein- und Ausgabegeräte sind unsere ständigen Begleiter. Sie verbinden uns mit digitalen Inhalten und sozialen Netzen. Das Projekt gliedert sich in drei Phasen:

- Ideenfindung
- Entwurf
- Prototypenbau

Im ersten Teil des Projekts wird exemplarisch eine Designstrategie angewandt die sich an Personen, Kontext und Aufgabenstellungen orientiert. Ähnlich wie bei der Entwicklung eines Filmdrehbuchs gehen wir bei dieser Methode kreativ mit Szenarien und handelnden Personen um. Von den Teilnehmern wird erwartet diesen konzeptuellen Ideenfindungsprozeß ausführlich und gründlich zu dokumentieren und als Teil des finalen Entwurfs zu verstehen.

Der Entwurf wird in einem iterativen Prozess des Entwerfens, der Korrektur und des Neuentwurfs individuell begleitet. Zwischenergebnisse werden entweder im Plenum in der Gruppe oder in individuellen Konsultationen einer kritischen Analyse unterzogen.

Der Prototypenbau findet hauptsächlich in der Vorlesungsfreien Zeit statt und erfordert Vorkenntnisse die sich auf die Inhalte der begleitenden Werkmodule stützen. Aktuelle Webtechnologien wie HTML 5, CSS3, JQuery werden in den begleitenden Werkmodulen vorgestellt, deren Besuch daher dringend empfohlen wird.

Die Verbindung von experimentellen Hardware-Interfaces mit mobilen Geräten können ebenso erforscht werden wie das „klassische“ Screen-Design. Behandelt werden dabei Fragestellungen aus den Bereichen Interaction und Experience Design genauso wie die Konzeption eines Service Designs.

Es werden wieder verschiedene Projekte mit Partnern aus der Praxis angeboten, die sich inhaltlich mit Themen wie Körper & Raum, Kindermedien, Digitale Medien im Museum und Edutainment beschäftigen. Die Fortsetzung der Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar im Rahmen des Weimarpedia Projekts ist bereits fest eingeplant.

Erwartet werden:

- eine erste Präsentation des Konzepts bis Ende Mai,
- die aktive Beteiligung im Plenum und
- mindestens 2 individuelle Konsultationen sowie
- Präsentation „Showreel“ und eventuell „Summaery“

Die vollständig abgeschlossene Projektkonzeption muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design „Showreel“ am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und dann im Laufe der vorlesungsfreien Zeit umgesetzt werden.

Die Fertigstellung und die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format auf einer CD/ DVD erwartet.

Bachelor Werk- und Fachmodule SS 2013:

- Generative Bauhaus II - Michael Markert (WM/FM)
- Web Advanced II - Gabriel Rausch (WM)
- Web Basics II – Gabriel Rausch (WM)
- Einführung in die be-greifbare Programmierung II – Johannes Deich (WM)
- Eclectic Electric!! - Martin Schied (WM/FM)

Medien-Ereignisse

4332470 Festivallounge 2013 II

J. Fuchs, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 22:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 10.04.2013

Bemerkung

Dozenten: Anne Körnig, Katrin Kuchler

Kommentar

Festivallounge 2013 II

In seinem 15. Jahr steht das backup_festival 2013 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 vierten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

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

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

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

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte vertraut gemacht. Spezifische Ziele werden in verschiedenen Arbeitsgruppen (Marketing,

Finanzierung, Pressearbeit, Gestaltung, Internet, Programm, Jury, Rahmenprogramm, Club) festgelegt und verfolgt. Im Plenum werden die erarbeiteten Ergebnisse der Gruppen vorgestellt und weitergeführt.

Der Arbeitsprozess 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!

4332480 Menschen Gestalten Öffentlichkeit III

W. Kissel, O. Nenninger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 10.04.2013

Kommentar

Menschen Gestalten Öffentlichkeit III

Das Projektmodul produziert Reportagen, Nachrichtenbeiträge und Bewegtbildporträts für das kommunale Internetportal weimar.de. Ziel des Projekts ist die permanente Produktion! Nach einer kurzen, eher theoriebasierten Verständigung über unterschiedliche Beitragsformen, setzen die Studierenden zeitnah möglichst viele eigene Videoprojekte um. Dabei können sie eigene Themen bearbeiten oder sich bei der Themenwahl beraten lassen. Die Beiträge dürfen sich im Spektrum von konventionell bis experimentell bewegen, müssen aber handwerkliche Qualitätsstandards erfüllen.

In den wöchentlichen Projektsitzungen werden Rohmaterial und Beiträge gesichtet und diskutiert mit dem Ziel, die Güte der Produktionen fortwährend zu verbessern. Im gleichen Maße soll den Studierenden das Know how vermittelt werden, ihre Beiträge schnell und umsichtig zu planen, die Drehs selbstbewusst und sensibel durchzuführen und jede Produktion auch unter Zeitdruck zu einem hochwertigen Abschluss zu bringen. Die Beiträge können einzeln, aber auch im Team entstehen. Eigenes Equipment ist von Vorteil, es kann aber auch die Technikausleihe der Universität genutzt werden. Schnitterfahrungen sind wünschenswert, aber nicht Bedingung für die Teilnahme. Der Pressesprecher der Stadt Weimar, Ralf Finke, wird das Projekt als Dozent unterstützen, die Teilnehmer mit den wichtigsten Aspekten fernsehjournalistischer Arbeitsweise vertraut machen und übernimmt die redaktionelle Verantwortung für die studentischen Beiträge. Ralf Finke war ab 2001 Sonderkorrespondent der ProSiebenSat.1 Media AG. Er berichtete für die ehemals vier Sender der Gruppe (ProSieben, Sat.1, kabel eins und N24) aus zahlreichen Kriegs- und Krisengebieten: Äthiopien, Mosambik, Afghanistan, Pakistan, Thailand, dem Nahen Osten und aus dem Kaukasus.

Ralf Finke moderierte außerdem die Sonderberichterstattung zur Papstwahl von Benedikt XVI. oder zur Präsidentenwahl in Russland. Profitieren können die Studierenden zudem von der fernsehjournalistischen Erfahrung Alexandra Janizewskis, die das Projekt in flankierenden Veranstaltungen als Coach mit Moderations- und Interviewtechniken vertraut machen wird.

Leistungsnachweis

Produktion und Veröffentlichung von Videobeiträgen nach Absprache.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

4332490 SUPPLY & DEMAND

C. Hill, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 20:15, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 09.04.2013

Bemerkung

Weiterer Dozent: Sebastian Helm

Kommentar

In der Volkswirtschaftslehre bezeichnet das Konzept von Angebot und Nachfrage das Modell der Preisbestimmung in einem Markt. Wir können den monetären Ausdruck „Preis“ gegen das Wort „Wert“ tauschen und uns fragen: wie sieht das Modell eines Wertbestimmungssystems aus? Wie kann ein System aus Wichtigkeit, Wert und Vorrang in greifbarer, dreidimensionaler Form etabliert werden?

Dieser Kurs wird eine Reihe von Praktizierenden besprechen, die in ihrer künstlerischen und gestalterischen Arbeit ein personalisiertes Wertesystem manifestieren; weiterhin werden zahlreiche Katalogisierungssysteme begutachtet, in denen alltägliche Objekte Hierarchien und Lifestyle-Manifeste bilden. In einer Serie von kurzfristigen Untersuchungen werden wir im Verlauf des Semesters mehrere Typen von Sammlungen zusammenstellen, die alle Typen von Reliquien ausmachen können: die Speisekammer, die Vitrine, der Schrank, das Archiv...eine Untersuchung des Alltags und der Objekte, die ihn beschreiben.

Die abschließend zu installierende Projektarbeit wird eine Form des Warenhauses für unser gemeinschaftlich etabliertes System der Bedürfnisse und Belange bilden. Alle Medien können dafür berücksichtigt werden, allerdings liegt die Betonung auf einer Präsentation im tatsächlichen Raum.

Das in Kalifornien ansässige Duo Ted Pures und Susanne Cockrell, die gemeinsam als „fieldfaring“ (www.fieldfaring.org) bekannt und beide Professoren im Social Practice Department des California College of the Arts sind, wird in diesem Semester anwesend sein um einen Workshop anzubieten, der sich mit den Zielen dieses Kurses überschneidet. Die Teilnahme daran ist Pflicht. Der Workshop findet auf Englisch statt.

