

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2018

Stand 09.05.2018

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	4
Kolloquien	47
Wissenschaftliche Module	50
Basismodul Medienwissenschaft	52
Bildtheorie	52
Bildwissenschaft	52
Das Minoritäre denken	52
Die Welt des Sozialen	52
Europa	52
Filmästhetik	52
Kulturtechniken	53
Mediale Anthropologie	53
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	53
Mediale Historiographien	53
Mediale Welten	53
Medien des Denkens	53
Medienfragen	53
Medienphilosophie	53
Medien-Philosophie - Film-Bildung	53
Mediensoziologie	53
Migration der Dinge	53
Raumtheorie	53
Weimarer Klassik	53
Wissenschaft und Kunst	53
Projektmodule	54
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	65
Experimentelles Radio	65
Experimentelle Television	66
Gestaltung medialer Umgebungen	67
Interface Design	68
Medien-Ereignisse	70
Multimediales Erzählen	74
Fachmodule	75
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	95
Experimentelles Radio	97

Experimentelle Television	100
Gestaltung medialer Umgebungen	101
Interface Design	105
Medien-Ereignisse	108
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	114
Multimediales Erzählen	114

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 10.04.2018 - 10.04.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Critical examination of individual MFA-thesis works in the context of contemporary discourse.

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

118120106 Zwitschermaschine 4.0 – Szenografischer Apparat für visionäre Horizontalverschmelzung**B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 13.04.2018 - 13.04.2018

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, 20.04.2018 - 15.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 1st quarter view, 27.04.2018 - 27.04.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, mid review, 11.05.2018 - 11.05.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 2nd quarter review, 01.06.2018 - 01.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, Final review, 22.06.2018 - 22.06.2018

Beschreibung

Das Projekt ist eine Fortsetzung des MediaArchitecture Projektes „Oberlichtsaal.Gallery“ des WiSe 2015/16. Als Versuch, die Beziehungen, Widerstände und Entwicklungen des Bauhauses zu verstehen, wird die Schaffung eines szenografischen Apparates vorgeschlagen, der die Dynamik eines Werkes, eines Individuums oder einer Schule als Kollektiv, in kontinuierlicher, ständiger Interaktion mit seiner Umwelt, zu visualisieren vermag. Horizontalverschmelzung kann in verschiedener Weise interpretiert werden: Einflüsse intellektueller Strömungen, kollaboratives oder institutionelles Handeln unter sozioökonomischen Bedingungen, und nicht zuletzt die Verschmelzung der Ideen des Bauhaus mit den ästhetisch Idealen der globalisierten Welt. Der szenografische Apparat macht das Universum der Verschmelzungen und Beziehungen erfahrbar und schafft Raum in dem um ein hypnotisierend leeres Zentrum herum eine immaterielle Schicht von Informationen kreist. Ein Interface in Form eines Tisches ermöglicht es, Objekten des Bauhauses den meta-diskursiven Raum erschaffen zu lassen, den sie verkörpern.

Das Projekt konzentriert sich auf die Erweiterung unseres Verständnisses des Bauhauses von einem Artefakt der Kunstgeschichte zu einer sich ständig weiterentwickelnden Vision deren zeitlosen Ideale es uns immer wieder ermöglichen, unser Dasein zu definieren und unsere Idee von der Zukunft.

Das transdisziplinäre Projekt gliedert sich in Theorie der Geschichte und Vision der Zukunft, Design der Hardware und Design der Software. Die Projektteilnehmer kommen aus den Studiengängen Master MediaArchitecture, Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienkunst und –gestaltung.

Im Sinne einer liberalen Bildung werden die Teilnehmer/-innen ermutigt, im Rahmen von Peer-Reviews überwiegend selbstbewertend und selbstorganisiert, zu arbeiten. Von den Teilnehmer/-innen wird erwartet, dass sie ein Thema aufgreifen und ihre fachliche Kompetenz entwickeln und darüber hinaus ihr Wissen und Arbeitsfeld erweitern. Am Ende des Semesters findet eine Schlusspräsentation mit Dokumentation der Ergebnisse und Ausstellung zur Summaery statt.

118120402 Virtuelles Haus Am Horn**A. Kästner**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 05.04.2018 - 05.07.2018

Beschreibung

Nachdem das Haus am Horn (HAH) in die Verantwortung der Stiftung Weimarer Klassik übergeben wurde, arbeiten einige Mitarbeiter der Stiftung für das 100. Jubiläum der Gründung des Bauhauses an einer neuen Ausstellungskonzeption. Die reale Ausstellung soll mit einer bildbasierten virtuellen Version des HAH ergänzt werden, an der die Professur Darstellungsmethodik in den letzten Semestern innerhalb des Seminars Cinema 4D mit Studentinnen und Studenten gearbeitet hat. Diese virtuelle Version des HAH eröffnet viele Ausstellungsmöglichkeiten, die sich in der Realität gar nicht oder nur mit großem Aufwand realisieren lassen würden:

- Präsentation der Räume zu verschiedenen Tageszeiten und in unterschiedlichen Lichtstimmungen,
- Präsentation der Ausstattung des Hauses zur Bauhausausstellung 1923,
- Präsentation zukünftiger Ausstellungen des HAH auch im Netz,

- Präsentation der Ausstattung desselben Raumes in verschiedenen Nutzungsszenarios (z. B. Kinderzimmer bespielt und aufgeräumt),
- Darstellung von Bauphasen oder weiteren Haustypen, die für die nie gebaute Siedlung am Horn vorgesehen waren,
- Präsentation einzelner Möbel und deren Funktionalitäten,
- Informationen zu den Schöpfern der Exponate und deren Werk
- und viele weitere Inhalte und Themen

Ziele des Projektes sind:

- die Entwicklung prototypischer Lösungen, die eine virtuelle Begehung des HAH mit Easypanos Software Panoweaver und Tourweaver ermöglichen (Demoversionen und eine lizenzierte Version sind vorhanden),
- die Erarbeitung eines Storyboards zum Ausstellungskonzept mit Darstellung aller Ideen zu Interface (Hotspots) und der sinnvollen Verknüpfung der Inhalte,
- die Komplettierung der Ausstattung eines vorhandenen 3D-Modells des HAH mit vorhandenen und im Verlauf des Projektes noch zu modellierenden Möbeln, Teppichen, Schaltern, Leuchten und weiteren Ausstattungsgegenständen, die für das Interface und zur Navigation notwendig sind,
- Erzeugen der kubischen und sphärischen Panoramen für alle Standorte des virtuellen Rundganges mit Panoweaver,
- Erzeugen aller weiteren Ausstellungselemente, die von den Standorten (Zimmern) erreichbar sind (Popupwindows mit Text, Bild und Film, Internetlinks,...),
- Zusammenfassung und Verknüpfung aller Inhalte mit Tourweaver,
- Publizieren des Projektes mit Tourweaver, das Projekt ist dann für PC, Mac Android- und iOS Tablets und Phones über das Internet erreichbar

Das Projekt wird durch die Professur Darstellungsmethodik betreut, aber auch von Mitarbeitern der Stiftung Weimarer Klassik unterstützt. Diese sind zu unserer Startveranstaltung und zu den Zwischen- und Endpräsentationen eingeladen.

Weitere Informationen findet man unter:

<http://www.uni-weimar.de/architektur/dsmbfl/blog/home/2/viewentry/659>

Bemerkung

empfohlenes Begleitseminar:

1432320 Modellieren, Texturieren und Präsentieren mit C4D

317140008 Graphics & Animation

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS:

4

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, 10.04.2018 - 10.04.2018

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 16.04.2018

Beschreibung

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung ästhetischer und technischer Aspekte der Computergrafik und -Animation von der Theorie bis in die Praxis.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten können.

In der Vorlesung werden die Studenten mit den nötigen technischen Details versorgt.

Die Übung wird von M.F.A Gianluca Pandolfo geleitet und deckt sowohl technische als auch ästhetische Grundlagen ab (Modellieren, Rendern, Animieren). Gearbeitet wird mit Blender 3D. Ziel der Übung ist die Fertigstellung eines einminütigen 3D-Animationsfilms als finale Abgabe.

engl. Beschreibung

Computer Animation

Three-dimensional Computer Graphics and Computer Animation are now widely used in the Arts and in Design. Aim of this is to allow students to understand the modelling and rendering techniques used in common high level animation programs.

Successful students in this course should be able to conceive and produce a 3D animation and should be able to cooperate with Computer Scientists on a common 3D animation project, which might at times involve the specification of requirements for programming plugins for the animation system. At the end of the course they should master the steps required for the conception, design and rendering of a 3D animation software.

Bemerkung

Der erste Termin der Vorlesung findet am Dienstag, den 10. April 2018 13.30-15.00 Uhr in der Bauhausstr.11 im Seminarraum 014 statt, die folgenden Vorlesungen sind montags um 13.30 bis 15.00 Uhr im Hörsaal in der Haußknechtstr. 7

Die Übung findet dienstags, beginnend am um 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr in der Bauhausstr.11 im Raum 128 (LintPool) statt.

Voraussetzungen

kurze Bewerbung mit Betreff G&A per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, finale Abgabe und mündl. Prüfung

317150000 Experimentalfilm im Dialog**U. Mothes**

Workshop

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 64. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 25,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Bemerkung

Um Vor-Anmeldung unter [ulrike.mothes\(at\)uni-weimar.de](mailto:ulrike.mothes@uni-weimar.de) wird gebeten.

Max. Teilnehmerzahl: 15

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang

Termine: 04.-07.05.2018 ganztägig (in Oberhausen)

Vortreffen: 09.04.2018, im Projektraum 301, Marienstraße 1a

Leistungsnachweis

Note

317210005 backup 2018 II

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung

backup 2018 II

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

317220012 Festivallounge 2018 II

N.N.

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung

Festivalounge 2018 II

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

318110001 Appropriation within Digital Worlds

J. Brinkmann

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2018

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Appropriation in art is the use of pre-existing objects or images with little or no transformation applied to them. The use of appropriation has played a significant role in the history of the arts (literary, visual, musical and performing arts). In the visual arts, to appropriate means to properly adopt, borrow, recycle or sample aspects of human-made visual culture. A notable example are the Readymades of Marcel Duchamp.

But when is appropriation a homage, when is it art and when is it just plain plagiarism? And what are the effects of technology upload images, text and audio material more quickly and easily than ever before. Sampling, remixing and mashups proliferate known persona.

In this course we will look at contemporary artistic strategies of appropriation. We will discuss artforms like Post-Internet art that embraces meme-

culture, or music styles like Vapourwave that appropriates 1980s and 1990s styles of mood music.

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create artistic works that self-

motivated work. Together, we will create an environment in which students can produce and discuss their own subjects related

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110003 CRITICAL VR LAB**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

This course emphasises artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches and offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to Unity 3D and Blender. We will look into contemporary and digital art related to recent the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110005 Dystopic/Utopic Prototype Lab**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

"A high-powered mutant of some kind never even considered for mass production.

Too weird to live, and too rare to die."

– Hunter S. Thompson

From mockups, proofs-of-concept and click-dummies to speculative design and design fiction, the prototypes produced by today's artists, designers and architects express both the current state of the art and the fascinating/terrifying future of digital interaction. This module explores strategies for the development of prototypes for the screen and physical world, incorporating a range of methodologies for visual, paper, UX and functional prototyping. Participants will be introduced to the basics of electronics and physical computing through experimentation with discrete and integrated components, microcontrollers and optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors and actors. Tasked with the realization of functional prototypes using contemporary methods and processes for additive/subtractive manufacturing and printed electronics, students will develop the skills and competencies necessary to make the first leap in the transition of interaction concepts to digital devices and physical infrastructures.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung einer Semesterdokumentation / Regular attendance, active participation and delivery of

relevant semester documentation.

318110006 "Fehler frei!"

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 09.04.2018

Beschreibung

Im Fachkurs werden wir die Kultur des Scheiterns im Kontext der angewandten Kommunikation beleuchten, Fehlern eine Chance geben und sie zum integralen Teil des Schaffensprozesses machen. Um Fehler zu provozieren, werden die Intervalle der Aufgabenstellung kurz gehalten. Die Teilnehmer werden im Laufe des Semesters an 6 unterschiedlichen Briefings arbeiten, eine Menge Ideen entwickeln und präsentieren. Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

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

Bemerkung

Voranmeldungen bis zum 2. April per Mail (alexander.doepel@uni-weimar.de) oder zur Konsultation am 4. April 2018, 10:00 - 12:00 Uhr im Raum 309, Marienstraße 1a.

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten. Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

318110008 Get Connected

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 10.04.2018

Beschreibung

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:Get_Connected".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 21. März per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Bewerbung Get Connected".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

Get Connected

This course offers the opportunity to get engaged with applications of networked "things". Here we investigate the potential of possible communicative abilities where as "things" are directly connected to other "things".

Understanding the basic structure of a sensor/actor in relationship with a micro controller unit is essential in order to create a language for delivering and receiving information within a network of their equals. Regarding the interconnectivity of shared information, we will create certain use cases and corresponding prototypes that will investigate in more detail the subjected communicative real-time abilities of many.

In this context, we will encounter various technologies such as Bluetooth, Wifi and WebSockets including Serial Communication for the purpose of being able to develop networked applications.

The following technologies and programming/markup languages will be encountered within the course:

- Serial Communication
- WebSockets
- c
- Node.js / Javascript
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

318110009 Graphic Workout

M. Weisbeck, N.N.

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

In dem Fachkurs setzen wir uns in kurzen, intensiven Aufgaben gestalterisch mit elementaren Begriffen des Grafikdesigns auseinander. Wir beschäftigen uns mit Formen, setzen diese auf Flächen, bilden Kontraste und fassen diese in Kompositionen zusammen. Zusätzlich experimentieren wir mit Schrift, konstruieren neue Zeichen und Lettern. Am Ende gestalten wir aus den Vorübungen Plakate und dokumentieren den Prozess in einer Publikation.

Im Workshop wird hauptsächlich analog gearbeitet, ein Rechner und Software-Vorkenntnisse sind deshalb nicht erforderlich. Wir erwarten Engagement und volle Anwesenheit während des Workshops.

Bemerkung

Informationen zum Ablauf und zur Vorbereitung des Workshops werden nur per E-Mail mitgeteilt. Deshalb bitte zusätzlich zur Projekteinschreibung anmelden unter:

uni@happy-little-accidents.de

Donnerstag, 3. Mai bis Samstag, 5. Mai 2018, jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101 Happy Little Accidents (Tobias Dahl, Patrick Martin)

Leistungsnachweis

Note

318110010 Habitats**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.04.2018

Beschreibung

During the course we will focus on organisms available at the DIY Biolab and will compare their habitats outdoors. Is there an euglenas and a slime mold physarum polycephalum living in the lab and the Ilmpark?

Is it possible to build an alternative habitat for them indoors? Students will be invited to choose an organism, to define its habitat in connection to resources such as light, food, oxygen, and electricity. The experiments will finally lead to an artistic approach. Advanced students will also be offered to develop an interactive system, which would combine organisms and technologies at the 'Environments' professorship (DIY Biolab, Performance Platform).

Therefore participants are invited to take a parallel course in Max/MSP visual programming.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318110011 HOMAGE animated**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 20.04.2018

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Huldigung an unsere Helden, eine Verbeugung vor unseren Vorbildern, eine Widmung an Alles, was uns beeindruckt und beflügelt.

Würdigt wen oder was euch inspiriert mit einem animierten Kurzfilm.

Erstes gemeinsames Treffen: Fr 20.4. 11-12:30 104

zweites und letztes gemeinsames Treffen: Fr 6.7. 11-12:30

dazwischen individuell vereinbarte Einzelgespräche

Bewerbung: Portfolio und Ideenskizze bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uniweimar.de

engl. Beschreibung

This class is a homage to our heroes, an obeisance to our role models, a tribute to everything that fires our imagination.

Create an animated appreciation for everybody or everything that inspires you.

First meeting: 20. April 2018

second and last meeting: 6. July 2018

in between one-on-one tutorial

Application: portfolio and short discription of your idea till 6 April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den beiden gemeinsamen Treffen, min. 1 Einzelgespräch, Abgabe eines animierten Kurzfilms

318110012 Introduction: Performance Platform & openFrameworks Graphics Programming**J. Brinkmann, J. Deich**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, Einzel, 17:00 - 18:00, 11.04.2018 - 11.04.2018

Block, 10:00 - 20:00, 04.05.2018 - 05.05.2018

Block, 10:00 - 20:00, 11.05.2018 - 12.05.2018

Beschreibung

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as: markerless multi-person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR.

Within the course, students will be introduced to these technologies accompanied by an introduction to the open source C++ toolkit openFrameworks with the aim to mediate fundamentals of graphics programming in conjunction with the opportunity to establish a dialog between the Performance Platform and code.

Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Wiki

318110013 Max/MSP visual programming**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2018

Beschreibung

Max/

MSP course will focus on developing simple interactive applications, which will foster imagination and skills around human and human interaction.

To bridge organisms and computers, we will use Arduino and to exchange data within the network we will use OSC protocol.

Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for a future Max/

MSP applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, sound to image conversion, feedback loops, and sensing physical data.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318110014 Mobile Spaces

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Michael Markert

We're going mobile: Packt die Geräte ein, wir gehen raus!

Dieses Semester nehmen wir "Mobile Devices" wörtlich: wir durchschreiten den Raum (spatio -> spazieren), untersuchen wie mobile ubiquitäre Technik unser räumliches Verständnis und unser Verhalten verändert. Was ist virtueller und physischer Raum, wo überlagern sich beide, welche neuen augmentierten Räume entstehen dadurch? Welche klassischen Navigationssysteme im Raum (Markierungen, Zeichen, Wegweiser, Wegleitsysteme, Karten, Kompass, Sterne...) gibt es und wie verändern moderne Gerätschaften mit GPS, WiFi & Mobilfunk Triangulation oder Location Based Social Services unsere Wahrnehmung von Raum.

Welche Daten können mit Kamera, Mikrophon, Sensorik und GPS bzw. allgemein "Data Loggern" erfasst werden und welche Auswertungen, Visualisierung oder Sonifizierungsmöglichkeiten gibt es für diese Daten? Welche künstlerischen, erzählerischen oder angewandten Strategien gibt es zur Auseinandersetzung mit Raum, Navigation und Technik, welche Auswirkung hat Technik auf Empfindung von Distanzen?

Wir werden und mit grundlegenden und aktuellen Raumtheorien auseinandersetzen, Techniken wie Lucius Burckhardts Spaziergangswissenschaft, Guy Debords Theory of Dérive oder Psychogeographie anwenden, Daten aufzeichnen, existierende aktuelle Technologien (Outdoor-Activity Planner) nutzen und vor allem in Feldversuchen testen, Experimente erstellen, durchführen und evaluieren, wie man mit und ohne Technik durch den Raum navigiert und uns künstlerische Auseinandersetzungen mit Raumrezeption und zeitlicher Dimensionen ansehen.

Ergebnisse des Moduls können Analysen, (App-)Konzepte, künstlerische Installation oder tatsächliche Umsetzungen sein. Das Modul kann auch zur unterstützenden Evaluierung von ortsbezogenen Projekten genutzt werden.

engl. Beschreibung

We're going mobile: Grab your mobile, let's go outside!

