

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2017

Stand 26.09.2017

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Einführungsmodul	35
Kolloquien	35
Projektmodule	37
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	53
Experimentelles Radio	54
Experimentelle Television	55
Gestaltung medialer Umgebungen	56
Interface Design	56
Medien-Ereignisse	58
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	59
Multimediales Erzählen	59
Werkmodule	61
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	72
Experimentelles Radio	74
Experimentelle Television	76
Gestaltung medialer Umgebungen	77
Interface Design	79
Medien-Ereignisse	80
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	82
Multimediales Erzählen	82
Wissenschaftliche Module	85
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	86

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**Bachelor Kolloquium Interface Design****J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar

Im Rahmen des Kolloquiums werden Zwischenergebnisse bzw. das Endergebnis des Bachelor Vorbereitungsmoduls präsentiert und diskutiert. Die Vorträge werden nach Absprache gehalten.

Im Kolloquium finden auch Vorträge zu Masterarbeiten und Dissertationen der Professur Interface Design sowie eingeladene Vorträge statt. Eine Teilnahme über die Präsentation der eigenen Arbeit hinaus wird empfohlen.

Voraussetzungen

Teilnahme am Bachelor Vorbereitungsprojekt der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Mindestens ein Vortrag zum geplanten Thema der Bachelorarbeit.

Aktive Teilnahme an weiteren Vorträgen im Kolloquium ist erwünscht.

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.

317110036 Rasterfahndung mit Druck**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317120001 Geolocalized Interfaces

M. Markert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

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

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt**J. Hintzer, J. Hübner**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«.

Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnisse in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.

2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2**M. Hirsch, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)
Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Projektmodul

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

Veranst. SWS: 16

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert. In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert. Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen. Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation. Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120027 Klangwerkstatt A - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

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.

Voraussetzungen

Das Projekt 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.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2

K. Ledina, N.N., M. Remann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das FullDome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale FullDome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des FullDome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler FullDome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein FullDome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words.
It is seeing which establishes our place in the surrounding world;
we explain the world with words, but words can never undo the fact
that we are surrounded by it. The Relation between what we see and
what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse. Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: [Marienstraße 7b](#), Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr
Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130003 audio.vision BFA

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summarischen Präsentation werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130004 backup 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

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

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130008 Elektroakustische Musik II**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

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.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317130010 hands.on.curating!

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Presstexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130011 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

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

317130012 Max/MSP I**N.N.**

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Werkmodul

Veranst. SWS:

2

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

317130018 Sonorama**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter**S. Noreik**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 19.04.2017

Bemerkung

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

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-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 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

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

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

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

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Einführungsmodul**Kolloquien****Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio****F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

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., 09:15 - 12:30

Kommentar

Im Rahmen des Kolloquiums werden Zwischenergebnisse bzw. das Endergebnis des Bachelor Vorbereitungsmoduls präsentiert und diskutiert. Die Vorträge werden nach Absprache gehalten.

Im Kolloquium finden auch Vorträge zu Masterarbeiten und Dissertationen der Professur Interface Design sowie eingeladene Vorträge statt. Eine Teilnahme über die Präsentation der eigenen Arbeit hinaus wird empfohlen.

Voraussetzungen

Teilnahme am Bachelor Vorbereitungsprojekt der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Mindestens ein Vortrag zum geplanten Thema der Bachelorarbeit.
Aktive Teilnahme an weiteren Vorträgen im Kolloquium ist erwünscht.

Bachelor-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 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

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

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Projektmodule**317120001 Geolocalized Interfaces****M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.
Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

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

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es um das Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt**J. Hintzer, J. Hübner**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Buslinie für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projektes, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des Embodiments (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«.

Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnis in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.

2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120017 Dinge, die träumen**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Kommentar

Das Projekt handelt von Objekten wie z.B. interaktiven Möbeln oder Interfaces, welche in Verbindung mit virtuellen "Träumen" zu benutzen sein sollen.

Um spielerisch und effektiv mit den verschiedenen Umgebungen arbeiten zu können und aufgrund der technischen Anforderungen für beide Labore wird es dringen geraten, die Werkmodule der Professur zu besuchen:

"Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen" (Felix Bonowski)

"Techniken des Virtuellen" (N.N.)

" " (Mindaugas Gapsevicius)

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Dienstag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

BemerkungBewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille**A. Drechsler, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

BemerkungAnmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de**Kommentar**

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)
 Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.
 Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.
 Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst

engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_a0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

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

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion.

Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten.

Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion.

Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt.

In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120027 Klangwerkstatt A - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

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.

Voraussetzungen

Das Projekt 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.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die

Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2

K. Ledina, N.N., M. Remann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**317120027 Klangwerkstatt A - 17**

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

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.

Voraussetzungen

Das Projekt 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.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

Experimentelles Radio

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)
 Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.
 Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.
 Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

Experimentelle Television**317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt****J. Hintzer, J. Hüfner**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und

organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Gestaltung medialer Umgebungen

317120017 Dinge, die träumen

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Kommentar

Das Projekt handelt von Objekten wie z.B. interaktiven Möbeln oder Interfaces, welche in Verbindung mit virtuellen "Träumen" zu benützen sein sollen.

Um spielerisch und effektiv mit den verschiedenen Umgebungen arbeiten zu können und aufgrund der technischen Anforderungen für beide Labore wird es dringen geraten, die Werkmodule der Professur zu besuchen:

"Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen" (Felix Bonowski)

"Techniken des Virtuellen" (N.N.)

" " (Mindaugas Gapsevicius)

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Dienstag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design

317120001 Geolocalized Interfaces

M. Markert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

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

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

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

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert. In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert. Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen. Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation. Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

Medien-Ereignisse

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Veranst. SWS:

16

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Projektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2

K. Ledina, N.N., M. Remann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

Werkmodule**317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form****W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung**Ort:**

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: [Marienstraße 7b](#), Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kurssprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie

F. Sachse

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr

Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf

dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130003 audio.vision BFA

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130004 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130005 Basic Mondays**F. Thomas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

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

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130008 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

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.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317130010 hands.on.curating!**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Pressetexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.
Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130011 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

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

317130012 Max/MSP I

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II

N.N.

Werkmodul

Veranst. SWS: 2

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!

F. Wittig

Werkmodul

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt

N.N.

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

317130018 Sonorama**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317130008 Elektroakustische Musik II**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

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.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130012 Max/MSP I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130018 Sonorama**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

Experimentelles Radio**317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign**

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlern.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

Experimentelle Television

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

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

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

Gestaltung medialer Umgebungen**317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen****N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: [Marienstraße 7b](#), Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317130011 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

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

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

Interface Design**317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit

Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

Medien-Ereignisse

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie

F. Sachse

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr

Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130004 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 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 neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. 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.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317130003 audio.vision BFA

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine

Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130010 hands.on.curating!

A. Vallejo Cuartas

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Presstexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt**N.N.**

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

Wissenschaftliche Module

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter

S. Noreik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 19.04.2017

Bemerkung

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

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, B. Azari

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 06.04.2017

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Übung, ab 12.04.2017

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 17.07.2017 - 17.07.2017

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, J. Kiesel

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 05.04.2017
Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 12.04.2017
Fr, Einzel, 14:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorbereitung Klausur, 21.07.2017 - 21.07.2017
Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 27.07.2017 - 27.07.2017

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Klausur

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter