

## **Vorlesungsverzeichnis**

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2017

Stand 26.09.2017

<b>M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung</b>	<b>4</b>
<b>Kolloquien</b>	<b>37</b>
<b>Wissenschaftliche Module</b>	<b>39</b>
Basismodul Medienwissenschaft	42
Bildtheorie	42
Bildwissenschaft	42
Das Minoritäre denken	42
Die Welt des Sozialen	42
Europa	42
Filmästhetik	42
Kulturtechniken	42
Mediale Anthropologie	42
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	42
Mediale Historiographien	42
Mediale Welten	43
Medien des Denkens	43
Medienfragen	43
Medienphilosophie	43
Medien-Philosophie - Film-Bildung	43
Mediensoziologie	43
Migration der Dinge	43
Raumtheorie	43
Weimarer Klassik	43
Wissenschaft und Kunst	43
<b>Projektmodule</b>	<b>43</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	57
Experimentelles Radio	58
Experimentelle Television	59
Gestaltung medialer Umgebungen	60
Interface Design	60
Medien-Ereignisse	62
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	63
Multimediales Erzählen	63
<b>Fachmodule</b>	<b>64</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	77

Experimentelles Radio	79
Experimentelle Television	81
Gestaltung medialer Umgebungen	81
Interface Design	84
Medien-Ereignisse	88
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	90
Multimediales Erzählen	90

**M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung****Master-Kolloquium Experimentelles Radio****F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 10.04.2017 - 10.04.2017

**Bemerkung**

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

**Kommentar**

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

**Leistungsnachweis**

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

**Master Kolloquium Interface Design****J. Geelhaar, M. Markert**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104

**Bemerkung**

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

**Leistungsnachweis**

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected. Also see Examination Regulations MKG/MAD.

**Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder****C. Hill**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

**Bemerkung**

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

**Kommentar**

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

**Voraussetzungen**

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

#### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

### 317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

#### M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

#### Bemerkung

Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

### 317110001 Electronic Art and Design

#### N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

#### Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

#### 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:Electronic\\_Art\\_and\\_Design](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design)".

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

Active participation; documentation.

**317110002 (In)Visible\_Networks****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

**Bemerkung**Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

**317110003 Programming Interaction - Networked Things****J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

**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:Programming\\_Interaction\\_-\\_Networked\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things)".

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.

**Voraussetzungen**

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

**Leistungsnachweis**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

**317110004 Web-based Media**

**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

**Bemerkung**

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

**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:Web-based\\_Media](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media)".

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**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

**317110005 Wireless Communication of Things****J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 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:Wireless\\_Communication\\_of\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things)".

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.

**Voraussetzungen**

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

**Leistungsnachweis**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

**317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts****F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

**Kommentar**

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?  
Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?  
Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

#### Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

#### Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

### 317110010 3D-Animation mit Blender

**U. Mothes, A. Helmcke, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

#### Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

#### Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

#### Leistungsnachweis

Note

### 317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

**M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

#### 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

### 317110015 audio.vision MFA

**C. Giraldo Velez, A. Helmcke**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

#### Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

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

### 317110016 backup 2017 II

**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

**317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt****J. Hintzer, J. Hufner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

**Bemerkung**

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

**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 beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: [www.bewegtesland.de](http://www.bewegtesland.de)

**Voraussetzungen**

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

**317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar**

**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

**Bemerkung**

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an [Astrid.Drechsler@uni-weimar.de](mailto:Astrid.Drechsler@uni-weimar.de) und [fabian.kuehlein@uni-weimar.de](mailto: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 INTENSIVWOCHEENDE:

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

### 317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

#### F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

### 317110030 Mastering Animation - Basic Shapes

#### F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.05.2017 - 20.05.2017

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.06.2017 - 17.06.2017

Fr, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.07.2017 - 07.07.2017

#### Kommentar

"Hey ... what about the animated shorts of Fischinger, Richter, or Ruttman?"