We will cross through space (walk, rush, hike, drive...), we'll look at how ubiquitous location aware technology has changed our perception of space. What's virtual space and how does it interact with physical space; are augmented information layers altering our perception of space?

We'll look at classic navigation systems (maps, compass, waysigns, environmental and micronavigation...) and how technology, equipped with GPS, WiFi, cell triangulation and location based services, changes our spacial understanding and behavior. Does technology change our understanding of distance?

We will also discuss standard and contemporary space theories, apply techniques of Lucius Burckhardt's strollology (Spaziergangswissenschaft), Guy Debord's dérive and psychogeography, log and collect data (with cameras, microphones, GPS and magnetometer sensors...), go out in field excursions and most of all create, run and evaluate well defined experiments to see what can be done with this data in an artistic or applied context.

The expected outcome is a deeper understanding how location based technology works in practice and how mobile interfaces can be optimized to support movement in space. The final assignment is pretty open, it could be (either, not all!):

- a functional prototype of an app concept (or an app of course!)
- a (wearable) accessory (prototype or working proof-of-concept)
- in-depth user evaluation of one or more existing applications
- or a scientific paper, researching a specific location based / mobile topic

Bemerkung

Dienstags, 15:15 (vorläufig, subject to change!)

Voraussetzungen

Aktive und regelmäßige Teilnahme

Leistungsnachweis

- * Active and regular(!) participation
- * Progress on the individual project you are working on
- * Midterm-Presentation
- * Creating a piece of work / concept / app / scientific paper

318110016 Rasterfahndung mit Druck

S. Helm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 10.04.2018

Beschreibung

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.

Um für das sich androhende Bauhaus-Jahr gewappnet zu sein, wollen wir uns neben zeitgenössischen Experimenten aus Architektur, Kunst und Gestaltung, von den alten Weimarer Meistern und Schülern des Bauhauses und der Hochschule für Architektur und Bauwesen inspirieren lassen.

Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein. Einen starken Fokus legen wir auf das Experiment in den Druckverfahren: Risographie, Siebdruck und Offsetdruck — wollen aber auch andere Reproduktionstechniken nicht ausser Acht lassen.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Durchbruchplastik, Wiederholung, Wiederholung, Vorkurs, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçında#, Prof. Paul Jung, Gio Ponti, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Kunst am Bau, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Josef Albers, Günter Fruhtrunk, ph17, Aldi, Roy Lichtenstein, Hannes Neuner, Tapete, Zero, Hubert Schiefelbein, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Interessierte sollten am 04.04.2018 zwischen 09:00 und 12:00 Uhr, mit repräsentativen Arbeitsproben zu einer Konsultation in den Raum 206 in der Marienstr. 5 kommen.

318110017 SOUND LAND SCAPE

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 26.04.2018

Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - Bild und Ton vereinen sich und erschaffen einen Raum.

In Zusammenarbeit mit den Teilnehmern des gleichnamigen Kurses an der Martin Luther Universität Halle unter der Leitung von Christian Schunke erforschen wir "Landschaft".

Die Studierenden in Halle erarbeiten eine tonale Interpretation – wir werden uns über die Animation dem Thema auf visuelle Weise nähern, dabei "Landschaft" finden, kreieren und neu denken.

Das Semester beginnt mit einem Treffen der beiden Kurse in Halle, bei dem sich je ein Hallenser und ein Weimarer Studierender zu einem Team zusammenfinden werden.

Gemeinsam entwickeln die Kursteilnehmer in Absprache mit ihren jeweiligen Teamkollegen über das Semester hinweg ein Bild- und Tonkonzept für die finale

Aufgabe: eure SOUND LAND SCAPE - eine ca. 45-sekündige, animierte Bild-Ton-Komposition.

Parallel dazu und in Vorbereitung der finalen Aufgabe befassen wir uns in verschiedenen Animationsübungen bis zum Ende der Vorlesungszeit mit "Landschaft".

Im Juli erhalten die Weimarer Studierenden die finale Version der Tonspur von ihren Teammitgliedern aus Halle, die sie bis zum Ende des Semesters bebildern werden.

Treffen im Team: 26.4. / 24.5. / 7.6. / 28.6. + 3.5. Exkursion nach Halle

Bewerbung: Portfolio und kurzes Motivationsschreiben bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uni-weimar.de

Basiskonntnisse in Bereich Animation sind Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

engl. Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - image and sound merge to open up a new space. In cooperation with the correspondent class at the Martin Luther University Halle we will examine "landscape". The students in Halle will create a tonal interpretation - we will approach the topic from the animator's point of view. In the end you will create a approx. 45s animated SOUND LAND SCAPE for one of the sound pieces created in Halle.

Team meetings: 26. April / 24. Mai / 7. June / 28. June + 3. Mai excursion to Halle

Application: portfolio and short motivation letter till 6. April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Basic knowledge in animation is required.

Voraussetzungen

Basiskonntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Anwesenheit an 4 der 5 Pflichtterminen, Teilnahme an min. 1 Einzelgespräch, Beteiligung am Dialog, Abgabe des Animationsfilms bis 31.9.2018

318110018 Underground Resistance oder Subkulturelle Formen der grafischen Verständigung

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 12.04.2018

Beschreibung

Der Protest als visuelle Form der Gestaltung wird in diesem Fachkurs untersucht und auch angewandt. Wir machen/ sind/werden Plakate, Flugblätter, Fanzines, Protest, Laut, Groß, Geheim, Manifest, Party, Werk, Besetzt, Frei, Kunst, Grafik, Handwerk, Design...

Wir arbeiten analog bis digital, Vorkenntnisse in Rechner und Software sind nicht zwingend benötigt.

Leistungsnachweis

Note

318110019 Vom Dokument zum Exponat – künstlerische Praktiken der Vermittlung

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 16.04.2018

Beschreibung

Lehrende: Francis Kamprath, Michael Fischer

Das Modul ermöglicht den Teilnehmenden Präsentationsmethoden und Wissenspraktiken im Ausstellungskontext zu diskutieren, zu erlernen und zu erproben. Wie lassen sich Ideen und Erkenntnisse ausstellen? Welche Gestalt nehmen sie innerhalb der Kunst an?

Ganz praktisch geht das Modul dabei schrittweise der Frage nach, wie ein entsprechendes „Rohmaterial“ zu seiner fertigen Form finden kann. Künstlerische Praktiken, die den Betrachtenden in der Regel verborgen bleiben, werden sichtbar gemacht, entschlüsselt und schließlich von den Teilnehmenden zur Anwendung gebracht. Vom Dokument, der ersten Idee, übers Konzept, Skizze und Modell zum finalen Exponat. Semesterziel ist eine gemeinsame Ausstellung.

Den Ausgangspunkt bildet die Exkursion in ein serbisches Flüchtlingscamp des Seminars „Stadt der Flüchtlinge“ im vergangenen Wintersemesters 17/18 und die dort erarbeiteten Materialien und Dokumente. Sie zeichnen thematisch einen Rahmen vor. Darüber hinaus steht das Modul Studierenden offen, die sich für das Thema Migration und Öffentlichkeit im Ausstellungskontext interessieren.

„Vom Dokument zum Exponat“ wird in Verbindung mit dem Fachmodul „Ausstellung und Wissenschaft“ von Prof. Dr. Frank Eckardt angeboten.

engl. Beschreibung

artistic practices of mediation

The module enables the participants to discuss, learn and test presentation methods and knowledge practices in the exhibition context.

Successively the question will be explored of how a given "raw material" can find its finished form. Artistic practices that usually remain hidden from the viewer are made visible, deciphered and finally applied by the participants. From the document, the first idea, concept, sketch and model to the final exhibit. Semester goal is a joint exhibition. Last winter-semester's excursion to a Serbian refugee camp as part of the seminar "City of Refugees" and the there compiled materials and documents lay the foundation to this module. In addition, the module is open to students interested in the topic of migration in the exhibition context.

"artistic practices of mediation" is offered in conjunction with the module "Ausstellung und Wissenschaft" by Prof. Dr. Frank Eckardt.

Voraussetzungen

Teilnahme am Seminar "Ausstellung und Wissenschaft" von Prof. Dr. Fank Eckardt

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Dokumentation + Präsentation einer praktischen Arbeit

318110020 Web Based Media: Transitional Web Development II

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 12.04.2018

Beschreibung

Web-Based Media: Transitional Web Development II is a graduate-level continuation of Web-Based Media I. It will focus on the programmatic elements of web development including front-end scripting (JavaScript) and server-side development (PHP). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

318110021 "Wie textet man 'ne Gänsehaut?"**B. Scheven, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Vom Wort zum Bild im Kopf und Gefühl im Bauch.

In diesem interaktiven Fachkurs zum Texthandwerk lernt Ihr, so zu schreiben, dass es unter die Haut geht.

Texte, die zum Lachen, Weinen, Ärgern oder Gruseln sind. Und am Ende des Kurses auf den Mond geschossen werden. In echt.

Bemerkung

Raum: Marienstraße 1b, Raum 305

6 Veranstaltungen immer montags, 9:30 - 1 5.30 Uhr – 1 h Mittagspause

16. April 2018, 30. April 2018, 14. Mai 2018, 4. Juni 2018, 18. Juni 2018

(2. Juli 2018 optional)

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

Voraussetzungen

deutsch

Leistungsnachweis

Note

318110022 AudioLAB II. Performative Aspekten und Aufführungspraxis der Live Elektronik**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und zu interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gründen die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

Live Elektronik und Aufführungspraxis

Erschaffung neuer Klangräume

Musikalische Geste vs. physikalische Bewegung Interaktion Klang, Mensch, Maschine Visualisierung des Klanges
Spatialisierung der erzeugten Klänge

Die Arbeiten münden in verschiedenen Aufführungen während des Sommersemesters 2018.

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Anwesenheit

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

318110023 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

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.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

318110024 Introduction to Typography

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

Dozent: Prof. Jay Rutherford

Termine: 25.4.-26.4.2018, 10.00-18.00 Uhr; 23.5.-24.5.2018, 10.00-18.00 Uhr, 13.6.-14.6.2018, 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5

Leistungsnachweis

2 Aufgaben pro Block

318110025 Live-Elektronik mit konventionellen und experimentellen Instrumenten (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 09.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund. Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP sind empfohlen.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals, Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Verwendung verschiedener Möglichkeiten zur Steuerung von Parametern besprochen.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert. Der Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

Bemerkung

Anmeldung unter: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar, Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

318110026 Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2018

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.04.2018 - 09.07.2018

Beschreibung

Zum 11. Mal wird in diesem Jahr der Preis der Medienkunst/Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Von einer unabhängigen Jury werden studentische Abschlussarbeiten des Studiengangs MKG der Fakultät Kunst und Gestaltung ausgezeichnet. Jede Professur kann maximal zwei preiswürdige Arbeiten nominieren. Diese Werke werden in einer Ausstellung in der Galerie Eigenheim Weimar zusammengetragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis"

Kuratieren hat sich zu einem Modebegriff und geradezu Massenphänomen entwickelt. Dennoch bleibt die Medienkunst in der Vielseitigkeit ihrer Ausdrucksformen eine Herausforderung. Diese wollen wir gemeinsam angehen! Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters während einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration. Natürlich besuchen wir auch die Galerie Eigenheim Weimar, um uns einen Eindruck von den örtlichen Gegebenheiten zu machen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Kann es ein thematisches „Leitmotiv“, ein Begleitprogramm zur Vernissage und zur Preisverleihung geben? Welche grafische Gestaltung

hält Presstexte, Plakate, Reader und Flyer zusammen? Die Liste dessen, was für eine Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und wird maßgeblich von den kuratorischen Ideen in Zusammenarbeit mit den studentischen Kunstschaaffenden abhängen.

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer, der umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von nationalen und internationalen Ausstellungsprojekten im Kontext der Galerie Eigenheim Weimar/Berlin gesammelt hat.

engl. Beschreibung

Curating Media Art – The Media Art Award 2018

This year, for the 11th time, the Media Art Prize will be awarded - an award for the final works of students in media art and design, which will be awarded during the "summaery" by an independent jury. The nominated works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and will be made accessible to the public.

Curating media art – The Media Art Award

Curating has become fashionable and some sort of a mass phenomenon. Media art in particular is still a challenge in the viciousness of its expressions. We want to tackle these issues together! In the beginning of the semester, we will visit exhibitions during a Berlin excursion and find out their concepts. We will examine the question of where and how media art is exhibited today and get the necessary inspiration for the exhibition in Weimar. Of course, we will also visit the Galerie Eigenheim Weimar to give us an idea of the conditions of the site.

Then we will go straight to work: Which work should be shown? Will there be a curatorial leitmotif? Is there an accompanying program for the vernissage and the award ceremony? Which graphic appearance connects press texts, posters, readers and flyers to another? This list, what needs to be organized for an exhibition, what has to be done, is a long one, and depends largely on the ideas of the curators in collaboration with the artists.

This course will be guided by Konstantin Bayer, who is well experienced in curating national and international exhibition projects in connection with the Galerie Eigenheim Weimar/Berlin.

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer

Termine: Mo. 14tägig gerade, 16.4.2018, 13.30-19.30 Uhr

Raum: B15, 104

Anmeldung bis 29.3.2018 an: konstantin.bayer@galerie-eigenheim.de

Leistungsnachweis

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

318110027 On Air

F. Kühlein-Zelger

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 14:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 09.04.2018

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

In diesem Modul, das sich vornehmlich an interessierte, aber im Radiomachen noch unerfahrene Studierende richtet, wollen wir uns mit den Grundlagen des Radiomachens beschäftigen.

Einerseits historisch, theoretisch, andererseits aber eben auch ganz praktisch. Wie verwende ich ein Reportergerät und wie stelle ich Fragen, damit ich auch Antworten bekomme? Worauf muss ich achten, wenn ich auf der anderen Seite des Mikrofons sitze und spreche? Wie recherchiere, schreibe, recorde und schneide ich einen Beitrag?

Welche Formen von Beiträgen und Formaten gibt es im Radio? Und wie funktioniert Radio machen überhaupt. Dazu treffen wir uns wöchentlich im Radiostudio in der Marienstrasse 5, probieren aus und gehen dann zu den Sondersendungen im Juni und Juli live auf Sendung.

Daneben beschäftigen wir uns mit professionellen Produktionen: Feature, Hörspiel, Audiowalks und lernen historische und qualitative Unterschiede zu hören.

Gleichzeitig wird aber genug Raum bleiben, eigenen Interessen nachzugehen, um seinen Platz im Sendebetrieb zu finden. Vor oder hinter dem Mikrofon, als Techniker oder Produzent.

engl. Beschreibung

On Air

In this module, which is aimed primarily at interested, but in the radio making still inexperienced students, we want to deal with the basics of radio production.

On one hand historical and theoretical, but on the other hand quite practical. How do I use a reporter device and how do I ask questions so that I can get answers? How do I write, record and cut a post? What forms of contributions and formats are there on the radio? And how does radio work at all. We meet weekly at the radio studio in Marienstrasse 5, try it out and then go live on special days in June and July.

In addition, we deal with professional productions: feature, radio play, audio walks and learn to hear historical and qualitative differences.

At the same time, however, there will be enough room to pursue one's own interests in order to find his place in the broadcasting business. In front of or behind the microphone, as a technician or producer.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen, Beiträge produzieren

318110028 Werbung und Dokumentarfilm

J. Hüfner

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Der Dokumentarfilm ist fester Bestandteil der Werbung. Wo unterscheidet er sich formal und inhaltlich vom klassischen Dokumentarfilm und wo sind die Gemeinsamkeiten?

In dem Kurs wird die Dokumentar- und Werberégisseurin Sandra Jakisch (www.sandrajakisch.de) in praktischen und theoretischen Übungen, wie z.B. Interviewtraining, Konzept- & Moodboarderstellung, die Studierenden in die Welt des angewandten Dokumentarfilms einführen. Anhand von drei Portraits für die Nominierten des Thüringer Migrationspreises 2018 wird das Erlernte praktisch erprobt. Sandra Jakisch wird die Teilnehmer inhaltlich und formal auf die Dreharbeiten vorbereiten.

Der Dreh und die anschließende Postproduktion wird von dem Filmemacher und Videokünstler Vaclav Harsa betreut. Die Filme werden auf der Preisverleihung des Migrationspreises Ende Oktober in Erfurt präsentiert.

Der Thüringer Migrationspreis wird an Vereine, Institutionen oder Privatpersonen verliehen, die sich besonders um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben. Der Preis 2018 wird zum Thema "Lebensgeschichten" verliehen. Angesprochen werden damit Initiativen, Netzwerke, private und öffentliche Einrichtungen, die Zugewanderten Raum und Möglichkeit bieten, ihre Lebensgeschichten zu teilen, weiter zu entwickeln und damit Mut und Zuversicht für eine Zukunft und individuelle Perspektiven in unserer Gesellschaft machen. Zu Beginn des Kurses wird es eine Vorstellung der Arbeit von einer Referentin des Ministeriums vorgestellt.

engl. Beschreibung

advertising and documentary - A basic video course

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work for migrations. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented in November in Erfurt.

Bemerkung

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Blockseminare:

28.5.-30.5. 2018- Einführung / Recherche, 11.00-16.45 Uhr
 12.6.-14.6.2018 - Konzepterstellung / Interviewtraining / Drehplanung
 20.6.-21.6.2018 - Dreh
 25.6.-26.6.2018 - Materialsichtung / Schnittbesprechung

Dozenten: Sandra Jakisch, Vaclav Harsa

Voraussetzungen

Portfolio

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit bei Konzeption, Dreh und Postproduktion. Teilnahme an allen Terminen.

318110029 What goes surround, comes around**A. Drechsler**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 05.04.2018

Beschreibung

Wen interessiert denn heute noch Surround Sound außerhalb des Kinosaals. Musik über mobile Minilautsprecher, Youtubeclips übers Handy oder das Hörspiel über das (Mono)Küchenradio hören reicht doch völlig aus. Wer stellt sich schon ein teures Mehrkanalsystem in das Wohnzimmer um dort eine der wenigen Klassik oder Jazz Remastered und Remixed Jubiläumsboxen von längst verstorbenen Musikern zu hören. Und oben drein muss das System auch noch in vordefinierten Normen im Raum an den oft unmöglichsten Stellen positioniert werden. Was passiert denn eigentlich wenn man außerhalb der sogenannten ITU-R BS 775-Norm mischt oder abhört? Warum lässt Björk einen Großteil ihrer Albumveröffentlichungen zusätzlich in Surround mischen? Warum bringen R.E.M. ein 25 Jahre altes Album remixed in Dolby Atmos raus? Es gibt sie also noch oder vielleicht wieder, die Surround Sound Produktionen. Im Hörspiel, in der Musik, etc. In diesem Kurs widmen wir uns dem Surround Sound in seinen unterschiedlichen Ausprägungen abseits des Films. Wir hören und analysieren gemeinsam mit dem Ziel, danach den Versuch zu wagen neue und künstlerisch eigenständige Wege in der Mehrkanalproduktionen zu beschreiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 (idealerweise auch 2), für Studierende mit Audioproduktionserfahrung

Leistungsnachweis

Abgabe einer Surroundproduktion

318110030 Playing Games With my Art**G. Pandolfo**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Beschreibung

In diesem Fachmodul geht es um die Verbindung von ungewöhnlichen Konzepten und Geschichten für Videospiele jenseits des mainstream.