Im Semester findet verpflichtend im Kurs eine Exkursion nach Berlin in das „Museum der Dinge“ statt.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Plenen; sorgfältige Präsentation eines Referats zum Kursthema; Bearbeitung aller Hausaufgaben zum Aufbau einer/von Sammlung(en); gemeinsame Beteiligung an der thematischen Datenbank (ist im sogenannten „Archivschrank“ der Professur angesiedelt) und erfolgreiche Umsetzung der Abschlussaufgabe.

Multimediales Erzählen

4332520 trick.film 1

W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, Einzel, 13:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, Vorbesprechung, 05.04.2013 - 05.04.2013

Do, wöch., 15:15 - 17:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2013

Bemerkung

Das Projektmodul ermöglicht den Einstieg in die 2D-Animation. Darüber hinaus sind können acht im Trickfilm erfahrene Studierende mit freien Projekten betreut werden.

Kommentar

Wir erzeugen aus Zeichnungen, Illustrationen und anderem Ausgangsmaterial den Zauber bewegter Bilder. Wir experimentieren mit Stimmungen, Atmosphären, Klängen, Texten und vielem mehr. In kleinen Übungen und Workshops erkunden wir die technischen und künstlerischen Möglichkeiten von Zeichentrick, Rotoskopie und anderer vor allem experimenteller 2D-Animation. Jede/r bearbeitet außerdem eine individuelle Projektaufgabe. Darüber hinaus müssen alle Projektteilnehmer/innen verbindlich zwei der folgenden Module belegen: Werkmodule „zeichnen.trick“ oder „licht.trick“ beziehungsweise das Wissenschaftsmodul „graphics and animation“. Näheres zur Semesterstruktur in der Vorbesprechung.

Aus technischen Gründen ist das Projekt auf insgesamt 24 Plätze begrenzt. Darüber hinaus können circa acht freie Projekte individuell betreut werden. Alle Interessierten senden bitte bis 3. April eine eMail mit Namen und Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de oder aline.helmcke@uni-weimar.de. Außerdem laden wir zu einer Orientierungsveranstaltung am Fr 5. April um 13:00 in die Bauhausstraße 15 / Kinosaal ein. Dort erfolgen gegebenenfalls auch die Absprachen zur Auswahl der Projektteilnehmer.

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung
 Teilnahme an den Entwurfsübungen
 Vorlage eines Skizzenbuchs als Semesterdokumentation
 Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation

Werkmodule**Bachelor-Werkmodul**

Werkmodul

Kommentar

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen betreuenden Professur werden Techniken und Praktiken, die zur Absolvierung der Bachelor-Arbeit notwendig sind, vermittelt und vertieft.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Dokumentation der erarbeiteten Arbeitsziele.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**4334110 "Soundscape" - Programmierung mit Max/Msp****L. Hennig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 08.04.2013

Kommentar

In jedem Semester werden ausgewählte Themen der elektroakustischen Musik und Klangkunst zusammen mit Studierenden der Bauhaus-Universität erörtert und anhand praktischer Beispiele nachvollzogen. In diesem Semester werden Klanglandschaften und Alltagsgeräusche analysiert und auf ihre klangspezifischen Eigenschaften untersucht. Mit Hilfe der Software Max/Msp werden Strategien behandelt und erarbeitet die es ermöglichen diese Alltagsgeräusche synthetisch zu simulieren. Zum Abschluss des Kurses wird durch die Kursteilnehmer eine mehrkanalige Klanglandschaft realisiert, die auf den synthetisch hergestellten Klängen basiert.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar; Kenntnisse in Max/Msp

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit

4334120 Tonstudioteknik / Akustik A - 13

R. Minard

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Beginn voraussichtlich 11.04.2013 (siehe Aushang, SeaM, HfM Hauptgebäude, Raum 312)
 Übungsstunden nach Vereinbarung Hochschule für Musik Franz Liszt, Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal, ab 11.04.2013

Kommentar

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt. Dieser Kurs findet zusammen mit Studenten der Hochschule für Musik Franz Liszt statt.

Leistungsnachweis

Klausur

4394040 Elektroakustische Musik II**R. Minard**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Übungsstunden nach Vereinbarung SeaM Werkstatt Studio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 10.04.2013

Kommentar

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I (oder Äquivalent)

Leistungsnachweis

Referat, Klausur, Hausarbeit

4394100 Multimediaprogrammierung mit Flash**D. Kemter**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Pool 2, Steubenstraße 6a, Pool 2, ab 08.04.2013
 Di, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Pool 2, Steubenstraße 6a, Pool 2, ab 09.04.2013

BemerkungEinschreibung per Email an dieter.kemter@uni-weimar.de.

Achtung: Der Kurs umfasst 4 SWS und enthält daher beide Termine!

Kommentar

Die Lehrveranstaltung vermittelt Grundlagen und Technologien der Entwicklung interaktiver Multimedia-Anwendungen am Beispiel des weitverbreiteten und beliebten Autorensystems Flash von Adobe.

Im Unterricht werden gemeinsam Beispielapplikationen zu den Themen Animation, Präsentation und Spiele unter Verwendung von Flash einschließlich der integrierten Programmiersprache Actionscript 3 erarbeitet.

Zum Abschluss stellen die Teilnehmer für den Erwerb eines Scheines ihre erworbenen Kenntnisse mit der Erstellung kleiner Multimedia-Anwendungen als Belegaufgaben unter Beweis.

Der Kurs ist auch als Einstieg in die Welt der Programmiersprachen geeignet.

Experimentelles Radio

4334130 Audio-Baukasten II - Jetzt oder nie!

M. Weise

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 09.04.2013

Kommentar

Es geht um Klangbearbeitung für Feature und Hörspiel – und zwar für Fortgeschrittene. Und es geht darum noch ein letztes Mal Mario alias Grumpy Cat an den Reglern des Studio M5 zu erleben, wenn die einzelnen Spuren des eigenen Projekts nicht richtig beschriftet wurden. Anhand eben jener Projekte sollen die Möglichkeiten digitaler Klangbearbeitung erfahren und ausgereizt werden. Fundierte Kenntnisse der Studiotechnik und aus dem „Audiobaukasten I“ sowie die Teilnahme am Projektmodul „Ponyhof GmbH – Schläfst Du noch oder lebst Du schon?“ oder „Dramaturgie oder Die Unvollendete“ sind Voraussetzung für die Teilnahme.

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4334140 Das letzte Lied - ein Soundtrack.

M. Weise

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 11.04.2013

Kommentar

Am Anfang, ein Mann am Klavier. Jeden Tag neu, aber nie wirklich anders. Abend für Abend - Tempo aufnehmen, Pointen setzen, langsamer werden, aus. Slapstick, Trauer, Freude, Schmerz - alles begleitet vom Mann am Klavier. Dann lernten die Filme sprechen, der Mann am Klavier saß da nicht mehr.

Und doch ist der Soundtrack geblieben. Im Film, im Hörspiel, der Soundtrack spielt eine große Rolle. Bis heute untermalt er, verwirrt, setzt Pointen, übertreibt oder kommt genau auf den Punkt. Manchmal erzählt er eine alte Geschichte neu und manchmal bleibt er sogar länger als die Geschichte, die er begleitet hat.

Im Modul geht es um eben diesen Soundtrack, den der vielleicht länger bleibt als die Geschichte. Es sollen Soundtracks entstehen, eure Soundtracks. Ob es die Neuerzählung einer alten Geschichte ist, wie Cinematic Orchestras Interpretation des Experimentalfilmklassikers „The Man With The Movie Camera“, oder Jeff Mills Technoversion von Metropolis, ob es Soundexperimente sind, wie Oskar Salas Trautoniumkompositionen für

Hitchcocks „Die Vögel“ oder ob es das Kurzhörspiel aus dem vorletzten Semester ist, welches ihr musikalisch gestalten wollt.

Im Modul wird es, anhand eigener Arbeiten, um Klanggestaltung, Sounddesign, Mischung und Klangbearbeitung gehen. Es werden umfangreiche Kenntnisse im Umgang mit DAWs und Studioteknik vorausgesetzt.