"Please, not again! Squares, circles, triangles - I've seen everything already!"

The aim of the class is to have a second look at early animated short with a special emphasis on films of Bauhaus artists and to use these films as inspiration and/or footage for the creation of an own - not necessarily narrative - animated short.

The class will be held in 3 blocks.

1st meeting: research/analysis 20.5.2017, 11:00-16:45 Uhr

2nd meeting: work in progress 17.6.2017, 11:00-16:45 Uhr

3rd meeting: results 7.7.2017, 11:00-16:45 Uhr

In between one-on-one tutorials to discuss the projects.

Please apply till 31.3.2017 via email to [franka.sachse@uni-weimar.de](mailto:franka.sachse@uni-weimar.de).

### Voraussetzungen

basic experience in animation

## 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

**317110037 schrift.film MFA****C. Giraldo Velez**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

**Bemerkung**

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 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](mailto: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 Fachmodul "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

**317110038 Show me the way-an introduction to information design****J. Rutherford**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

**Bemerkung**

<p>Die Termine für die Blöcke sind: 20./21.4.2017, 18./19.5.2017; 8./9.6.2017 jeweils von <a href="x-apple-data-detectors://2">11.00-18.30</a> Uhr. <p>Bauhaus-Str. 15, Raum 003

**Kommentar**

Lehrender:

Prof. Jay Rutherford

Show me the way – an introduction to information design Wikipedia describes information design as the practice of presenting information in a way that fosters efficient and effective understanding. Information design covers

a multitude of areas, from "infographics" to urban and architectural orientation, signage systems, cartography, medicine labels, forms design, and many others. This course will provide an introduction to several of these areas, with case studies and examples, plus exercises intended to impart useful skills.

### 317110039 Sonorama

**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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

### 317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

**W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, 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

### 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

### 317120000 Artists Lab

**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

#### Kommentar

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

#### Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

#### Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

### 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

**317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse**

**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

**Kommentar**

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

**Voraussetzungen**

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

**Leistungsnachweis**

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

**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/>

### 317120009 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

### 317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

**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

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

#### 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 Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: [www.bewegtesland.de](http://www.bewegtesland.de)

### Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

## 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**

Projektmodul

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

Veranst. SWS: 18

**Kommentar**

In unser 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

## 317120019 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

## 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](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

## 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

**317120028 Klangwerkstatt B - 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

## 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.

**317120035 Short Cuts****W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

**Kommentar**

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

**Leistungsnachweis**

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

**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](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

**317120039 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](mailto: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](mailto: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.

## 317120040 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](mailto:nathalie.singer@uni-weimar.de), [astrid.drechsler@uni-weimar.de](mailto:astrid.drechsler@uni-weimar.de) und [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto: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

**317140008 Graphics & Animation****B. Azari, C. Wüthrich**

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 4

**Bemerkung**

Vorlesung: Mo. 10.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, B11/SR 015

Übung: Di. 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, LintPool/B11,128

**Kommentar**

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncgnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen. Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

**Voraussetzungen**Anmeldung mit Betreff G&A per Mail an: [gianluca.pandolfo@uni-weimar.de](mailto:gianluca.pandolfo@uni-weimar.de)**Leistungsnachweis**

Beleg, mündl. Prüfung

**3700236 Atelierprojekt Radierung****P. Heckwolf**

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

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

**417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects****J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

**Kommentar**

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

**Voraussetzungen**

Statement of Motivation, Instructor Approval

**Leistungsnachweis**

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

**417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment****J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

**Kommentar**

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

**Voraussetzungen**

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

**Leistungsnachweis**

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

**417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 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](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.

**417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 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](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.