Milan Pingel, M.A. Absolvent des Cologne Game Labs und Gründer des Indiegames Studio Massive Miniteam, vermittelt in diesem Fachmodul Grundlagen des Storytelling für Gamedesign.

In einem mehrtägigen Workshop erhalten die Studierenden die Möglichkeit, ein Spielekonzept zu erarbeiten.

Es wird empfohlen, dieses Fachmodul in Kombination mit dem Projektmodul "Loading Screens" (Spieleentwicklung, Fakultät Medien) und dem wissenschaftl. Modul "Graphics & Animation" (3D-Modelling, Fakultät Medien) zu belegen.

Ort und Zeit werden per Email bekannt gegeben.

Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar.
Anmeldung per Email an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Playing Games With my Art

An introduction to concept development and storytelling for videogames.

Milan Pingel, M.A. graduate of the Cologne Game Labs and founder of indiegames studio Massive Minitime, conveys the fundamentals of gamedesign and storytelling in this course module. In several consecutive days students are given the possibility to develop a game concept.

It is recommended to combine this module with the project module "Loading Screens" (Gamedevelopment) and the scientific module "Graphics & Animation" (3D-modelling), Faculty of Media.

Time and place will announced via email.

Bemerkung

Dozent: Milan Pingel

Termin: 20.-21.4.2018, 10.00-18.00 Uhr und 23.4.-24.4.2018, 10.00-18.00 Uhr

Raum: B11, GFX-Labor

Voraussetzungen

Bewerbung an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an der gesamten Blockveranstaltung, Abschlusspräsentation

318110035 Bilder hören, Stimmen sehen - Poesie in der Animation (MFA)

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Wie entwickelt man ein Auge für Stimmen und ein Ohr für Bilder? An welchem Punkt besteht eine Verbindung oder Trennung zwischen dem gesprochenen Wort und den Bildern, mit denen sie dargestellt sind? Kann eine visuelle Übersetzung eines gesprochenen Wortes der Ästhetik des Literarischen und des Kreativen erfolgreich dienen?

Während dieses 4-tägigen Workshops erhalten die Teilnehmer die Gelegenheit, ihr eigenes visuelles Auge für Poesie zu finden und gleichzeitig einige Animationstechniken und -praktiken, die für eine ansprechende Übersetzung von Wörtern in Bilder wertvoll sind zu erlernen

Vorkenntnisse in Animation sind erforderlich. Erfahrung mit Animationsprogramme wie TV Paint, After Effects und Photoshop sind von Vorteil.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

"Hearing Images, Seeing Voices" - Workshop on Poetry in Animation (MFA)

How does one develop an eye for vocals and an ear for images?

At what point is there a connection or disconnection between the spoken word and the visuals through which they are being represented?

Can a visual translation of a spoken word convey the aesthetics of both the literary and the creative in an appropriate way?

During this 4 day workshop the participants will have the opportunity to find their own visual eye for poetry while at the same time getting hands on animation techniques and practices which are valuable for an appealing translation of words into images

Bemerkung

Termine: 23.-26.6.2018, 9:15-12.30 und 13.30-16.45 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes: hybrid.poetry und des Modules xxx- Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar, Abschlusspräsentation

318110036 Fokus Animation

U. Mothes, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 03.05.2018 - 03.05.2018

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 04.05.2018 - 04.05.2018

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Studentischer Arbeitsraum 401, 24.05.2018 - 24.05.2018

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.05.2018 - 25.05.2018

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.06.2018 - 28.06.2018

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 29.06.2018 - 29.06.2018

Beschreibung

Anhand von verschiedenen Anschauungsbeispielen werden die unterschiedlichen technischen und gestalterischen Möglichkeiten des Animationsfilmes erläutert. Neben der Vermittlung von Grundlagen und Prinzipien der Animation sollen in Gruppenübungen und einer eigenen kleinen Aufgabe das Erlernete sowie eigene Ideen umgesetzt werden. Der Kurs soll Anfängern einen Überblick geben und den Einstieg erleichtern.

Nik Neumetzler ist Animator, Animationsdozent und Mitbegründer von Studio Nice. Zu seinen Filmen gehört unter anderem "The Lokomoschine" und "Traces of my brother". Weitere Informationen zu seinen Arbeiten finden sich unter www.nikneumetzler.de

Bemerkung

Termine: wird noch bekannt gegeben

Ort: Marienstr. 1b, Raum 301

Lehrbeauftragter: Diplomanimator Nikolai Neumetzler

Leistungsnachweis

Note

318110037 Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme (MFA)**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

In diesem Seminar werden wir uns mit den Grundlagen der Filmdramaturgie und Stoffentwicklung auseinandersetzen. Neben konventionellen werden auch experimentelle und hybride Formate - mit einem Schwerpunkt auf Poetry Film - analysiert werden. Das Seminar dient der Stoffentwicklung für eigene Filme, die im Rahmen des Projektes „hybrid poetry“ im Sommersemester 2018 entstehen.

Zur Seminar -Vorbereitung wird empfohlen:

- Katharina Bildhauer: Drehbuch reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts, Konstanz 2007
- Dennis Eick: Drehbuchtheorien: Eine vergleichende Analyse, Konstanz 2005
- Orphal, Stefanie: Poesiefilm- Lyrik im audiovisuellen Medium, Berlin 2014.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers (MFA)

This course will introduce into the basics of film dramatury and scriptwriting for animation and experimental filmmakers. Students are requested to attend the project "hybrid poetry" as well as the module "Hearing Images, Seeing Voices".

Bemerkung

Dozentin: Dr. Cathy de Haan

weitere Termine: 15.-17.5.2018, 10.00-17.00 Uhr; 29.-31.5.2018, 10.00-17.00 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes "hybrid.poetry" und des Fachmoduls "Bilder hören, Stimmen sehen" - Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am gesamten Seminar, Abschlusspräsentation

318110040 Versteckte Schätze des Dokumentarfilms 2**N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2018

Beschreibung

Unzählige Perlen des Dokumentarfilms sind in den Untiefen des Celluloid- und Datenmeeres verborgen. Im Laufe des Kurses werden wir gemeinsam auf Tauschgang gehen und diese Schätze ans Tageslicht – oder besser ins Beamerlicht - bringen. Wir suchen und diskutieren über Abstraktes, Ungewöhnliches, Absonderliches und ordnen die gefundenen Filme in einen dokumentar-historischen Kontext ein. Pack deinen Doku-Koffer und komm mit uns auf Forschungsreise!

engl. Beschreibung

Hidden treasures of documentary 2

Pearl hunting in Docland

Hidden treasures of documentary moviemaking

Countless treasures treasures of documentary film are hidden in the oceans of celluloid and data. Within this course, we will dive deep down and bring these treasures back to the light. We will search and discuss for the experimental, the unusual, the bizzare ... and put the found films into a documentary-historical context. Pack your suitcase and join the expedition!

Bemerkung

Termin: Mo. wö. 16.4.2018, 19.00-22.00 Uhr

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

A personal suggestion of your "hidden treasure" of a documentary film at the first meeting (April 16th).

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, presentation of a film

318120001 „Kleider machen Leute“

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 12.04.2018

Beschreibung

Wie sehen fotografischen Momentaufnahmen aus, welche die zeitgeschichtlichen Prozesse in der Mode und deren Welten in einem Projekt untersuchen? Welche unterschiedlichen fotografischen Aufnahmeprozesse werden angewandt, wenn es um die Frage geht, neue Modeströmungen wirtschaftlich und gesellschaftlich geprägter Erscheinungsbilder im experimentellen und angewandten fotografischen Bildwelten darzustellen?

Müssen sich visuelle Kommunikanten im fotografischen Prozess neuen bildgebenden, fotografischen Strategien widmen, um sich dem Phänomen der periodischen und kurzfristigen Modeströmungen entgegen — der zum Teil in Magazinen sexistischen Bulimieglanzlichterbehafte Ganzkörperdarstellungen zu entziehen — um neue Bildwelten zu generieren um deren Bildstrategien zu untersuchen? Oder können wir neue inhaltliche und gestalterische Formen des fotografischen Lichtbildes finden, zum oben genannten Thema? Wie sieht das fotografische Abbild der Mode in der Zukunft aus? Wir erkunden zuerst, wie das Bild der Mode in vergangenen Zeiten sich darstellte. Weiterführend versuchen wir unsere eigenen Bildwelten zu visionieren, umzusetzen und inhaltlich zu reflektieren. Dabei dürfen wir nicht vergessen, den Glanz und Glamour der großen weiten „Welt der Mode,“ mit Humor, Ironie, Spott, Zynismus und oder Witz zu würzen.

Parallel dazu findet ein wissenschaftliches Modul statt:

Seminar: Wiss. Modul. „Kleidung & Kultur“/Dr. Schwinghammer

Gäste: Frau Prof. Dr. Gaugeles (Akademie Wien)

- 1. Block: 18.-20. April 2018

» Do, 19. April 2018: Vortrag und Diskussion

- » Fr, 20. April 2018: 09.30 – 15.30 (Blockseminar)
- 2. Block: 23.-25. Mai 2018
- » Do 24.Mai: 13.30 – 19.30 (Blockseminar)
- » Fr 25. Mai: 09.30 – 15.30 (Blockseminar)

Bemerkung

Präsenzpflicht im Plenum

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

318120002 „Planet DHL”**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 10.04.2018

Beschreibung

Bei diesem Semester-Projekt werden wir direkt mit dem Marketingchef des größten Logistiker der Welt zusammenarbeiten: DHL. Mehrere Themen werden nacheinander bearbeitet:

Thema 1: Die DHL MoonBox.

Voraussichtlich ab 2019 kann man mit DHL Pakete zum Mond schicken. Wie könnten sinnvolle oder sinnlose Anwendungen der MoonBox aussehen? Welche Argumentation spricht für deren Einsatz? Wie kann man ihn effizient bewerben? Welche Ideen kann man noch mit dem Moon-Lander verbinden?... Thema 2: CO2 freie Lieferung.

DHL setzt trotz seiner riesigen Flotte in Zukunft auf eine vollständig CO2-freie Lieferung in Deutschland, um seinen Global Footprint möglichst klein zu halten. Unter anderem geht es um E-Mobilität, E-Bikes, aber auch um alternative Zustellmethoden. In diesem Projektabschnitt werden Image-Kampagnen und Produktideen entwickelt, um den Anspruch von DHL zu kommunizieren bzw. umzusetzen.

Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakat, Film, 360°-Kampagne, Online-Service, App oder Produkt - alles ist möglich.

Die Definition einer Idee, Bewertungskriterien und Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen und das Präsentieren selbst.

Bemerkung

Voranmeldung bis zum 2. April 2018 per Mail (alexander.doepel@uni-weimar.de)

Konsultation am 4. April 2018, 10:00 - 12:00 Uhr im Raum 309, Marienstraße 1a

Bestandteil ist eine Exkursion nach Hamburg zum ADC-Festival, 18. - 19. April 2018

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten

Sehr gute Deutsch- oder Englischkenntnisse

Leistungsnachweis

Note

318120004 „Raststätten“**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 10.04.2018

Beschreibung

Präsens ich raste
 du rastest
 er, sie, es rastet
 Präteritum ich rastete
 Konjunktiv II ich rastete
 Imperativ
 Singular rast! raste!
 Plural rastet!

Ob Shell-Atlas, Truck-Stops »Easy Rider«, zugezogenen LKW-Kabinen-Gardinen, überfüllte Müllbehälter oder stinkende Toilettenhäuschen — ein Jeder kennt den Geschmack dieser „Interim-Transit-Orte“.

Im Projekt »Raststätten« nähern wir uns diesem Prozess des Innehaltens. Wir versuchen uns — in einer experimentell, gestalterischen Weise — über diese persönlichen Erfahrungen zu erheben und dem Rasten und deren Orte im weitesten Sinne zu widtmen.

- » Welcher Ort taugt als Raststätte?
- » Welche Ideale/Anforderungen lagen damals/liegen heute an?
- » Welche Regeln bestimmen diesen Mikro-Kosmos?
- » ...

Wie können wir diese Erkenntnisse in einer medial spezifischen Erzählweise zurück auf die Straße spielen?

Parallel dazu findet ein wissenschaftliches Modul statt:

Seminar: „Die Raststätte: Nicht-Orte, Un-Orte, Kleinöden“ // Dr. Schwinghammer

Bemerkung

Präsenzpflicht im Plenum

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

318120006 Bread and Butter**U. Mothes, N.N.**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:15 - 17:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 10.04.2018

Beschreibung

Das Projekt untersucht Grundsätzliches und Alltägliches, sowie ihre filmischen Darstellungen. Konzepte von Lebensunterhalt und Broterwerb ebenso wie Routinen der Ausbruch aus diesen oder Alltagsutopien bilden den thematischen Rahmen für die Konzeption und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler, animierter oder experimenteller Filme.

Teil des Projekts ist ein Dramaturgie-Workshop mit dem Regisseur Andreas Gräfenstein.

Darüber hinaus bietet das Projekt durch den Gast-Input des Filmproduzenten Thomas Kral (Departures Films) auch Auseinandersetzung mit strukturellen und organisatorischen Bread-and-Butter-Fragen der Filmherstellung.

Bemerkung

Gäste

Leistungsnachweis

Note

318120011 IDMC - Interface Design Masterclass

J. Geelhaar

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 09.04.2018

Beschreibung

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.
- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends). Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group.

This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner oder Michael Markert

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden. Die Umsetzung eines "proof-of-concept" Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format erwartet (Abgabe auf CD oder DVD).

318120015 Körper Raum Stadt

U. Damm

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Beschreibung

Abraham Moles beschrieb den Menschen als in Schalen existierend, wovon die innerste der eigene Körper ist und die äußerste die Welt beziehungsweise der Weltraum. Der erste Schritt aus dem Körper heraus erfordert den Entwurf eines Raumes: er wird Ort der Entfaltung und des Austauschs. Raum ist das, was wir mit anderen teilen und das, was wir besetzen und gegen Einflüsse abgrenzen. Was wirkt auf den Körper, und wie reagieren wir auf die mediale Auflösung der Grenzen dieser Schalen, aber auch die Auflösung der Architektur? Wie bewegen wir uns heute in der Vielzahl dieser Schalen, wobei der Körper die Grundlage jeder Erfahrung bleibt? Im Projekt sollte die sinnliche Dimension der Erfahrung Ausgangspunkt darstellen für zu produzierende Installationen, Interfaces, Performances, Objekte, Displays oder Videos. Das Projekt wendet sich an Masterstudierende und bietet selbstverantworteten, freien Projekten einen Ort der Diskussion und Auseinandersetzung. Die Abgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

Die Endabgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

engl. Beschreibung

From the body to the city

Abraham Moles described the individual in a urban context embedded in shells with different reach, conditions and meanings. The inner shell is the body and the outside is the cosmos. The first step out of the body requires the construction of space: it becomes a location of unfolding and exchange. Space is what we share with others, what we occupy and differentiate from influences. Which are the influences on the body and how are we reacting to the dissolution of limits through contemporary media (internet, VR) and their spheres? How do we act within the multiplicity of these shells whereas the body remains the ultimate condition of every experience?

Within the project we want to take the sensual dimension of our experience as a starting point for installations, performances, videos, objects, displays and interfaces. The project addresses Master Students and offers a frame for self-organized and responsible development of artistic artifacts and the related discourse and exchange. Deliverable is an art or design project suitable for exhibition/presentation/performance.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

318120018 Plan B

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 12.04.2018

Beschreibung

Das Projekt "Plan B" hat zunächst den Plan "B-uch".

Was ist ein Buch und welche gestalterischen Möglichkeiten mit Typografie und Materialität gibt es?

Welche narrativen Chancen hat das Blättern der Seiten und welche Relevanz für das Lesen hat der haptische Buchkörper?

Diese Themen werden im Rahmen wechselnder Vermittlungsformen wie Präsentationen, Diskussionsrunden, Workshops und Exkursionen ausgelotet.

Ziel ist ein eigenes Buch.

Auch inhaltlich soll "Plan B" relevant werden.

Wenn der eigentliche Plan nicht gelingt - muss eine Alternative her.

Gesucht werden also Geschichten mit unerwarteter Wendung!

Bemerkung

Dieses Projekt ist besonders für jüngere Semester geeignet, da viele Grundlagen vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Note

318120020 Trash Type 2 Fresh Type - Über das Hässliche und das Schöne in der Typografie

M. Schütz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 10.04.2018

Beschreibung

Typografie sieht entweder gut oder schlecht aus, sie sieht jedenfalls immer irgendwie aus. Funktion und Form von Schrift sind untrennbar miteinander verbunden. Der Kurs richtet den Fokus auf die formalen, ästhetischen Aspekte der Typografie. Als Gegenstand der Pop-Kultur unterliegt Schrift heute ähnlich wie etwa Kleidung oder Musik saisonalen, regionalen und sozialen Moden und Codes. Die Form und Struktur von Typografie analysieren zu können und ihre Wirkung und Funktionsweise zu verstehen, ist Ziel des Semesters.

Der Kurs setzt sich aus unterschiedlichen Gestaltungsaufgaben und Experimenten zusammen. Ausserdem wird die Arbeit an den Projekten von regelmäßigen Vorträgen zu unterschiedlichen Aspekten des Themas begleitet.

Leistungsnachweis

Note

318120023 Follow Action - Künstlerische Strategien mit Ableton Live

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2018

Beschreibung

Bombardiert von Begriffen wie Session View, Clip Automation und überfordert von einer Library gefüllt mit tausenden Preset-Klängen ist es auch für hartgesottene Klangkünstler und Produzenten manchmal schwierig, den Überblick zu behalten. In diesem Kurs werden wir uns mit Ableton Live im Kontext von Radio- und Klangkunst sowie als Werkzeug für Synthese und Sound Design beschäftigen. Workflow, Verwaltung von Daten und Projekten aber auch Einbindung externer MIDI-Controller von obskur bis komfortabel werden uns ebenso beschäftigen wie Tastaturabkürzungen und Grundzüge von Max for Live. Dabei üben wir den fortgeschrittenen Umgang mit der Software auch anhand mitgebrachter, eigener Projekte die z.B. im Rahmen anderer Projekte der Fakultät entwickelt werden. Die Betreuung rein musikalischer Projekte ist hierbei ausdrücklich nicht zentraler Gegenstand des Kurses. Sorry.