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung mit Ideenskizze bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4334150 Gute Führung. Von der Arbeit mit Schauspielern.

Administrator

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:00 - 19:00, Ort: Studio 1, Steubenstraße 6a 2 Gruppen, die beim ersten Treffen aufgeteilt werden, ab 11.04.2013

Kommentar

Lehrender (Lehrbeauftragter): Philipp Oehme

Die Studierenden, die sich mit Film, Hörspiel und Feature beschäftigen, kennen die Situation: Man braucht Leute, die den eigenen Phantasien eine Stimme oder einen Körper geben. Dafür sind zweifelsohne Schauspieler am besten geeignet, weil diese darin geschult sind, ihre Stimme, ihren Körper und vor allem ihre Phantasie optimal in den oben beschriebenen Kunstformen einzusetzen. Letztendlich ist aber ein Schauspieler auch nur ein Mensch. Und jeder Mensch funktioniert anders. Als Regisseur möchte ich, dass jemand meine Ideen umsetzt. Dazu muss ein anderer Mensch verstehen, was ich meine. Zwei Menschen müssen miteinander kommunizieren um etwas Drittes zu erreichen. Was fühlt man als „Schauspieler“ wenn man auf der anderen Seite- also vor dem Mikro, vor der Kamera oder auf den Brettern der Bühne steht? „Warum macht er nicht das, was ich mir vorstelle, wo es doch so einfach ist und ich es ganz genau erklärt habe?“, denkt sich mancher Regisseur. Welche Informationen braucht der Schauspieler von mir und welche Informationen kann ich allein durch Beobachtung von dem Schauspieler bekommen, um die ganze Zusammenarbeit optimieren? Der Kurs der deshalb nicht den Namen „Regie“, sondern „Schauspielführung“ trägt, soll den Studenten auf alle Seiten bringen. Jeder wird sowohl die Rolle des Darstellenden (Schauspieler), des Führenden (Regisseur) und des Beschreibenden- (zb. des Publikums) einnehmen. Grundlagen aus klassischen Schauspiel- und Regiestudium werden einfließen. Es wird also viel durch Ausprobieren und Selbsterfahrung gelernt. Sensibilisierung für den so leicht scheinenden, und doch immer wieder so schwierigen Dialog zwischen zwei Menschen.

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4334160 Recherchieren oder Klappe halten

Administrator, Administrator

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, Lehrender: Henry Bernhard, ab 12.04.2013

Mi, wöch., 12:30 - 14:00, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, Lehrender: Andreas Feddersen, ab 17.04.2013

Kommentar

Weitere Lehrperson (Lehrbeauftragter): Henry Bernhard

Am Anfang stand ein traumatisches Erlebnis: Sommer 1990. Der Jungreporter, bar jeder Erfahrung, wurde zum dreitägigen Seminar geschickt. Die Kassenzahnärztliche Vereinigung hatte geladen, nach Rotenburg, Hessen, also im Westen, auf ein altes Schloß. Drei Tage Hotel, Vollpension, Vorträge, Interviews. Der Jungreporter ließ es sich gefallen, aß, trank, schrieb mit. Wie er es gewohnt war. Die Kollegen kamen später, gingen früher. Ob sie nicht was verpaßten? Der Jungreporter nahm alles mit, jeden Referenten, jeden Nachtisch, die Sauna am Abend.

Zurück im Funkhaus schrieb und sprach er drei Beiträge. (Die Reise sollte sich schließlich gelohnt haben.) Über das Elend der Zahnärzte im Westen. Über deren schlechte Honorierung. Über dringende Reformen im Gesundheitswesen.

Nach zwei Wochen war immer noch keiner der Beiträge gesendet und der Jungreporter etwas ungehalten ob seines erwarteten Honorars. Langsam, zögerlich teilte ihm der väterliche Freund und Kollege mit, daß die Not der Zahnärzte doch nicht so groß sei wie im Beitrag beschrieben; daß vielleicht doch nicht alles so stimmen würde, wie es die netten Referenten ausgemalt hätten. Nein, der Jungreporter verstand nicht, noch nicht. Schließlich hatte er ja alles mitgeschrieben. Erst Jahre später holte ihn die Scham ein, die ihn auch heute noch regelmäßig erzittern läßt. Die Scham über so viel Dummheit, Naivität und Vertrauen in Lobbyisten. Der damalige Jungreporter hält sich für geheilt.

Nein, seinen Namen verraten wir nicht. Aber wir üben das Recherchieren. Nicht nur mit Google. Wir hören und führen Interviews. Wir suchen Informationen, finden sie anderswo als gedacht. Wir staunen und fragen lieber zweimal nach.

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4334170 Von orgiastischen Freuden und öffentlichem Masturbieren

Administrator

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, ab 10.04.2013

Kommentar

„Für mich ist Shopping wie öffentliches Masturbieren“ sagt Slavoj Žižek. Ally Mc Beal dagegen sieht genau darin das wahre Glück. Klar ist, unser Alltag ist auf dem besten Wege bald vollends durchdrungen zu sein von Werbung – es sei denn wir verkriechen uns bei den Mashco-Piros im peruanischen Manú-Nationalpark. Kein Tag mehr, an dem wir nicht schon bei der Frühstücksstulle mit einem „Kauf-Drei-Zahl-Zwei“-Kaufanreiz konfrontiert werden. Zwecklos sich diesem System zu entziehen oder wollen wir unsere Nikes gleich in die Tonne werfen? Philippe Pareno schlägt die „Ästhetik der Allianz“ vor – eine Methode, innerhalb des Systems auf konstruktive Art und Weise dagegen anzugehen. Deshalb wollen wir dieses unaufhaltsame Fortschreiten konsequent weiterführen und uns fragen, wie es aussehen könnte, das Leben das voll und ganz Werbung und Corporate Entertainment ist – Wertesystem eingeschlossen. Daran wollen wir experimentieren. An unserem eigenen Leben als Versuchsaufbau einer Dauerwerbesendung, die einmal begonnen, niemals enden wird...

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

4324420 Dataflow II

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 09.04.2013

Kommentar

Patching mit Pure Data für Fortgeschrittene. Audio + Video in Echtzeit. Kurssprache ist englisch (außer alle Teilnehmer verstehen und sprechen deutsch, dann ist die Kurssprache natürlich deutsch). Dieser Kurs ist das passende Modul zum Projekt GMU:Klangraum.

Voraussetzungen

Previous Pd-classes oder „Computerklänge - Grundlagen und Praxis“ by Dieter Kemter or proven advanced knowledge of Dataflow programming languages.

4334020 Incubators: Interactive Performance in Geometric Space

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Das Fachmodul wird im Rahmen eines Workshops stattfinden (voraussichtlich im August 2014).

Kommentar

In dem Workshop geht es um formbaren Raum und Projektionen. Er schliesst an den ersten Workshop 'Performance in Mediated Space' aus dem Wintersemester 2012 /13 an. Ein zentrales Thema wird Licht sein. Gearbeitet wird mit Schatten und Geometrie in Bezug auf menschliche Bewegung. In Gruppenarbeit sollen aus vorgefertigten Formen (geometrische Flächen und Linien) aus einfachen Materialien Miniatur-Szenographische-Umgebungen (Bühnen) entstehen, die abgefilmt, skaliert, editiert und wiederum projiziert Teil des Bühnenbildes und Performance werden. Lebendige Ablichtungen, eine Serie bewegter Bilder, angetrieben von der menschlichen Gestalt.

4334180 Critical 3D - Verräumlichen

T. Hawranke

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung und Raum werden noch bekannt gegeben (Blockveranstaltung/Ganztägig)

Lehrender: Herr Thomas Hawranke (Lehrbeauftragter)

Anmeldung unter: thomas@thomashawranke.com

Kommentar

Ideen zu Papier bringen erfordert aus technologischer Sicht nicht mehr als einen Stift und ein Blatt. Jenseits der händischen Skizze bieten 3D-Umgebungen Werkzeuge an, die diese Ideen verräumlichen. Das spekulative Design bedient sich seit seiner Entstehung dieser Techniken. Entwürfe in 3D formen zugleich die wissenschaftliche Bilderwelt: Ingenieure simulieren und konstruieren, Geisteswissenschaftler visualisieren. Der Entwicklung von künstlerischen Szenarien offeriert das mehrdimensionale Design eine Ernsthaftigkeit, die weit über rein ästhetische Merkmale hinaus geht und somit zur Grundlage von Diskussionen werden kann.