## 417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

### Kommentar

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

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur  
Client-Server-Modell  
OSI/IP Stack-Modell  
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente  
Dokument-Objekt-Modell (DOM)  
CSS  
Aesthetik & Usability  
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript  
XML/Semantic Web  
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)  
Datenbanken

### Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

### Leistungsnachweis

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

### Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

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

#### Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

#### Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

### Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

#### Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

#### Kommentar

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

#### Voraussetzungen

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

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**W. Bauer-Wabnegg**

Veranst. SWS: 2

Master-Kolloquium

#### Bemerkung

Interessenten melden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: [walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de](mailto:walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de)

#### Kommentar

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

#### Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, 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 3 erfolgreich bestanden

**Leistungsnachweis**

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

## Kolloquien

### Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

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

**Kommentar**

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

**Leistungsnachweis**

Präsentation der eigenen Arbeit.

### Master Kolloquium Interface Design

**J. Geelhaar, M. Markert**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104

**Bemerkung**

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

**Leistungsnachweis**

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected. Also see Examination Regulations MKG/MAD.

### Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

#### Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

#### Kommentar

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

#### Voraussetzungen

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

### Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

**C. Hill**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

#### Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

#### Kommentar

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

#### Voraussetzungen

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

#### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**W. Bauer-Wabnegg**

Master-Kolloquium

Veranst. SWS: 2

#### Bemerkung

Interessenten melden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: [walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de](mailto:walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de)

#### Kommentar

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

#### Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

#### A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, 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](mailto: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 3 erfolgreich bestanden

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

## Wissenschaftliche Module

### 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

## 317140008 Graphics & Animation

**B. Azari, C. Wüthrich**  
Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 4

### Bemerkung

Vorlesung: Mo. 10.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, B11/SR 015  
Übung: Di. 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, LintPool/B11,128

### Kommentar

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncgnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen. Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

### Voraussetzungen

Anmeldung mit Betreff G&A per Mail an: [gianluca.pandolfo@uni-weimar.de](mailto:gianluca.pandolfo@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis



Beleg, mündl. Prüfung

#### 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

#### Master-Kolloquium Experimentelles Radio

**F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 10.04.2017 - 10.04.2017

**Bemerkung**

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

**Kommentar**

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

**Leistungsnachweis**

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

**Basismodul Medienwissenschaft**

**Media Studies (Basic Module)**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Ziemann

**Bildtheorie**

**Image Theory**

Modulverantwortliche: N. N.

**Bildwissenschaft**

**Image Science**

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

**Das Minoritäre denken**

**Die Welt des Sozialen**

**Europa**

**Filmästhetik**

**Kulturtechniken**

**Cultural Techniques**

Modulverantwortliche: Prof. Dr. Gabriele Schabacher

**Mediale Anthropologie**

**Mediale Historiografien / Wissensgeschichte**

**Mediale Historiographien**

**Media Historiography**

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

**Mediale Welten**

**Medien des Denkens**

**Media of Thinking**

Modulverantwortlicher: Vertr.-Prof. Dr. Jörg Volbers

**Medienfragen**

**Medienphilosophie**

**Media Philosophy**

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

**Medien-Philosophie - Film-Bildung**

**Mediensoziologie**

**Migration der Dinge**

**Migration of Things**

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

**Raumtheorie**

**Weimarer Klassik**

**Wissenschaft und Kunst**

**Science and Art**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henning Schmidgen

**Projektmodule**

**317120000 Artists Lab**

**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

**Kommentar**

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

#### Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

#### Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

### 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

### 317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse

#### J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

#### Kommentar

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

#### Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

#### Leistungsnachweis

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

### 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/>

### 317120009 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

### 317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

**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

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

#### 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](http://www.bewegtesland.de)

#### Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

### 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.

### 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

### 317120019 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

## 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](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

## 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

**317120028 Klangwerkstatt B - 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

## 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.

## 317120035 Short Cuts

### W. Kissel, N. Hens

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 16

### Kommentar

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

### Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

## 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 Fehltage).

### 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

### 317120039 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](mailto: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](mailto: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.

### 317120040 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](mailto:nathalie.singer@uni-weimar.de), [astrid.drechsler@uni-weimar.de](mailto:astrid.drechsler@uni-weimar.de) und [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto: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

### Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

**317120028 Klangwerkstatt B - 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****317120039 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](mailto: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](mailto: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.