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Nutzer von Ableton Live, die über Erfahrung im Bereich Audioschnitt, Audioproduktion und Klangsynthese verfügen. Begriffe wie VST-Instrument, MIDI und Sample werden nicht weiter erklärt werden. Ein eigener Laptop samt EDU Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Suite) ist für die Teilnahme am Kurs zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

Follow Action - Artistic Strategies with Ableton Live

Bombarded by terms like Session View, Clip Automation and flooded by a library filled with thousands of preset sounds, sometimes even advanced sound artists and producers are prone to get lost. This course will deal with Ableton Live as a tool for Radio- and Sound-Art and as a blank slate for synthesis and sound design. Workflow, management of files and projects and usage of MIDI-Controllers from obscure to luxurious will be our daily bread as well as shortcut keys and Max for Live basics. We will practice the advanced use of the software using your own, current projects, supplementing and building on what is you are working on for your own projects in other courses. This course will not be a means of working on your existing, private musical endeavors. Sorry. This course is tailored for advanced Ableton Live users that have experience in synthesis as well as editing and producing audio. Understanding terms such as VST-Instrument, MIDI and Sample is a prerequisite. You are required to bring your own laptop running a licensed version of Ableton Live 10 EDU (ideally in the Suite version). Registration required. Please e-mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before March 26

Bemerkung

Voranmeldung und persönliches Gespräch sind erforderlich. Bitte melden sie sich per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de an.

Voraussetzungen

Laptop mit Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Live 10 Suite)

Leistungsnachweis

Produktion eigener künstlerischer Arbeiten, Teilnahme an der 48H-Sendung von BauhausFM

318120025 Klangwerkstatt B - 18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Beschreibung

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.

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

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

318120026 Slapstick

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Buster Keaton war einer der visuellsten Filmregisseure der Filmgeschichte und seine Slapstickeinlagen haben zahlreiche bildende Künstler, wie z.B. Steve McQueen beeinflusst. Ausgangspunkt war dabei oft der Kampf des Subjekts mit dem Objekt, wie es später auch Jacques Tati gezeigt hat, der perfekte und überregulierte Welten zeigte, in denen der Mensch als einziger Fehler erscheint.

Wie kann Slapstick heute aussehen? Ist das Smartphone die Banane der Gegenwart? Wir leben in einem digitalen Zeitalter, in dem alles auf Fingerdruck hin scheinbar funktioniert: Eine perfekte Grundlage für ein Update dieses Genres.

Wir werden in dem Kurs die Grundmechanismen analysieren und wo wir diese heute wiederfinden bzw. wie wir sie formal umsetzen können.

In dem Projektmodul entstehen kurze Filme und interaktive Installationen, die sich mit dem Genre Slapstick auseinandersetzen. Die interaktiven Arbeiten sollen mit der Unterstützung von physical computing entstehen. Die fertigen Arbeiten werden im Rahmen einer Ausstellung während der Summaery präsentiert.

Es wird einen Workshop mit dem israelischen Videokünstler Guy Ben-Ner geben und eine Exkursion zu dem Theaterregisseur Herbert Fritsch, um bei einer Theaterprobe beizuwohnen.

Einführungsworkshop: 6-7.4.18 ganztägig

engl. Beschreibung

Slapstick

During the summer term we want to deal with the genre "slapstick". How can we adapt the mechanism to the digital world we're living in? Slapstick is loved by the Youtube generation as well as by artists, because of the physicality and the visuality. Participants will realize a slapstick video or an interactive installation. The final works will be presented in an exhibition during the summaery.

Bemerkung

Termin: 5.4.2018, 11.00-12.30 Uhr

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Leistungsnachweis

Fertigstellung eines Slapstick Videos inkl. Ausstellungspräsentation während der Summaery oder Fertigstellung einer interaktiven Installation.

318120035 B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 10.04.2018 - 10.07.2018

Beschreibung

Schwerpunkt des Projektmoduls ist das Bauhaus und die Suche nach (noch) unbekanntem oder ungewöhnlichen Persönlichkeiten und Geschichten rund um das Themenfeld Bauhaus.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine längeres Stück. Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind ebenso willkommen, wie die Teilnahme von einsteigenden und fortgeschrittenen Studierenden. Ziel des Projekts ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, in der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen, kritisch begleitet und erfolgreich zur Aus- und Aufführung gebracht wird.

Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und sollen die technische Versiertheit sowie die dramaturgische Kompetenz fördern.

Innerhalb des Projekts begleiten wir die Produktion des Dokumentarfilms „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in Zusammenarbeit mit der Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) von der Vorbereitung über den Dreh bis zur Postproduktion. Anhand dieses Beispiels wird der Entstehungsprozess eines dokumentarischen Langfilms begleitet und die einzelnen Arbeitsschritte beleuchtet oder sogar optional als Mitglied des internationalen Teams direkt mitgestaltet.

Um Möglichkeiten zur Auswertung eigener Filmen zu stärken, liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der kritischen Beschäftigung mit Filmfestivals. Diese Erkenntnisse können im Organisieren und Kuratieren der „Medienrolle“ zum Ende der Vorlesungszeit im Rahmen der summaery2018 eine baldige Umsetzung erfahren.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

The focus of this project module will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the mysteries of the historical Bauhaus. It is a project module for young filmmakers and offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader scale in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of filmmaking will be critically discussed and successfully realised and presented. Documentary film exercises will train your skills technically and as well as contentwise and also as related to storytelling.

Within the project, we will accompany the production of the documentary feature „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in cooperation with the Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) from research and preparation to shooting and post-production. We will shed a light on the main steps of a documentary feature film production and there will be even the option for you to become a part of the international production team.

To widen the possibilities for the distribution of your own films, another focus of the project will be the observation and analysis of film festivals. This knowledge will be put into practice by organising and curating this years „Medienrolle“ of the so-called "summaery 2018" towards the end of the semester.

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, several practical exercises, preparation of „Medienrolle 2018“, production of a shot film or participation in the making of the feature documentary "B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv"

318120036 "Die Globale 360-Grad Bauhaus-Oper". Brainstorming und Konzeptentwicklung**M. Remann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Im Rahmen des Projekts wird mit den Studierenden ein Gesamtkunstwerk konzipiert, das in sehr freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist.

In die zu gestaltende Performance werden insbesondere weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte einbezogen, die die Ansätze des historischen Bauhauses in die Gegenwart und die Zukunft fortschreiben und kulturwissenschaftlich reflektieren. In den Brainstormings im Sommersemester 2018 werden Entwürfe diskutiert, die im Jubiläumsjahr 2019 in Form einer „Global 360-degree Bauhaus-Opera“ produziert und aufgeführt werden sollen. Elemente aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad Fulldome-Projektion, Spatial Sound, Live-Musik, Performance, Theater, etc. werden auf ihre Eignung für Szenografie und Dramaturgie der Veranstaltung geprüft. Neben der Gestaltung von realisierbaren künstlerischen Konzeptionen und Kompositionen gehört auch die Vorplanung eines internationalen Veranstaltungsmanagements, sowie Strategien der öffentlichen Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Als Kooperationspartner und Aufführungsort kommen z.B. das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena und das Planetarium in Sao Paolo in Frage.

Die in Blockseminaren durchgeführten Brainstormings dienen einer konzeptionell und künstlerisch radikalen Ideenentwicklung, deren Ergebnisse sich im Jubiläumsjahr 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt zu behaupten haben.

engl. Beschreibung

"The Global 360-degree Bauhaus-Opera". Brainstorming and concept development

Conception of a Gesamtkunstwerk freely and radically interpreting the 100. anniversary of the Weimar Bauhaus. The design of a Global 360-degree Bauhaus-Opera shall include and integrate elements of immersive media art, music composition, live performance, 360-degree sound design and full dome projection. Ideas and reflections will be discussed and evaluated in brainstorm sessions in the summer semester 2018, in preparation of an actual performance in 2019.

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

erster Termin: Do. 12.4.2018, 13.30 Uhr

weitere Termine werden noch bekanntgegeben!

Dozenten: Prof. tiago de Oliveira Pinto (HfM), Lise Endler

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer eigenständigen künstlerischen Konzeption bzw. musikalischen Komposition in Einzel- oder Teamarbeit.

318120038 hybrid.poetry (MFA)**W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas** Verant. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Für Tarkowsky bedeutet die Poesie eine Weltsicht, "eine besondere Form des Verhältnisses zur Wirklichkeit". In diesem Sinne bietet das Projekt hybrid.poetry die Möglichkeit, die Logik der Poesie auf der audiovisuellen Ebene zu untersuchen.

Was macht einen Film poetisch, wie ist er dramaturgisch aufgebaut und wie funktioniert die besondere Verknüpfung zwischen Text, bewegtem Bild und Ton in diesem Genre? Dies sind einige der Fragen, mit denen wir uns während dieses Semesters auseinandersetzen werden.

Das Projekt steht in Verbindung mit dem seit 2016 in Weimar vergebenen internationalen Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“. Die Studierenden sind verpflichtet, die Wettbewerbsveranstaltungen zu besuchen, um sich dem Thema zu nähern. Ziel des Projektes ist es, Poetryfilme, visuelle Essays oder Dokumentationen zum Thema Poetryfilm zu erarbeiten, die mit verschiedenen Animationstechniken und filmischen Mitteln umgesetzt werden können. Dazu haben die Studierenden an den angebotenen (Block)veranstaltungen sowie an den Veranstaltungen des Wettbewerbs aktiv teilzunehmen, um ihr eigenes Projekt zu entwickeln. Die Belegung der Module "Bilder hören, Stimmen" sehen und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme" ist verpflichtend.

Vorkenntnisse im Bereich Animation sind erforderlich.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden Sie bitte bis zum 04.04.2018 eine e-mail mit kurzem Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

hybrid.poetry (MFA)

During the course we will look into issues like the poetics of a poetryfilm, its dramaturgic construction and the operation mode of the link between text, image and sound of this genre. The goal of the project is to produce poetryfilms, visual essays or short documentaries about the course's topic using different animation and experimental audiovisual techniques. The project is linked with the „Weimar Poetryfilm Award“ that the students are requested to attend. Further workshops being held are compulsory for this course.

The participation of the courses "Hearing Images - Seeing Voices" and "Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers" are obligatory.

Basic knowledge of animation techniques are required.

Bemerkung

weitere Termine und Blockveranstaltungen werden noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme", Vorkenntnisse in Animation

318120039 Radia & Slow Radio - Entwicklung und Umsetzung experimenteller Radioformen

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.04.2018 - 17.04.2018
 Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.05.2018 - 15.05.2018
 Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.05.2018 - 29.05.2018
 Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 12.06.2018 - 12.06.2018
 Block, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.06.2018 - 20.06.2018
 Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 26.06.2018 - 26.06.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Knut Aufermann

In diesem Projektmodul arbeiten wir gemeinsam auf die Produktion zweier außergewöhnlicher Radiosendungen hin. Die Radia-Sendung ist ein halbstündiges, vorproduziertes Format, das von 25 verschiedenen Radiostationen in 17 Ländern gesendet werden wird. Slow Radio passiert hingegen live und wird uns am 21. Juni eine Nacht lang durch den 20. Geburtstag der Sendefrequenz von bauhaus.fm begleiten.

Beide Formate geben uns einen Satz Fragen mit auf den Weg, die wir innerhalb dieses Moduls unter Zuhilfenahme internationaler Beispiele und eigener Experimente beantworten wollen:

- Wie gestalte ich eine Sendung, wenn ich nicht weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?
- Wenn jedes Radio nach seinem Ort klingt, wie klingt bauhaus.fm?
- Dehnt oder kontrahiert sich nachts die Zeit?
- Ist Slow radio die Lösung für alle Radioprobleme?
- Warum soll ich je wieder eine Sendung gestalten, bei der ich weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?

Wenn ich von uns spreche, dann meine ich Euch, die Studierenden, Martin Hirsch von der Bauhaus-Universität Weimar und mich, Knut Aufermann, Radiokünstler.

Knut Aufermann ist Mitbegründer von Resonance FM in London und dem internationalen Radiokunst-Netzwerk Radia. Er hat für mehr als 50 Radiostationen weltweit Arbeiten produziert, u.a. auch als Kunst bei der 30. São Paulo Biennale und documenta 14. Meist arbeitet er zusammen mit Sarah Washington unter dem Namen Mobile Radio.

engl. Beschreibung

Radia & Slow Radio - developing and producing experimental radio

In this project we will collaborate on producing two extraordinary radio transmissions. The Radia-Show is a 28-minute, pre-produced format, that will be aired by 25 radio stations across 17 countries. On the other end of the spectrum, Slow Radio will happen live and accompany us throughout the night of the 20th anniversary of bauhausFM's frequency and 20 years of radio at Bauhaus-University Weimar.

Both formats raise a set of questions, that we'll try to address in this project, aided by international examples and our own experiments.

- How do I design a broadcast when I don't know which language my listeners understand?
- If every radio sounds like its locale, what does bauhausFM sound like?

Voraussetzungen

Erste eigene Radio- oder Klangkunstarbeiten, Interesse an Kollaboration und Entwicklung neuer Formate

Leistungsnachweis

Teilnahme an zwei Sendestrecken im Rahmen von 20 Jahre Radio an der BUW am 21.6.2018 und als Teil des Radia Netzwerks

318140010 Motivation & Emotion – psychologische Grundlagen für Kunst, Design, Entwurf und Vermittlung (FD 1)

S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05

Beschreibung

Was motiviert uns die eine Sache zu tun und die andere zu lassen? Wie wirken sich Emotionen auf Lernen und Gedächtnis aus? Wie kann man Motivation und Emotion messen? Und was kann man mit diesen Erkenntnissen in Kunst, Design, Entwurf und Didaktik anfangen? Diesen Fragen gehen wir in diesem Wissenschaftsmodul nach.

Leistung: aktive Teilnahme am Seminar, Referat/interaktiver Vortrag

Zielgruppen: Medienkunst/-gestaltung, Lehramt Kunst, Produktdesign, Visuelle Kommunikation

318140017 Sounds im (Lern-)Film erforschen! - Wirksamkeit von Sounds in Educational Video**S. Zander**

Blockveranstaltung

Fr, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 13.04.2018

Fr, Einzel, 09:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 25.05.2018 - 25.05.2018

Beschreibung

In diesem Blockseminar werden wir psychologische Grundlagen des Lernens mit Filmen erarbeiten und darauf aufbauend eigene Forschungsarbeiten durchführen. Die Forschung wird sich um die Fragen bewegen, welche Sounds, wie wirken und an welcher Stelle in (Lern-)Videos diese eingesetzt werden sollten, um Lernen zu ermöglichen und zu unterstützen.

Daten:

April,

April,

Mai: Konsultationen

Juni,

Juni,

Zielgruppen: Visuelle Kommunikation, Lehramt Kunst, Medienkunst/Mediengestaltung, Produktdesign

318140025 With binoculars distances become shorter**A. Heyde**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 15:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 26.04.2018

Beschreibung

Durch ein Fernglas geschaut, kann man mit einem einfachen Blick größere räumliche Distanzen überwinden. Dabei funktioniert der Prozess in beide Richtungen: Entferntes lässt sich näher heranholen;

das Glas umgedreht, Nahes entrücken. Dieses Spiel hat einen illusorischen, einen unwirtlichen Effekt, weiß der eigene Körper doch ob der Nähe/Ferne - der unmittelbaren Gegenstände, die sich nun plötzlich vor einem zurückziehen/zu ihm herankommen. Im Seminar soll es um solche Welterfassungsinstrumente und -wege gehen. Der Park Belvedere ist das zentrale Leitmotiv des Kurses, welchen wir körperlich, künstlerisch wie theoretisch topografisch „befahren“ werden. Es geht nach Gilles Deleuze weniger um die Beschreibung, sondern um das Durchdringen des Ortes mit dem Ziel, ihn in seinem Wesen zu erfassen. Es geht um Raum, Körperlichkeit und Handlungserweiterung. Es geht darum, einen Ort zu seinem Ort zu machen, um Dynamiken und um Polysemie.

Ziel des Kurses ist die Entwicklung einer Topografie des Parks welches sich in Form eines kollektiven Seminar-Buches manifestieren soll.

Bemerkung

Anmeldung per Mail an: anna.patricia.heyde@uni-weimar.de

Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, MKG

Termine: ab 26.4. 2018

Zeit: 15 - 17 Uhr

Rhythmus: wöchentlich

Ganztägiges Feldexperiment: 15. Juni 2018 10 - 17 Uhr

Ort: Triererstraße 12, Projektraum

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Note 5; LP LAK; 6LP VK, FK, PD, MKG

Die Gesamtnote resultiert aus der aktiven Seminarteilnahme sowie einem schriftlichen Beitrag.

Interface Design Master-Kolloquium

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 09.04.2018

Beschreibung

Aktuelle Entwicklungen im Bereich Interface Design werden anhand von Präsentationen/Vorträgen von Bachelor/Master/PhD Studierenden diskutiert.

Die Präsentationen umfassen ausgewählte Projektideen, verpflichtende Bachelor/Master Thesis Präsentationen die den Verlauf der Arbeit zeigen und PhD/Promotionsvorhaben der Interface Design Professur.

Sie geben einen Überblick über die aktuellen Arbeiten der Interface Design Professur.

Dieser Kurs findet nur nach Anmeldung statt - bitte prüfen Sie Termine für anstehende Vorträge auf der Webseite.

Anmeldungen für eigene Vorträge bitte per e-mail an Prof. Dr. Geelhaar.

engl. Beschreibung

Interface Design Master-Colloquium

Current developments in Interface Design will be discussed in the colloquium based on presentations by Bachelor/Master/PhD students of the Interface Design Group.

Presentations include selected project ideas of students, obligatory presentations showing the progress of Bachelor and Master thesis works and PhD/doctorate student presentations.

They offer an overview of the work in the Interface Design Group.

This course takes place on demand - so please check the website of the colloquium to see upcoming presentations. In order to present your own work please get in touch with Prof. Dr. Geelhaar via e-mail.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Vortrag / Präsentation der eigenen Arbeit

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 12.04.2018

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual MA-thesis works of Media Art or Media Design (incl. Film) in the context of the field of study.

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 18:30 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.04.2018 - 17.04.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Introduction to the issues of Multimedia Narration. Critical consultation of individual Master thesis work.

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31. März 2018 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 18:30-20.00 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Masterabschluss 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., 18:30 - 20:00, 10.04.2018 - 24.07.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master Kolloquium Multimedia Narration

Critical examination of individual MFA thesis works in the context of Media Art and Design with a focus on animation and time-based art.

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 30.9.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Raum: 104/B15

Termin: wö. Di. 17.10.2017, 18.30-20.00 Uhr

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Kolloquien

Interface Design Master-Kolloquium

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, ab 09.04.2018

Beschreibung

Aktuelle Entwicklungen im Bereich Interface Design werden anhand von Präsentationen/Vorträgen von Bachelor/Master/PhD Studierenden diskutiert.

Die Präsentationen umfassen ausgewählte Projektideen, verpflichtende Bachelor/Master Thesis Präsentationen die den Verlauf der Arbeit zeigen und PhD/Promotionsvorhaben der Interface Design Professur.

Sie geben einen Überblick über die aktuellen Arbeiten der Interface Design Professur.

Dieser Kurs findet nur nach Anmeldung statt - bitte prüfen Sie Termine für anstehende Vorträge auf der Webseite.

Anmeldungen für eigene Vorträge bitte per e-mail an Prof. Dr. Geelhaar.

engl. Beschreibung

Interface Design Master-Colloquium

Current developments in Interface Design will be discussed in the colloquium based on presentations by Bachelor/Master/PhD students of the Interface Design Group.