Das Modul Critical 3D siedelt sich an der Schnittmenge von kritischem Design, Kunst und Wissenschaft an.

Die Teilnehmer erlernen in kompakter Form visuelle Ausdrucks-Methoden, mit denen sie ihre Projekte prüfen, veranschaulichen und ergänzen können.

Ein grundlegendes Verständnis von einem 3D Programm sollte vorhanden sein, gearbeitet wird in Cinema4D, Photoshop und After Effects.

Leistungsnachweis

Concept / project and presentation, documentation

4334190 Feeling the Future

Administrator, G. Green

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 18:00, Marienstraße 5 - Projektraum 204, 18.04.2013 - 19.04.2013

BlockSa, 10:00 - 18:00, Marienstraße 5 - Projektraum 204, 03.05.2013 - 04.05.2013

BlockSa, 10:00 - 18:00, Marienstraße 5 - Projektraum 204, 31.05.2013 - 01.06.2013

Block, 10:00 - 18:00, Marienstraße 5 - Projektraum 204, 20.06.2013 - 21.06.2013

Bemerkung

Kontakt-E-Mailadresse: gunnar.green@uni-weimar.de

Lehrbeauftragter: Sascha Pohflepp

Kommentar

"In situations, abstract ideas, such as plans, laws, rules or values, become concrete, experienceable and existential. In a situation, the general becomes concrete and thereby important for me being in the situation. Simulated situations may therefore allow us to investigate questions such as: What is it like to ...? How does it feel to ...? What would it mean if ...?" (Björn Franke)

In den 1960ern führte die NASA eine Reihe von Experimenten durch, die man als 'Pre-enactments' der Zukunft beschreiben konnte. Nachdem John F. Kennedy das Ziel einer Mondlandung vor dem Ende der Dekade gesteckt hatte, musste herausgefunden werden, ob Menschen überhaupt ausserhalb ihres angestammten Lebensraumes überleben können. Aufwändige Versuchsaufbauten wurden gebaut, um verschiedene Aspekte eines noch unerreichbaren Ortes zu simulieren, zum Beispiel die im Gegensatz zur

Erde verminderte Gravitation. Wenn man die nach den Experimenten veröffentlichten Papers liest, bekommt man trotz der Vielzahl von Daten den bemerkenswerten Eindruck, dass die Wissenschaftler mindestens ebenso daran interessiert waren, wie sich die Ausflüge in die simulierte Zukunft für die Probanden angefühlt haben.

Unsere Situation heute ist von ebenso globalen Herausforderungen geprägt. Was die Mondlandung war, ist heute die Klimaveränderung und Potenzialitäten wie Pandemien oder der Zusammenbruch des globalen Finanzsystems. Wir möchten die Zukunft erfühlen, indem wir einen Schlüsselaspekt einer Zukunft im Jetzt materialisieren, oder einen unerreichbaren Ort in das Hier bringen. So ein schmaler Spalt der Realität für Experimente im Kontrast zu den rein visuellen Szenarios der konventionellen Zukunftsforschung.

Interface Design**4324540 Web Advanced II**

G. Rausch

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 19:15, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 08.04.2013

Kommentar

Das Modul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die schon Grundlagen-Erfahrungen in der Entwicklung von Interfaces für On- oder Offlinemedien haben (Vorkenntnisse in HTML, CSS etc.).

Wir werden uns dabei besonders mit dem Frontend, der Oberfläche von Websites und Applikation, mit der optischen Gestaltung und der technischen Umsetzung beschäftigen, die eine Anwendung dynamisch und auch abwechslungsreich machen kann. Schwerpunktthemen werden dieses Semester:

- * dreidimensionale Web-Interfaces
- * Designwerkzeuge und Gestaltungselemente
- * Gestaltung und Animation mit SVG

Der Kurs versteht sich mehr als eine Arbeitsgruppe, die aktuelle Lösungen für komplexe Frontend-Entwicklung austauscht und sich, je nach Interesse und Grunderfahrung der Teilnehmer, in folgende Themen vertieft:

- * 3D im Web
 - mit WebGL und Alternativen
 - JavaScript Bibliotheken wie Three.js
 - Inhalte vorbereiten
- * Testgetriebe für Webapplikationen
- * effiziente Webentwicklung mit Sass und CoffeeScript
- * Designwerkzeuge für die Vorbereitung von Applikationen
- * Grafiken während der Laufzeit generieren
- * neue Möglichkeiten mit dem Canvas-Zeichenobjekt in Verbindung mit JS-Frameworks
- * Interfaceoptimierung für mobile Endgeräte
- * SVG-Mofifizierung + Animation

Wir werden dabei einen Blick über die klassische Website mit all seinen konventionellen Elementen werfen und uns mehr dem Web-Infotainment, der Websiteentwicklung mit spielerischem/unterhaltenden Charakter beschäftigen (Richtung Spieleentwicklung, Applikationen und Web-Apps für Produktpräsentationen etc.).

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 5. April per E-Mail mit dem Betreff: "Bewerbung Web Advanced II SS13" und folgenden Angaben an: gabriel.rausch (at) uni-weimar.de gesendet werden. Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de und Erwartungen zum Kurs (in ein paar kurzen Sätzen). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs. Eine Bestätigung zur Aufnahme im Kurs kommt bis zum 12. April per E-Mail.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee.

4324550 Web Basics II**G. Rausch**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 08.04.2013

Kommentar

Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Erstellung von dynamischen Websites suchen.

Grundlage für den Kurs ist das Werkmodul "Web Basics I" bzw. Kenntnisse in HTML und CSS. Der Kurs wird auf diese Grundlagen aufbauen und anwendungsnah sich weiter in die Entwicklung von Websites/WebApplikationen vertiefen. Dabei wird die Programmiersprache "JavaScript" von Grund auf vermitteln, mit der Webdesigner mit relativ

überschaubaren Programmierkenntnissen zu überzeugenden Ergebnissen in Webanwendungen kommen. PHP als serverseitige Scriptsprachen werden wir auch von Grund auf kennen lernen.

Hier einige Beispiele für typische Anwendungen aus dem Weballtag, die im Kurs praktisch behandelt werden:

- * Animationen und Darstellungseffekte
- * dynamische Interfaceelementen (z.B. ausklappende Infobox, Menüs usw...)
- * Spiele programmieren
- * Slideshows und Fotostrecken
- * Liveticker und Chats
- * dynamische Formulare
- * Diagramme und Charts
- * Sound- und Videosteuern
- * Inhalte dynamisch laden
- * Inhalte speichern und verarbeiten

Je nach Interesse können auch folgende Themen zusätzlich behandelt werden:

- * Einbindung von Social-Network-Angebote (Facebook, Google+, GoogleMaps usw.)
- * 3D-Elemente im Web
- * Soundvisualisierung
- * Webcam-Interaktion (FI)
- * Fortgeschrittene JavaScript-Libraries wie paper.js oder box2d
- * Optimierung für mobile Endgeräte (iPhone, iPad usw.)

==Themen==

- * HTML5
- * CSS3
- * JavaScript
- * PHP
- * externe JavaScript-Libraries, wie jQuery
- * Fortgeschrittene Interface Gestaltung
- * Datenbanksysteme (MySQL)
- * Webapps/Webapplications

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 5. April per E-Mail mit dem Betreff: "Bewerbung Web Basics II SS13" und folgenden Angaben an: gabriel.rausch (at) uni-weimar.de gesendet werden. Name, Fachrichtung und Fachsemester, Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de und Erwartungen zum Kurs (in ein paar kurzen Sätzen). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs. Eine Bestätigung zur Aufnahme im Kurs kommt bis zum 12. April per E-Mail.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee.

4334030 Einführung in die be-greifbare Programmierung II

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 11.04.2013

Kommentar

Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die eine Fortsetzung in die Programmierung physikalisch, digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs greift Grundstrukturen des Programmierens auf und entwickelt diese weiter. Neben den Sprachgrundlagen werden Inhalte der Mensch-Computer-Interaktion näher betrachtet und im Zusammenhang mit praktischen Auseinandersetzungen digitaler und physikalischer Modelle, werden diese theoretisch mit einbezogen. Die Open Source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Benutzerschnittstellen.