## 317120040 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](mailto:nathalie.singer@uni-weimar.de), [astrid.drechsler@uni-weimar.de](mailto:astrid.drechsler@uni-weimar.de) und [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto: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

## 317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

**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

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

**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](http://www.bewegtesland.de)

**Voraussetzungen**

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

**Gestaltung medialer Umgebungen****317120000 Artists Lab****U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

**Kommentar**

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

**Voraussetzungen**

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

**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

**317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse****J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

**Kommentar**

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

**Voraussetzungen**

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

**Leistungsnachweis**

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

## Medien-Ereignisse

### 317120019 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

### 317120035 Short Cuts

**W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

**Kommentar**

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

**Leistungsnachweis**

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

**Moden und öffentliche Erscheinungsbilder****Multimediales Erzählen****317120009 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

## Fachmodule

### 317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

#### Bemerkung

Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

### 317110001 Electronic Art and Design

**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

#### Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

#### 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:Electronic\\_Art\\_and\\_Design](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design)".

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

Active participation; documentation.



**317110002 (In)Visible\_Networks****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

**Bemerkung**Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

**317110003 Programming Interaction - Networked Things****J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

**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:Programming\\_Interaction\\_-\\_Networked\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things)".

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.

**Voraussetzungen**

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

**Leistungsnachweis**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

**317110004 Web-based Media**

**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

**Bemerkung**

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

**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:Web-based\\_Media](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media)".

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**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

**317110005 Wireless Communication of Things****J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 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:Wireless\\_Communication\\_of\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things)".

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.

**Voraussetzungen**

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

**Leistungsnachweis**

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

**317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts****F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

**Kommentar**

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?

Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?

Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

#### Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

#### Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

### 317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

**M. Hirsch**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

#### 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

### 317110015 audio.vision MFA

**C. Giraldo Velez, A. Helmcke**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

#### Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

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

### 317110016 backup 2017 II

#### J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

### 317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

**J. Hintzer, J. Hufner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

#### Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

#### Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bahn 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 beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hufner. Mehr Informationen zu dem Projekt: [www.bewegtesland.de](http://www.bewegtesland.de)

#### Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

### 317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

**Bemerkung**

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

**Leistungsnachweis**

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

**317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte****F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

### 317110030 Mastering Animation - Basic Shapes

#### F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.05.2017 - 20.05.2017

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.06.2017 - 17.06.2017

Fr, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.07.2017 - 07.07.2017

#### Kommentar

"Hey ... what about the animated shorts of Fischinger, Richter, or Ruttmann?"

"Please, not again! Squares, circles, triangles - I've seen everything already!"

The aim of the class is to have a second look at early animated short with a special emphasis on films of Bauhaus artists and to use these films as inspiration and/or footage for the creation of an own - not necessarily narrative - animated short.

The class will be held in 3 blocks.

1st meeting: research/analysis 20.5.2017, 11:00-16:45 Uhr

2nd meeting: work in progress 17.6.2017, 11:00-16:45 Uhr

3rd meeting: results 7.7.2017, 11:00-16:45 Uhr

In between one-on-one tutorials to discuss the projects.

Please apply till 31.3.2017 via email to [franka.sachse@uni-weimar.de](mailto:franka.sachse@uni-weimar.de).

#### Voraussetzungen

basic experience in animation

### 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 Stözl, 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

**317110037 schrift.film MFA****C. Giraldo Velez**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

**Bemerkung**

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 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](mailto: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 Fachmodul "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

**317110038 Show me the way-an introduction to information design**

**J. Rutherford**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

**Bemerkung**

<p>Die Termine für die Blöcke sind: 20./21.4.2017, 18./19.5.2017; 8./9.6.2017 jeweils von <a href="x-apple-data-detectors://2">11.00-18.30</a> Uhr. <p>Bauhaus-Str. 15, Raum 003

**Kommentar**

Lehrender:

Prof. Jay Rutherford

Show me the way – an introduction to information design Wikipedia describes information design as the practice of presenting information in a way that fosters efficient and effective understanding. Information design covers a multitude of areas, from "infographics" to urban and architectural orientation, signage systems, cartography, medicine labels, forms design, and many others. This course will provide an introduction to several of these areas, with case studies and examples, plus exercises intended to impart useful skills.