Presentations include selected project ideas of students, obligatory presentations showing the progress of Bachelor and Master thesis works and PhD/doctorate student presentations.

They offer an overview of the work in the Interface Design Group.

This course takes place on demand - so please check the website of the colloquium to see upcoming presentations.

In order to present your own work please get in touch with Prof. Dr. Geelhaar via e-mail.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Vortrag / Präsentation der eigenen Arbeit

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 10.04.2018 - 10.04.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 12.04.2018

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual MA-thesis works of Media Art or Media Design (incl. Film) in the context of the field of study.

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

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

Kolloquium

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

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.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Critical examination of individual MFA-thesis works in the context of contemporary discourse.

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

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**

Kolloquium

Veranst. SWS:

2

Di, wöch., 18:30 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.04.2018 - 17.04.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Introduction to the issues of Multimedia Narration. Critical consultation of individual Master thesis work.

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31. März 2018 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 18:30-20.00 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Masterabschluss 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., 18:30 - 20:00, 10.04.2018 - 24.07.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master Kolloquium Multimedia Narration

Critical examination of individual MFA thesis works in the context of Media Art and Design with a focus on animation and time-based art.

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 30.9.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Raum: 104/B15

Termin: wö. Di. 17.10.2017, 18.30-20.00 Uhr

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Wissenschaftliche Module

317140008 Graphics & Animation

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, 10.04.2018 - 10.04.2018

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 16.04.2018

Beschreibung

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung ästhetischer und technischer Aspekte der Computergrafik und -Animation von der Theorie bis in die Praxis.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten können.

In der Vorlesung werden die Studenten mit den nötigen technischen Details versorgt.

Die Übung wird von M.F.A Gianluca Pandolfo geleitet und deckt sowohl technische als auch ästhetische Grundlagen ab (Modellieren, Rendern, Animieren). Gearbeitet wird mit Blender 3D. Ziel der Übung ist die Fertigstellung eines einminütigen 3D-Animationsfilms als finale Abgabe.

engl. Beschreibung

Computer Animation

Three-dimensional Computer Graphics and Computer Animation are now widely used in the Arts and in Design. Aim of this is to allow students to understand the modelling and rendering techniques used in common high level animation programs.

Successful students in this course should be able to conceive and produce a 3D animation and should be able to cooperate with Computer Scientists on a common 3D animation project, which might at times involve the specification of requirements for programming plugins for the animation system. At the end of the course they should master the steps required for the conception, design and rendering of a 3D animation software.

Bemerkung

Der erste Termin der Vorlesung findet am Dienstag, den 10. April 2018 13.30-15.00 Uhr in der Bauhausstr.11 im Seminarraum 014 statt, die folgenden Vorlesungen sind montags um 13.30 bis 15.00 Uhr im Hörsaal in der Haußknechtstr. 7

Die Übung findet dienstags, beginnend am um 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr in der Bauhausstr.11 im Raum 128 (LintPool) statt.

Voraussetzungen

kurze Bewerbung mit Betreff G&A per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, finale Abgabe und mündl. Prüfung

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Vorlesung, ab 12.04.2018

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Übung, ab 18.04.2018

Beschreibung

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.

engl. Beschreibung

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

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 04.04.2018

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 11.04.2018

Beschreibung

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, Rechnernetzwerke und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

engl. Beschreibung

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Klausur

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

Modulverantwortlicher: 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

118120106 Zwitschermaschine 4.0 – Szenografischer Apparat für visionäre Horizontalverschmelzung

B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 13.04.2018 - 13.04.2018

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, 20.04.2018 - 15.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 1st quarter view, 27.04.2018 - 27.04.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, mid review, 11.05.2018 - 11.05.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 2nd quarter review, 01.06.2018 - 01.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, Final review, 22.06.2018 - 22.06.2018

Beschreibung

Das Projekt ist eine Fortsetzung des MediaArchitecture Projektes „Oberlichtsaal.Gallery“ des WiSe 2015/16. Als Versuch, die Beziehungen, Widerstände und Entwicklungen des Bauhauses zu verstehen, wird die Schaffung eines szenografischen Apparates vorgeschlagen, der die Dynamik eines Werkes, eines Individuums oder einer Schule als Kollektiv, in kontinuierlicher, ständiger Interaktion mit seiner Umwelt, zu visualisieren vermag. Horizontalverschmelzung kann in verschiedener Weise interpretiert werden: Einflüsse intellektueller Strömungen, kollaboratives oder institutionelles Handeln unter sozioökonomischen Bedingungen, und nicht zuletzt die Verschmelzung der Ideen des Bauhaus mit den ästhetischen Idealen der globalisierten Welt. Der szenografische Apparat macht das Universum der Verschmelzungen und Beziehungen erfahrbar und schafft Raum in dem um ein hypnotisierend leeres Zentrum herum eine immaterielle Schicht von Informationen kreist. Ein Interface in Form eines Tisches ermöglicht es, Objekten des Bauhauses den meta-diskursiven Raum erschaffen zu lassen, den sie verkörpern.

Das Projekt konzentriert sich auf die Erweiterung unseres Verständnisses des Bauhauses von einem Artefakt der Kunstgeschichte zu einer sich ständig weiterentwickelnden Vision deren zeitlosen Ideale es uns immer wieder ermöglichen, unser Dasein zu definieren und unsere Idee von der Zukunft.

Das transdisziplinäre Projekt gliedert sich in Theorie der Geschichte und Vision der Zukunft, Design der Hardware und Design der Software. Die Projektteilnehmer kommen aus den Studiengängen Master MediaArchitecture, Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienkunst und –gestaltung.

Im Sinne einer liberalen Bildung werden die Teilnehmer/-innen ermutigt, im Rahmen von Peer-Reviews überwiegend selbstbewertend und selbstorganisiert, zu arbeiten. Von den Teilnehmer/-innen wird erwartet, dass sie ein Thema aufgreifen und ihre fachliche Kompetenz entwickeln und darüber hinaus ihr Wissen und Arbeitsfeld erweitern.

Am Ende des Semesters findet eine Schlusspräsentation mit Dokumentation der Ergebnisse und Ausstellung zur Summaery statt.

118120402 Virtuelles Haus Am Horn

A. Kästner

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 05.04.2018 - 05.07.2018

Beschreibung

Nachdem das Haus am Horn (HAH) in die Verantwortung der Stiftung Weimarer Klassik übergeben wurde, arbeiten einige Mitarbeiter der Stiftung für das 100. Jubiläum der Gründung des Bauhauses an einer neuen Ausstellungskonzeption. Die reale Ausstellung soll mit einer bildbasierten virtuellen Version des HAH ergänzt werden, an der die Professur Darstellungsmethodik in den letzten Semestern innerhalb des Seminars Cinema 4D mit Studentinnen und Studenten gearbeitet hat. Diese virtuelle Version des HAH eröffnet viele Ausstellungsmöglichkeiten, die sich in der Realität gar nicht oder nur mit großem Aufwand realisieren lassen würden:

- Präsentation der Räume zu verschiedenen Tageszeiten und in unterschiedlichen Lichtstimmungen,
- Präsentation der Ausstattung des Hauses zur Bauhausausstellung 1923,

- Präsentation zukünftiger Ausstellungen des HAH auch im Netz,
- Präsentation der Ausstattung desselben Raumes in verschiedenen Nutzungsszenarios (z. B. Kinderzimmer bespielt und aufgeräumt),
- Darstellung von Bauphasen oder weiteren Haustypen, die für die nie gebaute Siedlung am Horn vorgesehen waren,
- Präsentation einzelner Möbel und deren Funktionalitäten,
- Informationen zu den Schöpfern der Exponate und deren Werk
- und viele weitere Inhalte und Themen

Ziele des Projektes sind:

- die Entwicklung prototypischer Lösungen, die eine virtuelle Begehung des HAH mit Easypanos Software Panoweaver und Tourweaver ermöglichen (Demoversionen und eine lizenzierte Version sind vorhanden),
- die Erarbeitung eines Storyboards zum Ausstellungskonzept mit Darstellung aller Ideen zu Interface (Hotspots) und der sinnvollen Verknüpfung der Inhalte,
- die Komplettierung der Ausstattung eines vorhandenen 3D-Modells des HAH mit vorhandenen und im Verlauf des Projektes noch zu modellierenden Möbeln, Teppichen, Schaltern, Leuchten und weiteren Ausstattungsgegenständen, die für das Interface und zur Navigation notwendig sind,
- Erzeugen der kubischen und sphärischen Panoramen für alle Standorte des virtuellen Rundganges mit Panoweaver,
- Erzeugen aller weiteren Ausstellungselemente, die von den Standorten (Zimmern) erreichbar sind (Popupwindows mit Text, Bild und Film, Internetlinks,...),
- Zusammenfassung und Verknüpfung aller Inhalte mit Tourweaver,
- Publizieren des Projektes mit Tourweaver, das Projekt ist dann für PC, Mac Android- und iOS Tablets und Phones über das Internet erreichbar

Das Projekt wird durch die Professur Darstellungsmethodik betreut, aber auch von Mitarbeitern der Stiftung Weimarer Klassik unterstützt. Diese sind zu unserer Startveranstaltung und zu den Zwischen- und Endpräsentationen eingeladen.

Weitere Informationen findet man unter:

<http://www.uni-weimar.de/architektur/dsmbfl/blog/home/2/viewentry/659>

Bemerkung

empfohlenes Begleitseminar:

1432320 Modellieren, Texturieren und Präsentieren mit C4D

317220012 Festivallounge 2018 II

N.N.

Projektmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung

Festivalounge 2018 II

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

318120011 IDMC - Interface Design Masterclass

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 09.04.2018

Beschreibung

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group. This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner oder Michael Markert

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden. Die Umsetzung eines "proof-of-concept" Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format erwartet (Abgabe auf CD oder DVD).

318120015 Körper Raum Stadt

U. Damm
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

Abraham Moles beschrieb den Menschen als in Schalen existierend, wovon die innerste der eigene Körper ist und die äußerste die Welt beziehungsweise der Weltraum. Der erste Schritt aus dem Körper heraus erfordert den Entwurf eines Raumes: er wird Ort der Entfaltung und des Austauschs. Raum ist das, was wir mit anderen teilen und das, was wir besetzen und gegen Einflüsse abgrenzen. Was wirkt auf den Körper, und wie reagieren wir auf die mediale Auflösung der Grenzen dieser Schalen, aber auch die Auflösung der Architektur? Wie bewegen wir uns heute in der Vielzahl dieser Schalen, wobei der Körper die Grundlage jeder Erfahrung bleibt? Im Projekt sollte die sinnliche Dimension der Erfahrung Ausgangspunkt darstellen für zu produzierende Installationen, Interfaces, Performances, Objekte, Displays oder Videos. Das Projekt wendet sich an Masterstudierende und bietet selbstverantworteten, freien Projekten einen Ort der Diskussion und Auseinandersetzung. Die Abgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

Die Endabgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

engl. Beschreibung

From the body to the city

Abraham Moles described the individual in a urban context embedded in shells with different reach, conditions and meanings. The inner shell is the body and the outside is the cosmos. The first step out of the body requires the construction of space: it becomes a location of unfolding and exchange. Space is what we share with others, what we occupy and differentiate from influences. Which are the influences on the body and how are we reacting to the dissolution of limits through contemporary media (internet, VR) and their spheres? How do we act within the multiplicity of these shells whereas the body remains the ultimate condition of every experience?

Within the project we want to take the sensual dimension of our experience as a starting point for installations, performances, videos, objects, displays and interfaces. The project addresses Master Students and offers a frame for self-organized and responsible development of artistic artifacts and the related discourse and exchange. Deliverable is an art or design project suitable for exhibition/presentation/performance.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

318120025 Klangwerkstatt B - 18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Beschreibung

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.

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

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

318120026 Slapstick

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Buster Keaton war einer der visuellsten Filmregisseure der Filmgeschichte und seine Slapstickleinlagen haben zahlreiche bildende Künstler, wie z.B. Steve McQueen beeinflusst. Ausgangspunkt war dabei oft der Kampf des Subjekts mit dem Objekt, wie es später auch Jacques Tati gezeigt hat, der perfekte und überregulierte Welten zeigte, in denen der Mensch als einziger Fehler erscheint.

Wie kann Slapstick heute aussehen? Ist das Smartphone die Banane der Gegenwart? Wir leben in einem digitalen Zeitalter, in dem alles auf Fingerdruck hin scheinbar funktioniert: Eine perfekte Grundlage für ein Update dieses Genres.

Wir werden in dem Kurs die Grundmechanismen analysieren und wo wir diese heute wiederfinden bzw. wie wir sie formal umsetzen können.

In dem Projektmodul entstehen kurze Filme und interaktive Installationen, die sich mit dem Genre Slapstick auseinandersetzen. Die interaktiven Arbeiten sollen mit der Unterstützung von physical computing entstehen. Die fertigen Arbeiten werden im Rahmen einer Ausstellung während der Summaery präsentiert.

Es wird einen Workshop mit dem israelischen Videokünstler Guy Ben-Ner geben und eine Exkursion zu dem Theaterregisseur Herbert Fritsch, um bei einer Theaterprobe beizuwohnen.

Einführungsworkshop: 6-7.4.18 ganztägig

engl. Beschreibung

Slapstick

During the summer term we want to deal with the genre "slapstick". How can we adapt the mechanism to the digital world we're living in? Slapstick is loved by the Youtube generation as well as by artists, because of the physicality and the visuality. Participants will realize a slapstick video or an interactive installation. The final works will be presented in an exhibition during the summaery.

Bemerkung

Termin: 5.4.2018, 11.00-12.30 Uhr

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Leistungsnachweis

Fertigstellung eines Slapstick Videos inkl. Ausstellungspräsentation während der Summaery oder Fertigstellung einer interaktiven Installation.

318120032 LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

W. Kissel, G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, gerade Wo, 15:00 - 16:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 18.04.2018

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studenten der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten.

Medieninformatik Studenten sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studenten der K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Bis zur Summaery sollen in gemischten Teams Spiele entstehen, die ausgestellt und dem Publikum präsentiert werden.

engl. Beschreibung

LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

You will create and complete games in mixed teams before the Summaery starts. Your games will be showcased and shall be presnted to the audience.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben

Time and place will be announced at the project fair.

Studenten der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Voraussetzungen

Für Studenten der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

318120035 B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 10.04.2018 - 10.07.2018

Beschreibung

Schwerpunkt des Projektmoduls ist das Bauhaus und die Suche nach (noch) unbekanntem oder ungewöhnlichen Persönlichkeiten und Geschichten rund um das Themenfeld Bauhaus.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine längeres Stück. Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind ebenso willkommen, wie die Teilnahme von einsteigenden und fortgeschrittenen Studierenden. Ziel des Projekts ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, in der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen, kritisch begleitet und erfolgreich zur Aus- und Aufführung gebracht wird.

Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und sollen die technische Versiertheit sowie die dramaturgische Kompetenz fördern.

Innerhalb des Projekts begleiten wir die Produktion des Dokumentarfilms „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in Zusammenarbeit mit der Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) von der Vorbereitung über den Dreh bis zur Postproduktion. Anhand dieses Beispiels wird der Entstehungsprozess eines dokumentarischen Langfilmes begleitet und die einzelnen Arbeitsschritte beleuchtet oder sogar optional als Mitglied des internationalen Teams direkt mitgestaltet.

Um Möglichkeiten zur Auswertung eigener Filmen zu stärken, liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der kritischen Beschäftigung mit Filmfestivals. Diese Erkenntnisse können im Organisieren und Kuratieren der „Medienrolle“ zum Ende der Vorlesungszeit im Rahmen der summaery2018 eine baldige Umsetzung erfahren.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

The focus of this project module will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the mysteries of the historical Bauhaus. It is a project module for young filmmakers and offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader scale in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of filmmaking will be critically discussed and successfully realised and presented. Documentary film exercises will train your skills technically and as well as contentwise and also as related to storytelling.

Within the project, we will accompany the production of the documentary feature „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in cooperation with the Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) from research and preparation to shooting and post-production. We will shed a light on the main steps of a documentary feature film production and there will be even the option for you to become a part of the international production team.

To widen the possibilities for the distribution of your own films, another focus of the project will be the observation and analysis of film festivals. This knowledge will be put into practice by organising and curating this years „Medienrolle“ of the so-called "summaery 2018" towards the end of the semester.

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, several practical exercises, preparation of „Medienrolle 2018“, production of a shot film or participation in the making of the feature documentary "B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv"

318120036 "Die Globale 360-Grad Bauhaus-Oper". Brainstorming und Konzeptentwicklung

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Im Rahmen des Projekts wird mit den Studierenden ein Gesamtkunstwerk konzipiert, das in sehr freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist.

In die zu gestaltende Performance werden insbesondere weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte einbezogen, die die Ansätze des historischen Bauhauses in die Gegenwart und die Zukunft fortschreiben und kulturwissenschaftlich reflektieren. In den Brainstormings im Sommersemester 2018 werden Entwürfe diskutiert, die im Jubiläumsjahr 2019 in Form einer „Global 360-degree Bauhaus-Opera“ produziert und aufgeführt werden sollen. Elemente aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad Fulldome-Projektion, Spatial Sound, Live-Musik, Performance, Theater, etc. werden auf ihre Eignung für Szenografie und Dramaturgie der Veranstaltung geprüft. Neben der Gestaltung von realisierbaren künstlerischen Konzeptionen und Kompositionen gehört auch die Vorplanung eines internationalen Veranstaltungsmanagements, sowie Strategien der öffentlichen Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Als Kooperationspartner und Aufführungsort kommen z.B. das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena und das Planetarium in Sao Paolo in Frage.

Die in Blockseminaren durchgeführten Brainstormings dienen eine konzeptionell und künstlerisch radikalen Ideenentwicklung, deren Ergebnisse sich im Jubiläumsjahr 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt zu behaupten haben.

engl. Beschreibung

"The Global 360-degree Bauhaus-Opera". Brainstorming and concept development

Conception of a Gesamtkunstwerk freely and radically interpreting the 100. anniversary of the Weimar Bauhaus. The design of a Global 360-degree Bauhaus-Opera shall include and integrate elements of immersive media art, music composition, live performance, 360-degree sound design and fulldome projection. Ideas and reflections will be discussed and evaluated in brainstorm sessions in the summer semester 2018, in preparation of an actual performance in 2019.

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

erster Termin: Do. 12.4.2018, 13.30 Uhr

weitere Termine werden noch bekanntgegeben!

Dozenten: Prof. tiago de Oliveira Pinto (HfM), Lise Endler

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer eigenständigen künstlerischen Konzeption bzw. musikalischen Komposition in Einzel- oder Teamarbeit.

318120038 hybrid.poetry (MFA)

W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas Veransth. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Für Tarkowsky bedeutet die Poesie eine Weltsicht, "eine besondere Form des Verhältnisses zur Wirklichkeit". In diesem Sinne bietet das Projekt hybrid.poetry die Möglichkeit, die Logik der Poesie auf der audiovisuellen Ebene zu untersuchen.