Voraussetzungen

Ausreichende Vorkenntnisse der Programmierung. (Einführung in die be-greifbare Programmierung I) Teilnehmer müssen die Mikrocontroller-Plattform Arduino vorweisen.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme. Bestimmte Teile des Lehrstoffes werden in in Form praktischer Tests überprüft (Testate).

4334040 Generative Bauhaus II

M. Markert

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 19:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 16.04.2013

Bemerkung

Kommentar

Fortsetzung des Generative Bauhaus Vorkurses, der sich im zweiten Teil intensiv mit Konzepten Generativer Kunst und Gestaltung auseinandersetzt. Bei diesem Fortgeschrittenenkurs liegt der Fokus auf dem Zusammentreffen künstlerischer und interessierter Teilnehmer, die zusammen Wissen austauschen, diskutieren und entdecken möchten. Wir werden versuchen, uns neben historischen Aspekten generativer Konzepte auch mit aktuellen zeitgenössischen Künsten zu beschäftigen. Evtl. können wir eine Exkursion nach Berlin unternehmen. Auch gehen wir spannenden wissenschaftlichen und programmiertechnischen Fragestellungen nach. Die genauen Inhalte und das Programm des Kurses werden wir nach gemeinsamen Interessen zusammen stellen.

Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnis von mindestens einer Programmiersprache (z.B. C, JAVA, PHP oder JavaScript)

Leistungsnachweis

Die Bewertung erfolgt auf diesen Teilzielen:

- Aktive und regelmäßige Anwesenheit (30%)
- Vortrag (35%)
- Künstlerische Arbeit mit begleitender Dokumentation (35%)
- Wiki-Bonus (10%)

4334050 Human Centered Design

J. Dittrich

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 12.04.2013

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Jan Dittrich

Kommentar

„Human Centered“ bezeichnet keine Intention, sondern eine Methode. Die Idee ist, das es oft nicht ausreicht, lediglich zu beabsichtigen, ein 'menschengemäßes' Design zu schaffen. Statt von Technologie oder einer festen Idee ausgehend zu gestalten, wird hier der Designprozess basierend auf menschlichen Bedürfnissen erlernt. Zu Beginn werden grundlegende Methoden und Herangehensweise praktisch erprobt und das Thema auch theoretisch eingeführt. Danach beschäftigen wir uns mit den Methoden, mit dem Sammeln von Erfahrungen gemeinsam mit dem zukünftigen Nutzern, kurz, mit Forschung. Nicht als trockene Wissenschaft, sondern durch Beobachten und Experimentieren: Nutzer werden interviewt, Modelle der Ideen erstellt und ausprobiert. Der Kurs hat einen hohen Praxisanteil. Im Kursverlauf wird exemplarisch an einer Designaufgabe gearbeitet. Bitte nutzt den Link zum Medienwiki (http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/IFD:HumanCenteredDesignResearch_SoSe13), um aktuelle Informationen zum Kurs zu bekommen.

Voraussetzungen

Anmeldung bei Jan.dittrich AT uni-weimar.de mit kurzem Text, der erklärt warum man teilnehmen möchte. Bereitschaft zu eigener Forschung und Weiterentwicklung von Ideen. Mit einem Konzept, dessen Umsetzung für euch schon absolut feststeht, wird der Kurs freud- wie erkenntnislos.

Leistungsnachweis

Teilnahme, Vortrag, Abgabe der Übungen

4334060 IOSDevI - Programming for iPhone, iPad und iPod Touch**M. Markert**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 16.04.2013

Bemerkung

IMPORTANT: This is the first part of a two-term Fachmodul! It is expected that participants attend both courses.

To register for the course, please send an eMail to Michael.Markert (at) uni-weimar.de including the following informations:

- Name
- program and semester (Studienprogramm und Fachsemester)
- matriculation number (Matrikelnummer)
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung (eg. PV27 or PV29)
- Valid email address @uni-weimar.de (no other mailing addresses will be accepted)

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur Interface Design und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Kommentar

Gerade als die Schlagworte "ubiquitäres Computing" und "Augmented Reality" trotz immer leistungsfähigeren mobilen Endgeräten ihren Glanz zu verlieren scheinen, sind die iOS Geräte und das iPad dabei, diese Begriffe mit neuem Leben zu füllen: Nicht nur in Bedienung und User Interface werden neue Maßstäbe gesetzt, vor allem die auf den Absatz von Applikationen ausgerichtete Konzeption der Gerätefamilie und eine gut durchdachte

Entwicklungsumgebung befördert Rekordzahlen an Software-Neuerscheinungen im App Store. Die Berufsaussichten für iOS Entwickler sind im Moment glänzend.

Dieses Fachmodul zollt dieser Entwicklung Anerkennung und gibt Einblick in die Programmierung für iOS 6. Die Einführung des Kurses in Objective-C 2.0, die Vorstellung der wichtigsten Frameworks sowie der Entwicklungsumgebung Xcode / Interface Builder sind übrigens in weiten Teilen auch für native OS X Anwendungen gültig.

Im Lauf des Werkmoduls soll eine kleine Applikation umgesetzt werden (Medienkunst, Experiment, Game, Utility...). Verknüpfungen mit Semesterprojekten und das Zusammenfinden in Teams von Programmierern und Designern sind ausdrücklich erwünscht. Ein spezieller Developer Account mit Zertifikat für teilnehmende Studenten ist vorhanden; damit können Anwendungen auch ohne weitere Kosten auf den eigenen Geräten getestet werden.

Das Fachmodul richtet sich sowohl an Studierende der Medieninformatik als auch der Medienkunst/ Mediengestaltung und Gestaltung, die sich mit mobilen Anwendungen für iOS Geräte (iPhones, iPod Touch und iPad Geräten) technisch beschäftigen und künstlerisch auseinandersetzen wollen. Der Kurs stellt die beiden grundsätzlichen Möglichkeiten (Web-Apps und ObjC-Apps) vor. Dabei liegt der Schwerpunkt auf nativen Applikationen, die mit Objective-C programmiert werden.

Themen des Kurses sind:

- Einführung in Objective-C 2.0
- Übersicht Cocoa Touch: iOS 6 Frameworks (UIKit, Foundation...)
- Einführung in die Entwicklungsumgebung Xcode 4
- Generelle Programmierkonzepte der objektorientierten Objective-C Sprache und des Cocoa-Touch Frameworks
- Künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium und Fragen der Interaktion

Als Voraussetzung für dieses Fachmodul ist aufgrund der erhöhten Komplexität (Umgang mit einer höheren objektorientierten Programmiersprache) die Vorkenntnis einer (beliebigen) Programmiersprache erforderlich. Außerdem wird für die Entwicklung ein eigener Mac Rechner mit Intel-Prozessor und mind. OS X 10.7 benötigt.

Dieser Kurs wird voraussichtlich auf Englisch abgehalten.

Voraussetzungen

- Previous knowledge of at least one programming language (e.g. C or JAVA) required, no exceptions.
- Access to a Intel-Mac running 10.7. or 10.8.
 - We have one Mac Mini available. Please get in touch with Michael!
- An iOS Device (iPhone, iPod Touch, iPad)
 - It's possible to develop without device (Simulator)

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kompilierung der Demos sowie die Umsetzung einer Projektidee, entweder als Web-App (online) oder als native Anwendung sowie eine begleitende und abschließende Dokumentation im Wiki mit Kurzpräsentation im Rahmen des Kurses. Eventuell fließen auch die Ergebnisse von kleinen Kurztests mit in die Bewertung ein.

Grading:

- Attendance (20%)
- Completion of all Class-Demos (20%)
- Concept of an app (15%)
- Realisation of the concept, at least partially (45%)
 - Technical Design (15%)
 - Interaction Design (15%)
 - Visual/Acoustic Design (15%)
- Wiki-Bonus (10%)

M. Schied

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 5, Raum 102 (E-Lab), ab 09.04.2013

Kommentar

Fortsetzung des Kurses »Eclectic Electric!« aus dem Wintersemester 2012/13.