**317110039 Sonorama**

**T. Carrasco García**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 2

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

**317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form****W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, 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

**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

**417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects****J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

### Kommentar

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

### Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

### Leistungsnachweis

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

## 417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

### Kommentar

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

### Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

### Leistungsnachweis

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

**417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 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](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.

**417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 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](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.

## 417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

### Kommentar

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

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur  
Client-Server-Modell  
OSI/IP Stack-Modell  
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente  
Dokument-Objekt-Modell (DOM)  
CSS  
Aesthetik & Usability  
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript  
XML/Semantic Web  
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)  
Datenbanken

### Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

### Leistungsnachweis

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

## Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

### 317110019 Elektroakustische Musik II

**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

### Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

### Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

## 317110022 Max/MSP II

**N.N.**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

### 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

## 317110039 Sonorama

**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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

### 317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

**M. Hirsch**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

### 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

### 317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

**A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

**Bemerkung**

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

**Leistungsnachweis**

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

**317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte****F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

### 317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

**J. Hintzer, J. Hübner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

#### Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

#### 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 beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: [www.bewegtesland.de](http://www.bewegtesland.de)

#### Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

## Gestaltung medialer Umgebungen

### 317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

#### Bemerkung

Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

## 317110002 (In)Visible\_Networks

### M. Gapsevicius

Fachmodul

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

Veranst. SWS: 4

### Bemerkung

Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto: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)

## 317110006 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

### N.N.

Fachmodul

wöch.

Veranst. SWS: 4

**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

### 317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts

**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

**Kommentar**

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?

Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?

Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

#### Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

#### Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

## Interface Design

### 317110001 Electronic Art and Design

#### N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

#### Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

#### 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:Electronic\\_Art\\_and\\_Design](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design)".

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

Active participation; documentation.

### 317110003 Programming Interaction - Networked Things

#### J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

#### 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:Programming\\_Interaction\\_-\\_Networked\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things)".

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.

#### Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

#### Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

### 317110004 Web-based Media

**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

#### Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

#### 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:Web-based\\_Media](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media)".

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

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

### 317110005 Wireless Communication of Things

**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 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:Wireless\\_Communication\\_of\\_Things](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things)".

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.

#### Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

#### Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

### 417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

**Kommentar**

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

**Voraussetzungen**

Statement of Motivation, Instructor Approval

**Leistungsnachweis**

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

### 417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

**Kommentar**

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

**Voraussetzungen**

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

**Leistungsnachweis**

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

**417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 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](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.

**417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling****F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 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](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.

## 417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

### Kommentar

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

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur  
Client-Server-Modell  
OSI/IP Stack-Modell  
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente  
Dokument-Objekt-Modell (DOM)  
CSS  
Aesthetik & Usability  
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript  
XML/Semantic Web  
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)  
Datenbanken

### Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

### Leistungsnachweis

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

## Medien-Ereignisse

## 317110016 backup 2017 II

**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4



Fachmodul

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 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](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

## 317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

**W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, 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

**Moden und öffentliche Erscheinungsbilder****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 Yalç#nda#, 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

**Multimediales Erzählen****317110010 3D-Animation mit Blender****U. Mothes, A. Helmcke, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

**Bemerkung**

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

**Kommentar**

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

**Leistungsnachweis**

Note

**317110015 audio.vision MFA**

**C. Giraldo Velez, A. Helmcke**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

**Bemerkung**

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

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

**317110037 schrift.film MFA****C. Giraldo Velez**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

**Bemerkung**

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 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](mailto: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 Fachmodul "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