Was macht einen Film poetisch, wie ist er dramaturgisch aufgebaut und wie funktioniert die besondere Verknüpfung zwischen Text, bewegtem Bild und Ton in diesem Genre? Dies sind einige der Fragen, mit denen wir uns während dieses Semesters auseinandersetzen werden.

Das Projekt steht in Verbindung mit dem seit 2016 in Weimar vergebenen internationalen Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“. Die Studierenden sind verpflichtet, die Wettbewerbsveranstaltungen zu besuchen, um sich dem Thema zu nähern. Ziel des Projektes ist es, Poetryfilme, visuelle Essays oder Dokumentationen zum Thema Poetryfilm zu erarbeiten, die mit verschiedenen Animationstechniken und filmischen Mitteln umgesetzt werden können. Dazu haben die Studierenden an den angebotenen (Block)veranstaltungen sowie an den Veranstaltungen des Wettbewerbs aktiv teilzunehmen, um ihr eigenes Projekt zu entwickeln. Die Belegung der Module "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme" ist verpflichtend.

Vorkenntnisse im Bereich Animation sind erforderlich.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden Sie bitte bis zum 04.04.2018 eine e-mail mit kurzem Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

hybrid.poetry (MFA)

During the course we will look into issues like the poetics of a poetryfilm, its dramaturgic construction and the operation mode of the link between text, image and sound of this genre. The goal of the project is to produce poetryfilms, visual essays or short documentaries about the course's topic using different animation and experimental audiovisual techniques. The project is linked with the „Weimar Poetryfilm Award“ that the students are requested to attend. Further workshops being held are compulsory for this course.

The participation of the courses "Hearing Images - Seeing Voices" and "Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers" are obligatory.

Basic knowledge of animation techniques are required.

Bemerkung

weitere Termine und Blockveranstaltungen werden noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme",
Vorkenntnisse in Animation

318120039 Radia & Slow Radio - Entwicklung und Umsetzung experimenteller Radioformen

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.04.2018 - 17.04.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.05.2018 - 15.05.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.05.2018 - 29.05.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 12.06.2018 - 12.06.2018

Block, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.06.2018 - 20.06.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 26.06.2018 - 26.06.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Knut Aufermann

In diesem Projektmodul arbeiten wir gemeinsam auf die Produktion zweier außergewöhnlicher Radiosendungen hin. Die Radia-Sendung ist ein halbstündiges, vorproduziertes Format, das von 25 verschiedenen Radiostationen in 17 Ländern gesendet werden wird. Slow Radio passiert hingegen live und wird uns am 21. Juni eine Nacht lang durch den 20. Geburtstag der Sendefrequenz von bauhaus.fm begleiten.

Beide Formate geben uns einen Satz Fragen mit auf den Weg, die wir innerhalb dieses Moduls unter Zuhilfenahme internationaler Beispiele und eigener Experimente beantworten wollen:

- Wie gestalte ich eine Sendung, wenn ich nicht weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?
 - Wenn jedes Radio nach seinem Ort klingt, wie klingt bauhaus.fm?
 - Dehnt oder kontrahiert sich nachts die Zeit?
 - Ist Slow radio die Lösung für alle Radioprobleme?
 - Warum soll ich je wieder eine Sendung gestalten, bei der ich weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?
- Wenn ich von uns spreche, dann meine ich Euch, die Studierenden, Martin Hirsch von der Bauhaus-Universität Weimar und mich, Knut Aufermann, Radiokünstler.

Knut Aufermann ist Mitbegründer von Resonance FM in London und dem internationalen Radiokunst-Netzwerk Radia. Er hat für mehr als 50 Radiostationen weltweit Arbeiten produziert, u.a. auch als Kunst bei der 30. São Paulo Biennale und documenta 14. Meist arbeitet er zusammen mit Sarah Washington unter dem Namen Mobile Radio.

engl. Beschreibung

Radia & Slow Radio - developing and producing experimental radio

In this project we will collaborate on producing two extraordinary radio transmissions. The Radia-Show is a 28-minute, pre-produced format, that will be aired by 25 radio stations across 17 countries. On the other end of the spectrum, Slow Radio will happen live and accompany us throughout the night of the 20th anniversary of bauhausFM's frequency and 20 years of radio at Bauhaus-University Weimar.

Both formats raise a set of questions, that we'll try to address in this project, aided by international examples and our own experiments.

- How do I design a broadcast when I don't know which language my listeners understand?
- If every radio sounds like its locale, what does bauhausFM sound like?

Voraussetzungen

Erste eigene Radio- oder Klangkunstarbeiten, Interesse an Kollaboration und Entwicklung neuer Formate

Leistungsnachweis

Teilnahme an zwei Sendestrecken im Rahmen von 20 Jahre Radio an der BUW am 21.6.2018 und als Teil des Radia Netzwerks

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

318120025 Klangwerkstatt B - 18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2018

Beschreibung

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.

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

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

Experimentelles Radio

318120039 Radia & Slow Radio - Entwicklung und Umsetzung experimenteller Radioformen

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.04.2018 - 17.04.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.05.2018 - 15.05.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.05.2018 - 29.05.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 12.06.2018 - 12.06.2018

Block, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.06.2018 - 20.06.2018

Di, Einzel, 11:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 26.06.2018 - 26.06.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Knut Aufermann

In diesem Projektmodul arbeiten wir gemeinsam auf die Produktion zweier außergewöhnlicher Radiosendungen hin. Die Radia-Sendung ist ein halbstündiges, vorproduziertes Format, dass von 25 verschiedenen Radiostationen in 17 Ländern gesendet werden wird. Slow Radio passiert hingegen live und wird uns am 21. Juni eine Nacht lang durch den 20. Geburtstag der Sendefrequenz von bauhaus.fm begleiten.

Beide Formate geben uns einen Satz Fragen mit auf den Weg, die wir innerhalb dieses Moduls unter Zuhilfenahme internationaler Beispiele und eigener Experimente beantworten wollen:

- Wie gestalte ich eine Sendung, wenn ich nicht weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?
 - Wenn jedes Radio nach seinem Ort klingt, wie klingt bauhaus.fm?
 - Dehnt oder kontrahiert sich nachts die Zeit?
 - Ist Slow radio die Lösung für alle Radioprobleme?
 - Warum soll ich je wieder eine Sendung gestalten, bei der ich weiß, welche Sprache die Hörer*innen verstehen?
- Wenn ich von uns spreche, dann meine ich Euch, die Studierenden, Martin Hirsch von der Bauhaus-Universität Weimar und mich, Knut Aufermann, Radiokünstler.

Knut Aufermann ist Mitbegründer von Resonance FM in London und dem internationalen Radiokunst-Netzwerk Radia. Er hat für mehr als 50 Radiostationen weltweit Arbeiten produziert, u.a. auch als Kunst bei der 30. São Paulo Biennale und documenta 14. Meist arbeitet er zusammen mit Sarah Washington unter dem Namen Mobile Radio.

engl. Beschreibung

Radia & Slow Radio - developing and producing experimental radio

In this project we will collaborate on producing two extraordinary radio transmissions. The Radia-Show is a 28-minute, pre-produced format, that will be aired by 25 radio stations across 17 countries. On the other end of the spectrum, Slow Radio will happen live and accompany us throughout the night of the 20th anniversary of bauhausFM's frequency and 20 years of radio at Bauhaus-University Weimar.

Both formats raise a set of questions, that we'll try to address in this project, aided by international examples and our own experiments.

- How do I design a broadcast when I don't know which language my listeners understand?
- If every radio sounds like its locale, what does bauhausFM sound like?

Voraussetzungen

Erste eigene Radio- oder Klangkunarbeiten, Interesse an Kollaboration und Entwicklung neuer Formate

Leistungsnachweis

Teilnahme an zwei Sendestrecken im Rahmen von 20 Jahre Radio an der BUW am 21.6.2018 und als Teil des Radia Netzwerks

Experimentelle Television**318120026 Slapstick**

J. Hintzer, J. Hufner

Projektmodul

Veranst. SWS:

16

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Buster Keaton war einer der visuellsten Filmregisseure der Filmgeschichte und seine Slapstickleinlagen haben zahlreiche bildende Künstler, wie z.B. Steve McQueen beeinflusst. Ausgangspunkt war dabei oft der Kampf des

Subjekts mit dem Objekt, wie es später auch Jacques Tati gezeigt hat, der perfekte und überregulierte Welten zeigte, in denen der Mensch als einziger Fehler erscheint.

Wie kann Slapstick heute aussehen? Ist das Smartphone die Banane der Gegenwart? Wir leben in einem digitalen Zeitalter, in dem alles auf Fingerdruck hin scheinbar funktioniert: Eine perfekte Grundlage für ein Update dieses Genres.

Wir werden in dem Kurs die Grundmechanismen analysieren und wo wir diese heute wiederfinden bzw. wie wir sie formal umsetzen können.

In dem Projektmodul entstehen kurze Filme und interaktive Installationen, die sich mit dem Genre Slapstick auseinandersetzen. Die interaktiven Arbeiten sollen mit der Unterstützung von physical computing entstehen. Die fertigen Arbeiten werden im Rahmen einer Ausstellung während der Summaery präsentiert.

Es wird einen Workshop mit dem israelischen Videokünstler Guy Ben-Ner geben und eine Exkursion zu dem Theaterregisseur Herbert Fritsch, um bei einer Theaterprobe beizuwohnen.

Einführungsworkshop: 6-7.4.18 ganztägig

engl. Beschreibung

Slapstick

During the summer term we want to deal with the genre "slapstick". How can we adapt the mechanism to the digital world we're living in? Slapstick is loved by the Youtube generation as well as by artists, because of the physicality and the visuality. Participants will realize a slapstick video or an interactive installation. The final works will be presented in an exhibition during the summaery.

Bemerkung

Termin: 5.4.2018, 11.00-12.30 Uhr

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Leistungsnachweis

Fertigstellung eines Slapstick Videos inkl. Ausstellungspräsentation während der Summaery oder Fertigstellung einer interaktiven Installation.

Gestaltung medialer Umgebungen

118120106 Zwitschermaschine 4.0 – Szenografischer Apparat für visionäre Horizontalverschmelzung

B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 13.04.2018 - 13.04.2018

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, 20.04.2018 - 15.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 1st quarter view, 27.04.2018 - 27.04.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, mid review, 11.05.2018 - 11.05.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, 2nd quarter review, 01.06.2018 - 01.06.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, Final review, 22.06.2018 - 22.06.2018

Beschreibung

Das Projekt ist eine Fortsetzung des MediaArchitecture Projektes „Oberlichtsaal.Gallery“ des WiSe 2015/16. Als Versuch, die Beziehungen, Widerstände und Entwicklungen des Bauhauses zu verstehen, wird die Schaffung eines szenografischen Apparates vorgeschlagen, der die Dynamik eines Werkes, eines Individuums oder einer Schule als Kollektiv, in kontinuierlicher, ständiger Interaktion mit seiner Umwelt, zu visualisieren vermag. Horizontalverschmelzung kann in verschiedener Weise interpretiert werden: Einflüsse intellektueller Strömungen, kollaboratives oder institutionelles Handeln unter sozioökonomischen Bedingungen, und nicht zuletzt die Verschmelzung der Ideen des Bauhaus mit den ästhetisch Idealen der globalisierten Welt. Der szenografische Apparat macht das Universum der Verschmelzungen und Beziehungen erfahrbar und schafft Raum in dem um ein hypnotisierend leeres Zentrum herum eine immaterielle Schicht von Informationen kreist. Ein Interface in Form

eines Tisches ermöglicht es, Objekten des Bauhauses den meta-diskursiven Raum erschaffen zu lassen, den sie verkörpern.

Das Projekt konzentriert sich auf die Erweiterung unseres Verständnisses des Bauhauses von einem Artefakt der Kunstgeschichte zu einer sich ständig weiterentwickelnden Vision deren zeitlosen Ideale es uns immer wieder ermöglichen, unser Dasein zu definieren und unsere Idee von der Zukunft.

Das transdisziplinäre Projekt gliedert sich in Theorie der Geschichte und Vision der Zukunft, Design der Hardware und Design der Software. Die Projektteilnehmer kommen aus den Studiengängen Master MediaArchitecture, Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienkunst und –gestaltung.

Im Sinne einer liberalen Bildung werden die Teilnehmer/-innen ermutigt, im Rahmen von Peer-Reviews überwiegend selbstbewertend und selbstorganisiert, zu arbeiten. Von den Teilnehmer/-innen wird erwartet, dass sie ein Thema aufgreifen und ihre fachliche Kompetenz entwickeln und darüber hinaus ihr Wissen und Arbeitsfeld erweitern.

Am Ende des Semesters findet eine Schlusspräsentation mit Dokumentation der Ergebnisse und Ausstellung zur Summaery statt.

318120015 Körper Raum Stadt

U. Damm

Projektmodul

Veranst. SWS:

16

Beschreibung

Abraham Moles beschrieb den Menschen als in Schalen existierend, wovon die innerste der eigene Körper ist und die äußerste die Welt beziehungsweise der Weltraum. Der erste Schritt aus dem Körper heraus erfordert den Entwurf eines Raumes: er wird Ort der Entfaltung und des Austauschs. Raum ist das, was wir mit anderen teilen und das, was wir besetzen und gegen Einflüsse abgrenzen. Was wirkt auf den Körper, und wie reagieren wir auf die mediale Auflösung der Grenzen dieser Schalen, aber auch die Auflösung der Architektur? Wie bewegen wir uns heute in der Vielzahl dieser Schalen, wobei der Körper die Grundlage jeder Erfahrung bleibt? Im Projekt sollte die sinnliche Dimension der Erfahrung Ausgangspunkt darstellen für zu produzierende Installationen, Interfaces, Performances, Objekte, Displays oder Videos. Das Projekt wendet sich an Masterstudierende und bietet selbstverantworteten, freien Projekten einen Ort der Diskussion und Auseinandersetzung. Die Abgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

Die Endabgabe besteht in einem Kunstprojekt, das sich zur Ausstellung/Vorführung/Aufführung eignet.

engl. Beschreibung

From the body to the city

Abraham Moles described the individual in a urban context embedded in shells with different reach, conditions and meanings. The inner shell is the body and the outside is the cosmos. The first step out of the body requires the construction of space: it becomes a location of unfolding and exchange. Space is what we share with others, what we occupy and differentiate from influences. Which are the influences on the body and how are we reacting to the dissolution of limits through contemporary media (internet, VR) and their spheres? How do we act within the multiplicity of these shells whereas the body remains the ultimate condition of every experience?

Within the project we want to take the sensual dimension of our experience as a starting point for installations, performances, videos, objects, displays and interfaces. The project addresses Master Students and offers a frame for self-organized and responsible development of artistic artifacts and the related discourse and exchange. Deliverable is an art or design project suitable for exhibition/presentation/performance.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design

318120011 IDMC - Interface Design Masterclass**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 09.04.2018

Beschreibung

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.
- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends). Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group.

This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner oder Michael Markert

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden. Die Umsetzung eines "proof-of-concept" Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format erwartet (Abgabe auf CD oder DVD).

Medien-Ereignisse**317220012 Festivallounge 2018 II****N.N.**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung**Festivallounge 2018 II**

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the

festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

318120032 LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

W. Kissel, G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, gerade Wo, 15:00 - 16:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 18.04.2018

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studenten der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten. Medieninformatik Studenten sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studenten der K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Bis zur Summaery sollen in gemischten Teams Spiele entstehen, die ausgestellt und dem Publikum präsentiert werden.

engl. Beschreibung

LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

You will create and complete games in mixed teams before the Summaery starts. Your games will be showcased and shall be presnted to the audience.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben

Time and place will be announced at the project fair.

Studenten der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Voraussetzungen

Für Studenten der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

318120033 Play in my Dome II

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Im GFXLab der Fakultät Medien möchten wir den Raum nutzen, um interactive Spiele in Form einer Domeprojektion zu erschaffen.

Nachdem wir im letzten Semester einen Dome (inkl. 3D sound) gebaut haben, werden wir an einer Gaming/ Projektionsumgebung arbeiten. Wir werden Gaming Devices für den Dome integrieren, Ambisonics Sound in Spiele einbetten und werden Spielkonzepte passend zum Dome entwickeln.

Für die Bewerbung wären Erfahrungen entweder in Sound/3D/Video/Game Engines vom Vorteil. Ein grundlegendes Interesse für die Materie wäre wünschenswert.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Medieninformatik und der Medien-Kunst und Gestaltung.

engl. Beschreibung

Play in my Dome II

At the GFXLab of the Faculty of Media we want to use the space above us for dome projections in interactive games. After having built the dome (including 3D sound) in the last semester, we will start to work at implementing a gaming/ projection environment for the dome. Integrating gaming devices in a dome, integrating Ambisonics sound into games, working at concepts for dome games are some – but not all – tasks of this project.

This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Project applicants should ideally but not necessarily have experience in sound/3D graphics/Video/3D games software, as well as the willingness to adapt things until they work and make things happen. Project beginners are very welcome.

318120035 B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 10.04.2018 - 10.07.2018

Beschreibung

Schwerpunkt des Projektmoduls ist das Bauhaus und die Suche nach (noch) unbekanntem oder ungewöhnlichen Persönlichkeiten und Geschichten rund um das Themenfeld Bauhaus.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semesters um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für ein längeres Stück. Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind ebenso willkommen, wie die Teilnahme von einsteigenden und fortgeschrittenen Studierenden. Ziel des Projekts ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen, kritisch begleitet und erfolgreich zur Aus- und Aufführung gebracht wird.

Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und sollen die technische Versiertheit sowie die dramaturgische Kompetenz fördern.

Innerhalb des Projekts begleiten wir die Produktion des Dokumentarfilms „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in Zusammenarbeit mit der Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) von der Vorbereitung über den Dreh bis zur Postproduktion. Anhand dieses Beispiels wird der Entstehungsprozess eines dokumentarischen Langfilms begleitet und die einzelnen Arbeitsschritte beleuchtet oder sogar optional als Mitglied des internationalen Teams direkt mitgestaltet.

Um Möglichkeiten zur Auswertung eigener Filme zu stärken, liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der kritischen Beschäftigung mit Filmfestivals. Diese Erkenntnisse können im Organisieren und Kuratieren der „Medienrolle“ zum Ende der Vorlesungszeit im Rahmen der summaery2018 eine baldige Umsetzung erfahren.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv

The focus of this project module will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the mysteries of the historical Bauhaus. It is a project module for young filmmakers and offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader scale in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of filmmaking will be critically discussed and successfully realised and presented. Documentary film exercises will train your skills technically and as well as contentwise and also as related to storytelling.

Within the project, we will accompany the production of the documentary feature „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“ in cooperation with the Steve Tisch School for Film and TV (Tel Aviv University) from research and preparation to shooting and post-production. We will shed a light on the main steps of a documentary feature film production and there will be even the option for you to become a part of the international production team.

To widen the possibilities for the distribution of your own films, another focus of the project will be the observation and analysis of film festivals. This knowledge will be put into practice by organising and curating this year's „Medienrolle“ of the so-called "summaery 2018" towards the end of the semester.