Im Kurs werden in Referaten, Experimenten und Seminaren (Diskussion zur Realisierung von individuellen Projektideen) vertiefend Ausschnitte aus der Welt der Elektronik erlernt. Mögliche Themengebiete:

Erweiterung von Ein- und Ausgängen am Mikrocontroller (Arduino) wie Schieberegister, SPI, i²c, Matrixschaltungen. Benutzung von Timern und Interrupts. Kommunikation von Mikrocontrollern untereinander, mit Netzwerken, PCs oder Mobilgeräten. Digitale Schaltungen aus Transistoren und Operationsverstärkern zur Signalaufbereitung. Funk- und Netzwerklösungen. Und mehr...

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an »Eclectic Electric!« im vergangenen Wintersemester, oder vergleichbares Vorwissen.

Leistungsnachweis

Bau eines elektronischen Objektes und Dokumentation, aktive Teilnahme und Präsentation.

Medien-Ereignisse**4334070 backup 2013 II****J. Fuchs**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 10:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 10.04.2013

Kommentar

backup 2013 II

In seinem 15. Jahr steht das backup_festival 2013 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 vierten 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 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!

4334080 Interkultureller Jahreskalender II

J. Fuchs

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 09.04.2013

Kommentar

Zum zweiten Mal wird ein interkultureller Jahreskalender für Thüringen entstehen. Diese Idee wird von der Ausländerbeauftragten des Landes Thüringen, Frau Petra Heß unterstützt.

Das Projekt hat zum Ziel, die Vielfalt in Thüringen lebender Künstler und ihrer Kulturen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Der Austausch zwischen Studierenden und Künstlern sowie Experten zu Methodik und Aufbau eines solchen Projektes nimmt dabei einen großen Teil der Arbeit in Anspruch. Die besondere Stellung der Bauhaus-Universität als Internationale Universität, die vielfältigen Erfahrungen im Austausch zwischen Studierenden und Absolventen an diesem Kreativstandort und die zentrale Lage Weimars bieten günstigste Voraussetzungen für die Umsetzung des Interkulturellen Jahreskalenders.

Es geht dabei nicht nur um die Zusammenstellung der auszuwählenden Kunstwerke und die Erstellung des Kalenders. Vielmehr geht es um die Porträtierung der Künstler, das Herausarbeiten ihrer Einzigartigkeit und auch die Vielfalt, die in ihren Werken zum Ausdruck kommt. Was bedeutet die Kunst für das Leben des jeweiligen Künstlers? Dies sollte eine Leitfrage für Interviews sein.

Eine Vielzahl von Erfahrungen, die bei der Produktion und Evaluierung des Pilotprojekts für das Jahr 2013 gesammelt werden konnten, fließen in die Arbeit ein. Die Studierenden können in Arbeitsgruppen die Planungen und Vorbereitungen, das Konzept für den Kalender erstellen, Interviews und Portraits der Künstler, die gemeinsam mit den Ausländerbeauftragten Thüringens ausgewählt werden, erstellen.

Dabei sollen sie nicht nur Einblicke in den Gesamtprozess der Erstellung eines Künstlerkalenders vom Konzept bis zur technischen Umsetzung eines künstlerischen Druckerzeugnisses erhalten und direkt darauf einwirken. Sie sollen auch Ideen produzieren, wie die Künstler und ihre Werke darüber hinaus intermedial präsentiert werden können. Nach der Premiere für das Jahr 2013 soll dieses Projekt eine Reihe für kommende Jahre fortsetzen.

4334090 Am Gain wird nicht gedreht! Grundlagen der Videoproduktion

M. Schlaffke

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2013

Kommentar

Am Gain wird nicht gedreht! Grundlagen der Videoproduktion

Blende, Shutter, Weißabgleich, Tiefenschärfe, Einstellungsgröße, Fahrt, Schwenk, Zoom, Tonpegel, Codecs, Aufnahmeformate, Handlungsachsen, Anschlüsse, Jump Cuts.

Anhand von kurzen Übungen machen wir uns mit den technischen Grundlagen der Videoproduktion und den Regeln der Filmsprache vertraut. Ziel ist der sichere Umgang mit der Kamera und die Beherrschung der Arbeitsabläufe in der Postproduktion (Schnitt, Farbkorrektur, Mischung). Wir üben das Arbeiten mit dem Avid Media Composer und lernen das Equipment des Media Points kennen.

Dieses Modul ist künftig Zugangsvoraussetzung für Projektmodule im Bereich Experimentelle Television.

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Terminen

4334150 Gute Führung. Von der Arbeit mit Schauspielern.

Administrator

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:00 - 19:00, Ort: Studio 1, Steubenstraße 6a 2 Gruppen, die beim ersten Treffen aufgeteilt werden, ab 11.04.2013

Kommentar

Lehrender (Lehrbeauftragter): Philipp Oehme

Die Studierenden, die sich mit Film, Hörspiel und Feature beschäftigen, kennen die Situation: Man braucht Leute, die den eigenen Phantasien eine Stimme oder einen Körper geben. Dafür sind zweifelsohne Schauspieler am besten geeignet, weil diese darin geschult sind, ihre Stimme, ihren Körper und vor allem ihre Phantasie optimal in den oben beschriebenen Kunstformen einzusetzen. Letztendlich ist aber ein Schauspieler auch nur ein Mensch. Und jeder Mensch funktioniert anders. Als Regisseur möchte ich, dass jemand meine Ideen umsetzt. Dazu muss ein anderer Mensch verstehen, was ich meine. Zwei Menschen müssen miteinander kommunizieren um etwas Drittes zu erreichen. Was fühlt man als „Schauspieler“ wenn man auf der anderen Seite- also vor dem Mikro, vor der Kamera oder auf den Brettern der Bühne steht? „Warum macht er nicht das, was ich mir vorstelle, wo es doch so einfach ist und ich es ganz genau erklärt habe?“, denkt sich mancher Regisseur. Welche Informationen braucht der Schauspieler von mir und welche Informationen kann ich allein durch Beobachtung von dem Schauspieler bekommen, um die ganze Zusammenarbeit optimieren? Der Kurs der deshalb nicht den Namen „Regie“, sondern „Schauspielführung“ trägt, soll den Studenten auf alle Seiten bringen. Jeder wird sowohl die Rolle des Darstellenden (Schauspieler), des Führenden (Regisseur) und des Beschreibenden- (zb. des Publikums) einnehmen. Grundlagen aus klassischen Schauspiel- und Regiestudium werden einfließen. Es wird also viel durch Ausprobieren und Selbsterfahrung gelernt. Sensibilisierung für den so leicht scheinenden, und doch immer wieder so schwierigen Dialog zwischen zwei Menschen.

Die Teilnehmerzahl des Werkmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte in der Zeit vom 28.03.2013 bis 04.04.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4334210 Die Krise (Drehbuchkurs)

F. Gießler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2013

Bemerkung

Erster Termin: 11.4.2013, 9.15-10.45 Uhr

Kommentar

Die Krise (Drehbuchkurs)

Seit das Wort "Finanzkrise" zum Wort des Jahres 2008 gewählt wurde, ist es auch verkürzt als "Krise" kaum noch wegzudenken aus den alltäglichen Nachrichten. Doch was ist die Krise eigentlich?

Laut Definition ist eine Krise eine problematische, mit einem Wendepunkt verknüpfte Entscheidungssituation oder eine, den Höhe- und Wendepunkt einer gefährlichen Entwicklung darstellende, schwierige Lage. Diese formale Definition ist schon fast eine dramaturgische Schablone für ein Drehbuch, denn Drehbücher müssen zwangsläufig Figuren an emotionalen Wendungen oder Höhepunkten in ihrem Leben aufgreifen und nicht selten durchlaufen diese Figuren eine dramatische Entwicklung oder kämpfen sich durch eine schwierige Lage. Die Finanzkrise ist eine spezielle Krise, doch im Drehbuchkurs muss es nicht zwangsläufig um diese Krise gehen, dennoch ist es sicherlich spannend die Finanzkrise und deren Folgen aus individueller Sicht filmisch/ dramaturgisch zu ergründen. Letztlich soll die Krise als Ausgangspunkt für den Kurs gelten: Wie verhalten sich Charaktere in einer Krise? Raufen sie sich zusammen? Finden Sie neue Lebensentwürfe und überwinden sie so die Krise? Oder zerbrechen sie an ihr?