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, several practical exercises, preparation of „Medienrolle 2018“, production of a shot film or participation in the making of the feature documentary „B is for Bauhaus. T is for Tel Aviv“

318120036 "Die Globale 360-Grad Bauhaus-Oper". Brainstorming und Konzeptentwicklung**M. Remann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 12.04.2018

Beschreibung

Im Rahmen des Projekts wird mit den Studierenden ein Gesamtkunstwerk konzipiert, das in sehr freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist.

In die zu gestaltende Performance werden insbesondere weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte einbezogen, die die Ansätze des historischen Bauhauses in die Gegenwart und die Zukunft fortschreiben und kulturwissenschaftlich reflektieren. In den Brainstormings im Sommersemester 2018 werden Entwürfe diskutiert, die im Jubiläumsjahr 2019 in Form einer „Global 360-degree Bauhaus-Opera“ produziert und aufgeführt werden sollen. Elemente aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad Fulldome-Projektion, Spatial Sound, Live-Musik, Performance, Theater, etc. werden auf ihre Eignung für Szenografie und Dramaturgie der Veranstaltung geprüft. Neben der Gestaltung von realisierbaren künstlerischen Konzeptionen und Kompositionen gehört auch die Vorplanung eines internationalen Veranstaltungsmanagements, sowie Strategien der öffentlichen Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Als Kooperationspartner und Aufführungsort kommen z.B. das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena und das Planetarium in Sao Paolo in Frage.

Die in Blockseminaren durchgeführten Brainstormings dienen einer konzeptionell und künstlerisch radikalen Ideenentwicklung, deren Ergebnisse sich im Jubiläumsjahr 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt zu behaupten haben.

engl. Beschreibung

"The Global 360-degree Bauhaus-Opera". Brainstorming and concept development

Conception of a Gesamtkunstwerk freely and radically interpreting the 100. anniversary of the Weimar Bauhaus. The design of a Global 360-degree Bauhaus-Opera shall include and integrate elements of immersive media art, music composition, live performance, 360-degree sound design and fulldome projection. Ideas and reflections will be discussed and evaluated in brainstorm sessions in the summer semester 2018, in preparation of an actual performance in 2019.

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

erster Termin: Do. 12.4.2018, 13.30 Uhr

weitere Termine werden noch bekanntgegeben!

Dozenten: Prof. tiago de Oliveira Pinto (HfM), Lise Endler

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer eigenständigen künstlerischen Konzeption bzw. musikalischen Komposition in Einzel- oder Teamarbeit.

Multimediales Erzählen

318120038 hybrid.poetry (MFA)

W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Für Tarkowsky bedeutet die Poesie eine Weltsicht, "eine besondere Form des Verhältnisses zur Wirklichkeit". In diesem Sinne bietet das Projekt hybrid.poetry die Möglichkeit, die Logik der Poesie auf der audiovisuellen Ebene zu untersuchen.

Was macht einen Film poetisch, wie ist er dramaturgisch aufgebaut und wie funktioniert die besondere Verknüpfung zwischen Text, bewegtem Bild und Ton in diesem Genre? Dies sind einige der Fragen, mit denen wir uns während dieses Semesters auseinandersetzen werden.

Das Projekt steht in Verbindung mit dem seit 2016 in Weimar vergebenen internationalen Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“. Die Studierenden sind verpflichtet, die Wettbewerbsveranstaltungen zu besuchen, um sich dem Thema zu nähern. Ziel des Projektes ist es, Poetryfilme, visuelle Essays oder Dokumentationen zum Thema Poetryfilm zu erarbeiten, die mit verschiedenen Animationstechniken und filmischen Mitteln umgesetzt werden können. Dazu haben die Studierenden an den angebotenen (Block)veranstaltungen sowie an den Veranstaltungen des Wettbewerbs aktiv teilzunehmen, um ihr eigenes Projekt zu entwickeln. Die Belegung der Module "Bilder hören, Stimmen" sehen und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme" ist verpflichtend.

Vorkenntnisse im Bereich Animation sind erforderlich.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden Sie bitte bis zum 04.04.2018 eine e-mail mit kurzem Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

hybrid.poetry (MFA)

During the course we will look into issues like the poetics of a poetryfilm, its dramaturgic construction and the operation mode of the link between text, image and sound of this genre. The goal of the project is to produce poetryfilms, visual essays or short documentaries about the course's topic using different animation and experimental audiovisual techniques. The project is linked with the „Weimar Poetryfilm Award“ that the students are requested to attend. Further workshops being held are compulsory for this course.

The participation of the courses "Hearing Images - Seeing Voices" and "Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers" are obligatory.

Basic knowledge of animation techniques are required.

Bemerkung

weitere Termine und Blockveranstaltungen werden noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Belegung der Module: "Bilder hören, Stimmen sehen" und "Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme", Vorkenntnisse in Animation

Fachmodule

317210005 backup 2018 II

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung

backup 2018 II

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

318110001 Appropriation within Digital Worlds

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2018

Beschreibung

Appropriation in art is the use of pre-existing objects or images with little or no transformation applied to them. The use of appropriation has played a significant role in the history of the arts (literary, visual, musical and performing arts). In the visual arts, to appropriate means to properly adopt, borrow, recycle or sample aspects of human-made visual culture. A notable example are the Readymades of Marcel Duchamp.

But when is appropriation a homage, when is it art and when is it just plain plagiarism? And what are the effects of technology upload images, text and audio material more quickly and easily than ever before. Sampling, remixing and mashups proliferate known persona.

In this course we will look at contemporary artistic strategies of appropriation. We will discuss artforms like Post-Internet art that embraces meme-culture, or music styles like Vapourwave that appropriates 1980s and 1990s styles of mood music.

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create artistic works that are self-

motivated work. Together, we will create an environment in which students can produce and discuss their own subjects related

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110003 CRITICAL VR LAB**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

This course emphasises artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches and offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to Unity 3D and Blender. We will look into contemporary and digital art related to recent the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110005 Dystopic/Utopic Prototype Lab**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

"A high-powered mutant of some kind never even considered for mass production.

Too weird to live, and too rare to die."

– Hunter S. Thompson

From mockups, proofs-of-concept and click-dummies to speculative design and design fiction, the prototypes produced by today's artists, designers and architects express both the current state of the art and the fascinating/terrifying future of digital interaction. This module explores strategies for the development of prototypes for the screen and physical world, incorporating a range of methodologies for visual, paper, UX and functional prototyping. Participants will be introduced to the basics of electronics and physical computing through experimentation with discrete and integrated components, microcontrollers and optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors and actors. Tasked with the realization of functional prototypes using contemporary methods and processes for additive/subtractive manufacturing and printed electronics, students will develop the skills and competencies necessary to make the first leap in the transition of interaction concepts to digital devices and physical infrastructures.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung einer Semesterdokumentation / Regular attendance, active participation and delivery of

relevant semester documentation.

318110008 Get Connected

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 10.04.2018

Beschreibung

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:Get_Connected".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 21. März per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Bewerbung Get Connected".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

Get Connected

This course offers the opportunity to get engaged with applications of networked "things". Here we investigate the potential of possible communicative abilities where as "things" are directly connected to other "things".

Understanding the basic structure of a sensor/actor in relationship with a micro controller unit is essential in order to create a language for delivering and receiving information within a network of their equals. Regarding the interconnectivity of shared information, we will create certain use cases and corresponding prototypes that will investigate in more detail the subjected communicative real-time abilities of many.

In this context, we will encounter various technologies such as Bluetooth, Wifi and WebSockets including Serial Communication for the purpose of being able to develop networked applications.

The following technologies and programming/markup languages will be encountered within the course:

- Serial Communication
- WebSockets
- c
- Node.js / Javascript
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

318110010 Habitats**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.04.2018

Beschreibung

During the course we will focus on organisms available at the DIY Biolab and will compare their habitats outdoors. Is there an euglenas and a slime mold physarum polycephalum living in the lab and the Ilmpark?

Is it possible to build an alternative habitat for them indoors? Students will be invited to choose an organism, to define its habitat in connection to resources such as light, food, oxygen, and electricity. The experiments will finally lead to an artistic approach. Advanced students will also be offered to develop an interactive system, which would combine organisms and technologies at the 'Environments' professorship (DIY Biolab, Performance Platform).

Therefore participants are invited to take a parallel course in Max/MSP visual programming.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318110011 HOMAGE animated**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 20.04.2018

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Huldigung an unsere Helden, eine Verbeugung vor unseren Vorbildern, eine Widmung an Alles, was uns beeindruckt und beflügelt.

Würdigt wen oder was euch inspiriert mit einem animierten Kurzfilm.

Erstes gemeinsames Treffen: Fr 20.4. 11-12:30 104

zweites und letztes gemeinsames Treffen: Fr 6.7. 11-12:30

dazwischen individuell vereinbarte Einzelgespräche

Bewerbung: Portfolio und Ideenskizze bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uniweimar.de

engl. Beschreibung

This class is a homage to our heroes, an obeisance to our role models, a tribute to everything that fires our imagination.

Create an animated appreciation for everybody or everything that inspires you.

First meeting: 20. April 2018

second and last meeting: 6. July 2018

in between one-on-one tutorial

Application: portfolio and short discription of your idea till 6 April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den beiden gemeinsamen Treffen, min. 1 Einzelgespräch, Abgabe eines animierten Kurzfilms

318110012 Introduction: Performance Platform & openFrameworks Graphics Programming**J. Brinkmann, J. Deich**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, Einzel, 17:00 - 18:00, 11.04.2018 - 11.04.2018

Block, 10:00 - 20:00, 04.05.2018 - 05.05.2018

Block, 10:00 - 20:00, 11.05.2018 - 12.05.2018

Beschreibung

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as: markerless multi-person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR.

Within the course, students will be introduced to these technologies accompanied by an introduction to the open source C++ toolkit openFrameworks with the aim to mediate fundamentals of graphics programming in conjunction with the opportunity to establish a dialog between the Performance Platform and code.

Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Wiki

318110013 Max/MSP visual programming**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2018

Beschreibung

Max/

MSP course will focus on developing simple interactive applications, which will foster imagination and skills around human and human interaction.

To bridge organisms and computers, we will use Arduino and to exchange data within the network we will use OSC protocol.

Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for a future Max/

MSP applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, sound to image conversion, feedback loops, and sensing physical data.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318110014 Mobile Spaces

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Michael Markert

We're going mobile: Packt die Geräte ein, wir gehen raus!

Dieses Semester nehmen wir "Mobile Devices" wörtlich: wir durchschreiten den Raum (spatio -> spazieren), untersuchen wie mobile ubiquitäre Technik unser räumliches Verständnis und unser Verhalten verändert. Was ist virtueller und physischer Raum, wo überlagern sich beide, welche neuen augmentierten Räume entstehen dadurch? Welche klassischen Navigationssysteme im Raum (Markierungen, Zeichen, Wegweiser, Wegleitsysteme, Karten, Kompass, Sterne...) gibt es und wie verändern moderne Gerätschaften mit GPS, WiFi & Mobilfunk Triangulation oder Location Based Social Services unsere Wahrnehmung von Raum.

Welche Daten können mit Kamera, Mikrofon, Sensorik und GPS bzw. allgemein "Data Loggern" erfasst werden und welche Auswertungen, Visualisierung oder Sonifizierungsmöglichkeiten gibt es für diese Daten? Welche künstlerischen, erzählerischen oder angewandten Strategien gibt es zur Auseinandersetzung mit Raum, Navigation und Technik, welche Auswirkung hat Technik auf Empfindung von Distanzen?

Wir werden und mit grundlegenden und aktuellen Raumtheorien auseinandersetzen, Techniken wie Lucius Burckhardts Spaziergangswissenschaft, Guy Debords Theory of Dérive oder Psychogeographie anwenden, Daten aufzeichnen, existierende aktuelle Technologoien (Outdoor-Activity Planner) nutzen und vor allem in Feldversuchen testen, Experimente erstellen, durchführen und evaluieren, wie man mit und ohne Technik durch den Raum navigiert und uns künstlerische Auseinandersetzungen mit Raumrezeption und zeitlicher Dimensionen ansehen.

Ergebnisse des Moduls können Analysen, (App-)Konzepte, künstlerische Installation oder tatsächliche Umsetzungen sein. Das Modul kann auch zur unterstützenden Evaluierung von ortsbezogenen Projekten genutzt werden.

engl. Beschreibung

We're going mobile: Grab your mobile, let's go outside!

We will cross through space (walk, rush, hike, drive...), we'll look at how ubiquitous location aware technology has changed our perception of space. What's virtual space and how does it interact with physical space; are augmented information layers altering our perception of space?

We'll look at classic navigation systems (maps, compass, waysigns, environmental and micronavigation...) and how technology, equipped with GPS, WiFi, cell triangulation and location based services, changes our spacial understanding and behavior. Does technology change our understanding of distance?

We will also discuss standard and contemporary space theories, apply techniques of Lucius Burckhardt's strollology (Spaziergangswissenschaft), Guy Debord's dérive and psychogeography, log and collect data (with cameras, microphones, GPS and magnetometer sensors...), go out in field excursions and most of all create, run and evaluate well defined experiments to see what can be done with this data in an artistic or applied context.

The expected outcome is a deeper understanding how location based technology works in practice and how mobile interfaces can be optimized to support movement in space. The final assignment is pretty open, it could be (either, not all!):

- a functional prototype of an app concept (or an app of course!)
- a (wearable) accessory (prototype or working proof-of-concept)
- in-depth user evaluation of one or more existing applications
- or a scientific paper, researching a specific location based / mobile topic

Bemerkung

Dienstags, 15:15 (vorläufig, subject to change!)

Voraussetzungen

Aktive und regelmäßige Teilnahme

Leistungsnachweis

- * Active and regular(!) participation
- * Progress on the individual project you are working on
- * Midterm-Presentation
- * Creating a piece of work / concept / app / scientific paper

318110017 SOUND LAND SCAPE

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 26.04.2018

Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - Bild und Ton vereinen sich und erschaffen einen Raum.

In Zusammenarbeit mit den Teilnehmern des gleichnamigen Kurses an der Martin Luther Universität Halle unter der Leitung von Christian Schunke erforschen wir "Landschaft".

Die Studierenden in Halle erarbeiten eine tonale Interpretation – wir werden uns über die Animation dem Thema auf visuelle Weise nähern, dabei "Landschaft" finden, kreieren und neu denken.

Das Semester beginnt mit einem Treffen der beiden Kurse in Halle, bei dem sich je ein Hallenser und ein Weimarer Studierender zu einem Team zusammenfinden werden.

Gemeinsam entwickeln die Kursteilnehmer in Absprache mit ihren jeweiligen Teamkollegen über das Semester hinweg ein Bild- und Tonkonzept für die finale

Aufgabe: eure SOUND LAND SCAPE - eine ca. 45-sekündige, animierte Bild-Ton-Komposition.

Parallel dazu und in Vorbereitung der finalen Aufgabe befassen wir uns in verschiedenen Animationsübungen bis zum Ende der Vorlesungszeit mit "Landschaft".

Im Juli erhalten die Weimarer Studierenden die finale Version der Tonspur von ihren Teammitgliedern aus Halle, die sie bis zum Ende des Semesters bebildern werden.

Treffen im Team: 26.4. / 24.5. / 7.6. / 28.6. + 3.5. Exkursion nach Halle

Bewerbung: Portfolio und kurzes Motivationsschreiben bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uni-weimar.de

Basiskonntnisse in Bereich Animation sind Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

engl. Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - image and sound merge to open up a new space.

In cooperation with the correspondent class at the Martin Luther University Halle we will examine "landscape". The students in Halle will create a tonal interpretation - we will

approach the topic from the animator's point of view.

In the end you will create a approx. 45s animated SOUND LAND SCAPE for one of the sound pieces created in Halle.

Team meetings: 26. April / 24. Mai / 7. June / 28. June + 3. Mai excursion to Halle

Application: portfolio and short motivation letter till 6. April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Basic knowledge in animation is required.

Voraussetzungen

Basiskonntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Anwesenheit an 4 der 5 Pflichtterminen, Teilnahme an min. 1 Einzelgespräch, Beteiligung am Dialog, Abgabe des Animationsfilms bis 31.9.2018

318110019 Vom Dokument zum Exponat – künstlerische Praktiken der Vermittlung

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 16.04.2018

Beschreibung

Lehrende: Francis Kamprath, Michael Fischer

Das Modul ermöglicht den Teilnehmenden Präsentationsmethoden und Wissenspraktiken im Ausstellungskontext zu diskutieren, zu erlernen und zu erproben. Wie lassen sich Ideen und Erkenntnisse ausstellen? Welche Gestalt nehmen sie innerhalb der Kunst an?

Ganz praktisch geht das Modul dabei schrittweise der Frage nach, wie ein entsprechendes „Rohmaterial“ zu seiner fertigen Form finden kann. Künstlerische Praktiken, die den Betrachtenden in der Regel verborgen bleiben, werden sichtbar gemacht, entschlüsselt und schließlich von den Teilnehmenden zur Anwendung gebracht. Vom Dokument, der ersten Idee, übers Konzept, Skizze und Modell zum finalen Exponat. Semesterziel ist eine gemeinsame Ausstellung.

Den Ausgangspunkt bildet die Exkursion in ein serbisches Flüchtlingscamp des Seminars „Stadt der Flüchtlinge“ im vergangenen Wintersemesters 17/18 und die dort erarbeiteten Materialien und Dokumente. Sie zeichnen thematisch einen Rahmen vor. Darüber hinaus steht das Modul Studierenden offen, die sich für das Thema Migration und Öffentlichkeit im Ausstellungskontext interessieren.

„Vom Dokument zum Exponat“ wird in Verbindung mit dem Fachmodul „Ausstellung und Wissenschaft“ von Prof. Dr. Frank Eckardt angeboten.

engl. Beschreibung

artistic practices of mediation

The module enables the participants to discuss, learn and test presentation methods and knowledge practices in the exhibition context.

Successively the question will be explored of how a given "raw material" can find its finished form. Artistic practices that usually remain hidden from the viewer are made visible, deciphered and finally applied by the participants. From the document, the first idea, concept, sketch and model to the final exhibit. Semester goal is a joint exhibition. Last winter-semester's excursion to a Serbian refugee camp as part of the seminar "City of Refugees" and the there compiled materials and documents lay the foundation to this module. In addition, the module is open to students interested in the topic of migration in the exhibition context.

"artistic practices of mediation" is offered in conjunction with the module "Ausstellung und Wissenschaft" by Prof. Dr. Frank Eckardt.

Voraussetzungen

Teilnahme am Seminar "Ausstellung und Wissenschaft" von Prof. Dr. Fank Eckardt

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

- Dokumentation + Präsentation einer praktischen Arbeit

318110020 Web Based Media: Transitional Web Development II

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 12.04.2018

Beschreibung

Web-Based Media: Transitional Web Development II is a graduate-level continuation of Web-Based Media I. It will focus on the programmatic elements of web development including front-end scripting (JavaScript) and server-side development (PHP). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

318110022 AudioLAB II. Performative Aspekten und Aufführungspraxis der Live Elektronik

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und zu interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gründen die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

Live Elektronik und Aufführungspraxis

Erschaffung neuer Klangräume

Musikalische Geste vs. physikalische Bewegung Interaktion Klang, Mensch, Maschine Visualisierung des Klanges
Spatialisierung der erzeugten Klänge

Die Arbeiten münden in verschiedenen Aufführungen während des Sommersemesters 2018.