Ziel des Kurses ist die gemeinsame Erarbeitung von Kurzfilmdrehbüchern. Nach Ideen- und Themen-Recherche wird über die Schritte „Exposé“ und „Treatment“ das Drehbuch verfasst, was im kommenden Semester (als Projektmodul), mit Schauspielern besetzt, realisiert werden soll.

Voraussetzungen

Bewerben sie sich mit einem Kurzexposee bis zum 08.04.2013 an Fabian.Giessler@uni-weimar.de

4334220 Erzählen und Dramaturgie

V. Umlauf

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 09:15 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 03.06.2013 - 05.06.2013
Fr, Einzel, 09:15 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 27.09.2013 - 27.09.2013

Kommentar

Erzählen und Dramaturgie

Erzählt wird auf der Straße, am Telefon, abends im Bett. Erzählt wird auch in Gemälden, auf dem Theater, im Film, in Büchern. Jedes Erzählen hat eine Handlung und jede Handlung besteht aus dem Inhalt, der Geschichte, und dem Aufbau, der Struktur, dass heißt den Relationen der einzelnen Elemente zueinander. Dramaturgie beschäftigt sich mit dem Zusammenhang von Konstruktion und Wirkung des jeweiligen Erzählens unter Einbeziehung der spezifischen gestalterischen Mittel des jeweiligen Mediums.

Der Kurs wendet sich an Studierende aller Fakultäten, die Formen des Erzählens für die Darstellung ihrer Themen entwickeln wollen. Im Zusammenhang einer Stoffentwicklung zum Thema „Fiktives Tagebuch“ in einem selbst gewählten Medium werden Formen des Erzählens untersucht und angewandt. Eine Konzeptionsphase, ein dreitägiges Blockseminar zur Einführung in dramaturgisches Grundlagenwissen und Zwischenkritiken in der Form von Fernlehre-Kursterminen bieten den organisatorischen Rahmen für die Kursarbeit. Die Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer Darstellung bisheriger Projekte bis zum 5. April 2013 per Email an: wolfram.hoehne@uni-weimar.de

Volkmar Umlauf studierte Kulturwissenschaft / Kunstgeschichte (Humboldt Universität Berlin) und Filmregie (Deutsche Film und Fernsehakademie Berlin) dffb. Als Filmemacher realisierte er mehrere Spiel - und Dokumentarfilme und arbeitet als Dozent für Filmschauspielmethodik und Dramaturgie an der dffb.

Voraussetzungen

Interesse an der narrativen Ausdrucksform

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Präsenzterminen, Abschlusspräsentation

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4334230 WE MUST CULTIVATE OUR GARDEN****K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2013

Bemerkung

Dozentin: Katrin Steiger

Kommentar

"Wenn der Winter zu Ende geht – und das geht uns viel zu langsam –, steigt der Saft in den Pflanzen, und der Gärtner wird unruhig." John Seymour

Der Garten ist ein gestalteter Ort, ein Ort der Selbstverwirklichung, ein Ort der Autarkie.

Wir untersuchen im Kurs die verschiedenen Gartenphänomene (Künstlergarten, Schrebergarten, Küchengarten, Selbstversorgergarten) und erarbeiten eigene künstlerische Arbeiten, die sich mit dem Garten als Ort, der Inszenierung von Pflanzen und dem gemeinschaftlichen Nutzen von Gartenarbeit auseinandersetzen. Dabei können kleine Gärten, Lauben, fotografische Inszenierungen, Sammlungen (Herbarium) oder performative Arbeiten entstehen. Es empfiehlt sich während des Kurses ein eigenes Notiz- und Sammelbuch (field notebook) zu führen. Weiterhin sind kleine innerstädtische Exkursionen geplant, um verschiedene Weimarer Gartenmodelle zu erleben und ihre Gärtner/innen kennenzulernen.

Neben der Bearbeitung von Hausaufgaben und der Erarbeitung einer eigenen, künstlerischen Abschlussarbeit, ist die aktive Mitarbeit an einer gemeinschaftlichen, künstlerischen Endpräsentation des Kurses zur Summaery 2013 verbindlich.

Leistungsnachweis

- Aktive Teilnahme an allen Plenen inkl. Kurzreferat (20% der Abschlussnote)
- Bearbeitung aller Übungs- und Hausaufgaben, erfolgreiche Umsetzung einer Abschlussaufgabe, aktive Mitarbeit an der Kurspräsentation zur Summaery 2013 (70% der Abschlussnote)
- Kurs-Dokumentation, field notebook (10% der Abschlussnote)

Multimediales Erzählen**4334240 Hellsehen für Anfänger - Einführung in die Fotografie****N. Röder**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 09.04.2013

Bemerkung

Raum: Amalienstr. 13, 009

Anmeldung ausschliesslich vom 01.04.- 05.04. via Uni-Email-Adresse (unbedingt Name, Matrikel und Fachrichtung angeben) mit kurzem (!) Motivationsstatement an nina.roeder@uni-weimar.de

Kommentar

Hellsehen für Anfänger - Einführung in die Fotografie

Das Werkmodul "Hellsehen für Anfänger" bietet allen Fotografie-Interessierten eine Einführung in die scheinbar magischen Parameter der analogen und digitalen Fotografie. Im Mittelpunkt steht zunächst die Vermittlung technischer Grundlagen: Die Funktion des Spiegelreflexkamarasystems, die Entscheidung der richtigen Belichtungszeit und Blende, unterschiedliche Belichtungsautomatiken sowie die Filmwahl und ISO Zahl. Nachdem

dann "Raw" und "Histogramm" keine okkulten Begriffe mehr darstellen, werden die vielfältigen Ausdruckformen der Fotografie- von dokumentarischen Ansätzen über Fine Art, bis hin zur Kriegs- und Fashionfotografie vorgestellt. Anhand dieser zeitgenössischen und historischen Bildästhetiken werden bildgestalterische und kompositorische Mittel und Möglichkeiten analysiert und diskutiert. Die neu zu erlernenden seherischen Fähigkeiten der eingeweihten Teilnehmer sollen mittels zielgerichteter zweiwöchiger Aufgabenstellungen während des Kurses angewendet werden, um am Ende eine eingeständige kohärente Serie anzufertigen.

Voraussetzungen

keine Vorkenntnisse notwendig - ausgewiesenes Interesse an der Fotografie!

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken, Referat, Dokumentation der Arbeiten und Anfertigung einer Mappe.

4334250 licht.trick

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 13:00 - 16:45, 05.04.2013 - 05.04.2013

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, Vorbesprechung Bauhausstraße 15, Kinosaal, ab 11.04.2013

Kommentar

Wir begeben uns auf Entdeckungstour. Im Zusammenspiel mit dem Projektmodul „trick.film 1“ inszenieren wir überraschende Bildräume und erschließen wir spielerisch-experimentell die Möglichkeiten von Projektion und Licht für die Animation. Das Werkmodul steht nur Teilnehmer/innen des Projektmoduls „trick.film 1“ offen. Alles Nähere in der Vorbesprechung am Freitag 5. April um 13:00 in der Bauhausstraße 15 / Kinosaal. Wer sich interessiert, sollte sich unbedingt via E-Mail bei uns vorstellen und bis zum 3.4. anmelden: frederic.seybicke@uni-weimar.de oder moritz.schell@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projekt trick.film 1

4334260 Schicksal - Fatum - Fügung - oder wer bestimmt den fotografischen Moment?

N. Röder

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: Amalienstr. 13, 009, ab 11.04.2013

Bemerkung

Raum: Amalienstr. 13, 009

Kommentar

Schicksal - Fatum - Fügung - oder wer bestimmt den fotografischen Moment?

In dem Fotografiekurs für Fortgeschrittene wollen wir uns zunächst unterschiedlichen philosophischen Konzepten des Schicksalsgedanken widmen: Anschauungen von Cicero, Seneca bis hin zu Kirkegaard oder Sartre. Anschließend widmen wir uns der Frage, in welchem Zusammenhang der fotografische Moment mit dem Schicksalsgedanken steht und welche Faktoren übereinstimmen müssen um DEN perfekten Moment einzufangen. Denn ist dieser Moment nicht auch schicksalsträchtig? Genau zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein um das richtige, das eine perfekte Foto zu machen? Oder lässt sich das Schicksal hinter- und umgehen? Ist nicht der Mensch allein verantwortlich- und somit auch für die

Konstruktion oder Reproduktion eines perfekten Momentes? Muss ich auf DEN Moment stundenlang warten - oder kann ich ihn zum Beispiel im Studio herausfordern und provozieren? Fragen, welchen wir uns im Kurs fotografisch widmen wollen! Passend zum Thema werden aktuelle und historische künstlerische Positionen und Bildästhetiken besprochen und diskutiert. In zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen sollen die eigenen fotografischen Fähigkeiten inhaltlich und konzeptionell, aber auch in technischer Hinsicht in Komposition, im Studio und in der Postproduktion erweitert werden. Ziel des Kurses ist eine kohärente finale Serie.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Fotografie-Einführungskurs „Hellsehen für Anfänger“ und Bewerbung bis 04.04.2013 via Uni-Email-Adresse mit Portfolio-PDF (maximal 10 Fotografien) an: nina.roeder@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an den Bildkritiken, Referat, Anfertigung der Aufgaben, Finale Serie.

4334270 zeichen.trick

A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 13:00 - 16:45, Vorbesprechung Bauhausstraße 15, Kinosaal, 05.04.2013 - 05.04.2013
Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 104, ab 09.04.2013

Bemerkung

Anmeldungen mit Motivationsschreiben und Arbeitsbeispielen (PDF) bis spätestens 3.4. an: aline.helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

zeichen.trick

In diesem Kurs ist die Zeichnung Ausgangspunkt für die bewegte Bildsequenz. Wir werden grundlegende Ausdrucksmittel der Zeichnung erkunden und sie für die Animation nutzbar machen. In kleinen Übungen werden experimentelle Visualisierungsmöglichkeiten und -techniken des Zeichentrick erprobt, die analog am Leuchttisch erstellt und mit digitalen Mitteln in Bewegung gesetzt werden. Ziel ist es, die grafischen Möglichkeiten der Zeichnung nutzbar zu machen, das Gespür für sequenzielles Gestalten zu wecken und in Hinblick auf eine ästhetisch dichte Bewegungsgestaltung in die Animationsfilmsequenz zu überführen.

Der Kurs ist für Studierende ohne Vorkenntnisse im Bereich der 2D-Animation geeignet. Unabdingbare Voraussetzung ist die Freude am Zeichnen und Skizzieren sowie die Bereitschaft, viel zu zeichnen.

Anmeldungen mit Motivationsschreiben und Arbeitsbeispielen (PDF) bis spätestens 3.4. an: aline.helmcke@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Belegung des Projektmoduls "zeichen.trick 1"

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Sitzungen und Entwurfsübungen, Anfertigung der Semesterpräsentation, Vorlage der in den Übungen entstandenen Arbeiten

Wissenschaftliche Module

4293100 Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

O. Tege

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Erster Termin, 12.04.2013 - 12.04.2013
 BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 26.04.2013 - 27.04.2013
 BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 03.05.2013 - 04.05.2013
 Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 17.05.2013 - 17.05.2013
 BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 21.06.2013 - 22.06.2013
 Sa, Einzel, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 29.06.2013 - 29.06.2013

Bemerkung

Das "Einführungsmodul in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter" ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer MK-Studienmodule zu absolvieren.

Kommentar

Die Veranstaltung soll in die Grundlagen der Medienkultur einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Michel Serres, Vilém Flusser), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offen gelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden. Näheres zum Leistungsnachweis erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit sowie die Bereitschaft zur Übernahme eines Referats, Hausarbeit

4321010 Grundlagen von Wahrnehmung und Kognition für Usability und HCI**S. Bertel, M. Schirmer**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 02.04.2013
 Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 04.04.2013
 Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 19.07.2013 - 19.07.2013

Kommentar

Die Vorlesung vermittelt einen Einblick das Gebiet ‚Usability‘. Sie vermittelt die für das Design technischer Systeme und für die Interaktion von Nutzern und technischen Systemen wichtigsten Erkenntnisse, Theorien, Techniken und Methoden aus der Wahrnehmungspsychologie und den Kognitionswissenschaften. Thematische Schwerpunkte liegen u.a. auf der visuellen Informationsverarbeitung und auf den für Usability und Mensch-Computer-Interaktion relevanten Aufmerksamkeits- und Gedächtnismodellen. Am Ende des Semesters sollen die Teilnehmer in der Lage sein, häufige Faktoren aus Wahrnehmung und Kognition zu erkennen, die gutes oder schlechtes Design ausmachen, und Lösungsansätze für ausgewählte Klassen von Designproblemen zu generieren. Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; die Materialien liegen größtenteils auf Englisch vor.

Leistungsnachweis

Belege und Klausuren

4339510 Graphics and Animation**B. Bittorf, A. Helmcke, C. Wüthrich**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 11.04.2013
 Di, gerade Wo, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Lintpool, B11, ab 16.04.2013

Kommentar

Computer Graphics:

- 3D Modeling: Polygone, Splines, Patches, Rotations, Translations, Scenegraphs
- Color on Computers: Light, Color, Color spaces.
- Camera: Viewing, Perspective, Screens, Camera Paths
- Local Illumination: Reflection, Ambient, Diffuse and specular reflection
- Global Illumination: Raytracing, Radiosity
- Aliasing and anti-aliasing
- Natural Phenomena: Plants, Clours, Water

Animation

- Lassater's rules of Computer Animation
- Motion control: Acceleration, velocity, Position, Forces, Collision
- Deformations, morphing
- Hierarchical Modeling, Forward and Inverse Kinematics
- Particles, Flocks, Crowds
- Humans and Animals: Movement, Walking, Grabbing
- Motion Capturing, Facial Animation

Voraussetzungen

Bitte bis 10. April 2013 Anmeldung per Email an bernhard.bittorf@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555233 Programmiersprachen

B. Fröhlich, A. Bernstein, A. Schollmeyer

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 09.04.2013

Mi, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 10.04.2013

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 15.04.2013

Bemerkung

In der ersten und zweiten Aprilwoche wird ein Intensivkurs zur Auffrischung grundlegender Programmierkenntnisse und zur Einführung in die prozeduralen Grundlagen von C++ angeboten. Termine und Veranstaltungsort werden auf den Webseiten der Professur (unter „Teaching“) vor Semesterbeginn bekannt gegeben. Um Anmeldung im Sekretariat Medieninformatik bis zum 15. März wird gebeten.

Kommentar

Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel von C++ und Javascript.

Zentrale Themen der Vorlesung sind: Klassen und Klassenhierarchien, Übergabe- und Rückgabemechanismen für Funktionen und Methoden, const correctness, Speicherverwaltung und Zeiger sowie generische Programmierung.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zu vertiefen. Als Programmiersprache wird C++ eingesetzt

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche Prüfung

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, T. Gollub

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 03.04.2013

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 10.04.2013

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 15.04.2013

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Klausur, 22.07.2013 - 22.07.2013

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. Darüberhinaus vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

Leistungsnachweis

Klausur

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

Introduction to Media Culture for Media Art and Design students

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

Modulverantwortliche: Dipl.-Kulturwiss. S. Martin

4293100 Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

O. Tege

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Erster Termin, 12.04.2013 - 12.04.2013

BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 26.04.2013 - 27.04.2013

BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 03.05.2013 - 04.05.2013

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 17.05.2013 - 17.05.2013

BlockSa, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 21.06.2013 - 22.06.2013

Sa, Einzel, 09:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 29.06.2013 - 29.06.2013

Bemerkung

Das "Einführungsmodul in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter" ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer MK-Studienmodule zu absolvieren.

Kommentar

Die Veranstaltung soll in die Grundlagen der Medienkultur einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Michel Serres, Vilém Flusser), basierend auf dem Kursbuch Medienkultur, und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offen gelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden. Näheres zum Leistungsnachweis erfahren Sie zu Beginn des Semesters.

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit sowie die Bereitschaft zur Übernahme eines Referats, Hausarbeit