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Anwesenheit

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

318110023 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

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.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

318110024 Introduction to Typography

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

Dozent: Prof. Jay Rutherford

Termine: 25.4.-26.4.2018, 10.00-18.00 Uhr; 23.5.-24.5.2018, 10.00-18.00 Uhr, 13.6.-14.6.2018, 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5

Leistungsnachweis

2 Aufgaben pro Block

318110025 Live-Elektronik mit konventionellen und experimentellen Instrumenten (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 09.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund. Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP sind empfohlen.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals, Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Verwendung verschiedener Möglichkeiten zur Steuerung von Parametern besprochen.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert. Der Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

Bemerkung

Anmeldung unter: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar, Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

318110026 Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2018

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.04.2018 - 09.07.2018

Beschreibung

Zum 11. Mal wird in diesem Jahr der Preis der Medienkunst/Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Von einer unabhängigen Jury werden studentische Abschlussarbeiten des Studiengangs MKG der Fakultät Kunst und Gestaltung ausgezeichnet. Jede Professur kann maximal zwei preiswürdige Arbeiten nominieren. Diese Werke werden in einer Ausstellung in der Galerie Eigenheim Weimar zusammengetragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis"

Kuratieren hat sich zu einem Modebegriff und geradezu Massenphänomen entwickelt. Dennoch bleibt die Medienkunst in der Vielseitigkeit ihrer Ausdrucksformen eine Herausforderung. Diese wollen wir gemeinsam angehen! Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters während einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration. Natürlich besuchen wir auch die Galerie Eigenheim Weimar, um uns einen Eindruck von den örtlichen Gegebenheiten zu machen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Kann es ein thematisches „Leitmotiv“, ein Begleitprogramm zur Vernissage und zur Preisverleihung geben? Welche grafische Gestaltung hält Presstexte, Plakate, Reader und Flyer zusammen? Die Liste dessen, was für eine Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und wird maßgeblich von den kuratorischen Ideen in Zusammenarbeit mit den studentischen Kunstschaffenden abhängen.

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer, der umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von nationalen und internationalen Ausstellungsprojekten im Kontext der Galerie Eigenheim Weimar/Berlin gesammelt hat.

engl. Beschreibung

Curating Media Art – The Media Art Award 2018

This year, for the 11th time, the Media Art Prize will be awarded - an award for the final works of students in media art and design, which will be awarded during the "summaery" by an independent jury. The nominated works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and will be made accessible to the public.

Curating media art – The Media Art Award

Curating has become fashionable and some sort of a mass phenomenon. Media art in particular is still a challenge in the viciousness of its expressions. We want to tackle these issues together! In the beginning of the semester, we will visit exhibitions during a Berlin excursion and find out their concepts. We will examine the question of where and how media art is exhibited today and get the necessary inspiration for the exhibition in Weimar. Of course, we will also visit the Galerie Eigenheim Weimar to give us an idea of the conditions of the site.

Then we will go straight to work: Which work should be shown? Will there be a curatorial leitmotif? Is there an accompanying program for the vernissage and the award ceremony? Which graphic appearance connects press texts, posters, readers and flyers to another? This list, what needs to be organized for an exhibition, what has to be done, is a long one, and depends largely on the ideas of the curators in collaboration with the artists.

This course will be guided by Konstantin Bayer, who is well experienced in curating national and international exhibition projects in connection with the Galerie Eigenheim Weimar/Berlin.

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer

Termine: Mo. 14tägig gerade, 16.4.2018, 13.30-19.30 Uhr

Raum: B15, 104

Anmeldung bis 29.3.2018 an: konstantin.bayer@galerie-eigenheim.de

Leistungsnachweis

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

318110027 On Air

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 14:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 09.04.2018

Beschreibung

In diesem Modul, das sich vornehmlich an interessierte, aber im Radiomachen noch unerfahrene Studierende richtet, wollen wir uns mit den Grundlagen des Radiomachens beschäftigen.

Einerseits historisch, theoretisch, andererseits aber eben auch ganz praktisch. Wie verwende ich ein Reportergerät und wie stelle ich Fragen, damit ich auch Antworten bekomme? Worauf muss ich achten, wenn ich auf der anderen Seite des Mikrofons sitze und spreche? Wie recherchiere, schreibe, recorde und schneide ich einen Beitrag?

Welche Formen von Beiträgen und Formaten gibt es im Radio? Und wie funktioniert Radio machen überhaupt. Dazu treffen wir uns wöchentlich im Radiostudio in der Marienstrasse 5, probieren aus und gehen dann zu den Sondersendetagen im Juni und Juli live auf Sendung.

Daneben beschäftigen wir uns mit professionelle Produktionen: Feature, Hörspiel, Audiowalks und lernen historische und qualitative Unterschiede zu hören.

Gleichzeitig wird aber genug Raum bleiben, eigenen Interessen nachzugehen, um seinen Platz im Sendebetrieb zu finden. Vor oder hinter dem Mikrofon, als Techniker oder Produzent.

engl. Beschreibung

On Air

In this module, which is aimed primarily at interested, but in the radio making still inexperienced students, we want to deal with the basics of radio production.

On one hand historical and theoretical, but on the other hand quite practical. How do I use a reporter device and how do I ask questions so that I can get answers? How do I write, recorde and cut a post? What forms of contributions and formats are there on the radio? And how does radio work at all. We meet weekly at the radio studio in Marienstrasse 5, try it out and then go live on special days in June and July.

In addition, we deal with professional productions: feature, radio play, audio walks and learn to hear historical and qualitative differences.

At the same time, however, there will be enough room to pursue one's own interests in order to find his place in the broadcasting business. In front of or behind the microphone, as a technician or producer.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen, Beiträge produzieren

318110028 Werbung und Dokumentarfilm

J. Hüfner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Der Dokumentarfilm ist fester Bestandteil der Werbung. Wo unterscheidet er sich formal und inhaltlich vom klassischen Dokumentarfilm und wo sind die Gemeinsamkeiten?

In dem Kurs wird die Dokumentar- und Werberegisseurin Sandra Jakisch (www.sandrajakisch.de) in praktischen und theoretischen Übungen, wie z.B. Interviewtraining, Konzept- & Moodboarderstellung, die Studierenden in die Welt des angewandten Dokumentarfilms einführen. Anhand von drei Portraits für die Nominierten des Thüringer Migrationspreises 2018 wird das Erlernte praktisch erprobt. Sandra Jakisch wird die Teilnehmer inhaltlich und formal auf die Dreharbeiten vorbereiten.

Der Dreh und die anschließende Postproduktion wird von dem Filmemacher und Videokünstler Vaclav Harsa betreut. Die Filme werden auf der Preisverleihung des Migrationspreises Ende Oktober in Erfurt präsentiert.

Der Thüringer Migrationspreis wird an Vereine, Institutionen oder Privatpersonen verliehen, die sich besonders um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben. Der Preis 2018 wird zum Thema "Lebensgeschichten" verliehen. Angesprochen werden damit Initiativen, Netzwerke, private und öffentliche Einrichtungen, die Zugewanderten Raum und Möglichkeit bieten, ihre Lebensgeschichten zu teilen, weiter zu entwickeln und damit Mut und Zuversicht für eine Zukunft und individuelle Perspektiven in unserer Gesellschaft machen. Zu Beginn des Kurses wird es eine Vorstellung der Arbeit von einer Referentin des Ministeriums vorgestellt.

engl. Beschreibung

advertising and documentary - A basic video course

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work for migrations. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented in November in Erfurt.

Bemerkung

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Blockseminare:

28.5.-30.5. 2018- Einführung / Recherche, 11.00-16.45 Uhr

12.6.-14.6.2018 - Konzepterstellung / Interviewtraining / Drehplanung

20.6.-21.6.2018 - Dreh

25.6.-26.6.2018 - Materialsichtung / Schnittbesprechung

Dozenten: Sandra Jakisch, Vaclav Harsa

Voraussetzungen

Portfolio

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit bei Konzeption, Dreh und Postproduktion. Teilnahme an allen Terminen.

318110029 What goes surround, comes around

A. Drechsler

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 05.04.2018

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Wen interessiert denn heute noch Surround Sound außerhalb des Kinosaals. Musik über mobile Minilautsprecher, Youtubeclips übers Handy oder das Hörspiel über das (Mono)Küchenradio hören reicht doch völlig aus. Wer stellt sich schon ein teures Mehrkanalsystem in das Wohnzimmer um dort eine der wenigen Klassik oder Jazz Remastered und Remixed Jubiläumsboxen von längst verstorbenen Musikern zu hören. Und oben drein muss das System auch noch in vordefinierten Normen im Raum an den oft unmöglichsten Stellen positioniert werden.

Was passiert denn eigentlich wenn man außerhalb der sogenannten ITU-R BS 775-Norm mischt oder abhört? Warum lässt Björk einen Großteil ihrer Albumveröffentlichungen zusätzlich in Surround mischen? Warum bringen R.E.M. ein 25 Jahre altes Album remixed in Dolby Atmos raus? Es gibt sie also noch oder vielleicht wieder, die Surround Sound Produktionen. Im Hörspiel, in der Musik, etc. In diesem Kurs widmen wir uns dem Surround Sound in seinen unterschiedlichen Ausprägungen abseits des Films. Wir hören und analysieren gemeinsam mit dem Ziel, danach den Versuch zu wagen neue und künstlerisch eigenständige Wege in der Mehrkanalproduktionen zu beschreiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 (idealerweise auch 2), für Studierende mit Audioproduktionserfahrung

Leistungsnachweis

Abgabe einer Surroundproduktion

318110030 Playing Games With my Art

G. Pandolfo

Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

In diesem Fachmodul geht es um die Verbindung von ungewöhnlichen Konzepten und Geschichten für Videospiele jenseits des mainstream.

Milan Pingel, M.A. Absolvent des Cologne Game Labs und Gründer des Indiegames Studio Massive Minitteam, vermittelt in diesem Fachmodul Grundlagen des Storytelling für Gamedesign.

In einem mehrtätigen Workshop erhalten die Studierenden die Möglichkeit, ein Spielekonzept zu erarbeiten.

Es wird empfohlen, dieses Fachmodul in Kombination mit dem Projektmodul "Loading Screens" (Spieleentwicklung, Fakultät Medien) und dem wissenschaftl. Modul "Graphics & Animation" (3D-Modelling, Fakultät Medien) zu belegen.

Ort und Zeit werden per Email bekannt gegeben.

Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar.
Anmeldung per Email an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Playing Games With my Art

An introduction to concept development and storytelling for videogames.

Milan Pingel, M.A. graduate of the Cologne Game Labs and founder of indiegames studio Massive Minitteam, conveys the fundamentals of gamedesign and storytelling in this course module. In several consecutive days students are given the possibility to develop a game concept.

It is recommended to combine this module with the project module "Loading Screens" (Gamedevelopment) and the scientific module "Graphics & Animation" (3D-modelling), Faculty of Media.

Time and place will announced via email.

Bemerkung

Dozent: Milan Pingel

Termin: 20.-21.4.2018, 10.00-18.00 Uhr und 23.4.-24.4.2018, 10.00-18.00 Uhr

Raum: B11, GFX-Labor

Voraussetzungen

Bewerbung an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an der gesamten Blockveranstaltung, Abschlusspräsentation

318110035 Bilder hören, Stimmen sehen - Poesie in der Animation (MFA)**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Wie entwickelt man ein Auge für Stimmen und ein Ohr für Bilder? An welchem Punkt besteht eine Verbindung oder Trennung zwischen dem gesprochenen Wort und den Bildern, mit denen sie dargestellt sind? Kann eine visuelle Übersetzung eines gesprochenen Wortes der Ästhetik des Literarischen und des Kreativen erfolgreich dienen?

Während dieses 4-tägigen Workshops erhalten die Teilnehmer die Gelegenheit, ihr eigenes visuelles Auge für Poesie zu finden und gleichzeitig einige Animationstechniken und -praktiken, die für eine ansprechende Übersetzung von Wörtern in Bilder wertvoll sind zu erlernen

Vorkenntnisse in Animation sind erforderlich. Erfahrung mit Animationsprogramme wie TV Paint, After Effects und Photoshop sind von Vorteil.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

"Hearing Images, Seeing Voices" - Workshop on Poetry in Animation (MFA)

How does one develop an eye for vocals and an ear for images?

At what point is there a connection or disconnection between the spoken word and the visuals through which they are being represented?

Can a visual translation of a spoken word convey the aesthetics of both the literary and the creative in an appropriate way?

During this 4 day workshop the participants will have the opportunity to find their own visual eye for poetry while at the same time getting hands on animation techniques and practices which are valuable for an appealing translation of words into images

Bemerkung

Termine: 23.-26.6.2018, 9:15-12.30 und 13.30-16.45 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes: hybrid.poetry und des Modules xxx- Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar, Abschlusspräsentation

318110037 Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme (MFA)**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

In diesem Seminar werden wir uns mit den Grundlagen der Filmdramaturgie und Stoffentwicklung auseinandersetzen. Neben konventionellen werden auch experimentelle und hybride Formate - mit einem Schwerpunkt auf Poetry Film - analysiert werden. Das Seminar dient der Stoffentwicklung für eigene Filme, die im Rahmen des Projektes „hybrid poetry“ im Sommersemester 2018 entstehen.

Zur Seminar -Vorbereitung wird empfohlen:

- Katharina Bildhauer: Drehbuch reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts, Konstanz 2007
- Dennis Eick: Drehbuchtheorien: Eine vergleichende Analyse, Konstanz 2005
- Orphal, Stefanie: Poesiefilm- Lyrik im audiovisuellen Medium, Berlin 2014.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers (MFA)

This course will introduce into the basics of film dramatury and scriptwriting for animation and experimental filmmakers. Students are requested to attend the project "hybrid poetry" as well as the module "Hearing Images, Seeing Voices".

Bemerkung

Dozentin: Dr. Cathy de Haan

weitere Termine: 15.-17.5.2018, 10.00-17.00 Uhr; 29.-31.5.2018, 10.00-17.00 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes "hybrid.poetry" und des Fachmoduls "Bilder hören, Stimmen sehen" - Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am gesamten Seminar, Abschlusspräsentation

318110040 Versteckte Schätze des Dokumentarfilms 2**N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2018

Beschreibung

Unzählige Perlen des Dokumentarfilms sind in den Untiefen des Celluloid- und Datenmeeres verborgen. Im Laufe des Kurses werden wir gemeinsam auf Tauschgang gehen und diese Schätze ans Tageslicht – oder besser ins Beamerlicht - bringen. Wir suchen und diskutieren über Abstraktes, Ungewöhnliches, Absonderliches und ordnen die

gefundenen Filme in einen dokumentar-historischen Kontext ein. Pack deinen Doku-Koffer und komm mit uns auf Forschungsreise!

engl. Beschreibung

Hidden treasures of documentary 2

Pearl hunting in Docland

Hidden treasures of documentary moviemaking

Countless treasures treasures of documentary film are hidden in the oceans of celluloid and data. Within this course, we will dive deep down and bring these treasures back to the light. We will search and discuss for the experimental, the unusual, the bizzare ... and put the found films into a documentary-historical context. Pack your suitcase and join the expedition!

Bemerkung

Termin: Mo. wö. 16.4.2018, 19.00-22.00 Uhr

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

A personal suggestion of your "hidden treasure" of a documentary film at the first meeting (April 16th).

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, presentation of a film

318120023 Follow Action - Künstlerische Strategien mit Ableton Live

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2018

Beschreibung

Bombardiert von Begriffen wie Session View, Clip Automation und überfordert von einer Library gefüllt mit tausenden Preset-Klängen ist es auch für hartgesottene Klangkünstler und Produzenten manchmal schwierig, den Überblick zu behalten. In diesem Kurs werden wir uns mit Ableton Live im Kontext von Radio- und Klangkunst sowie als Werkzeug für Synthese und Sound Design beschäftigen. Workflow, Verwaltung von Daten und Projekten aber auch Einbindung externer MIDI-Controller von obskur bis komfortabel werden uns ebenso beschäftigen wie Tastaturabkürzungen und Grundzüge von Max for Live. Dabei üben wir den fortgeschrittenen Umgang mit der Software auch anhand mitgebrachter, eigener Projekte die z.B. im Rahmen anderer Projekte der Fakultät entwickelt werden. Die Betreuung rein musikalischer Projekte ist hierbei ausdrücklich nicht zentraler Gegenstand des Kurses. Sorry.

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Nutzer von Ableton Live, die über Erfahrung im Bereich Audioschnitt, Audioproduktion und Klangsynthese verfügen. Begriffe wie VST-Instrument, MIDI und Sample werden nicht weiter erklärt werden. Ein eigener Laptop samt EDU Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Suite) ist für die Teilnahme am Kurs zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

Follow Action - Artistic Strategies with Ableton Live

Bombarded by terms like Session View, Clip Automation and flooded by a library filled with thousands of preset sounds, sometimes even advanced sound artists and producers are prone to get lost. This course will deal with Ableton Live as a tool for Radio- and Sound-Art and as a blank slate for synthesis and sound design. Workflow, management of files and projects and usage of MIDI-Controllers from obscure to luxurious will be our daily bread as well as shortcut keys and Max for Live basics. We will practice the advanced use of the software using your own,

current projects, supplementing and building on what is you are working on for your own projects in other courses. This course will not be a means of working on your existing, private musical endeavors. Sorry. This course is tailored for advanced Ableton Live users that have experience in synthesis as well as editing and producing audio. Understanding terms such as VST-Instrument, MIDI and Sample is a prerequisite. You are required to bring your own laptop running a licensed version of Ableton Live 10 EDU (ideally in the Suite version). Registration required. Please e-mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before March 26

Bemerkung

Voranmeldung und persönliches Gespräch sind erforderlich. Bitte melden sie sich per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de an.

Voraussetzungen

Laptop mit Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Live 10 Suite)

Leistungsnachweis

Produktion eigener künstlerischer Arbeiten, Teilnahme an der 48H-Sendung von BauhausFM

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

318110022 AudioLAB II. Performative Aspekten und Aufführungspraxis der Live Elektronik

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und zu interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gründen die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

Live Elektronik und Aufführungspraxis

Erschaffung neuer Klangräume

Musikalische Geste vs. physikalische Bewegung Interaktion Klang, Mensch, Maschine Visualisierung des Klanges Spatialisierung der erzeugten Klänge

Die Arbeiten münden in verschiedenen Aufführungen während des Sommersemesters 2018.

Bemerkung

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Anwesenheit

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

318110023 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2018

Beschreibung

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.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung unter: teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

318110025 Live-Elektronik mit konventionellen und experimentellen Instrumenten (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 09.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund. Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP sind empfohlen.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals,

Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Verwendung verschiedener Möglichkeiten zur Steuerung von Parametern besprochen.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert. Der Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

Bemerkung

Anmeldung unter: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar, Vorkenntnisse in Max/MSP bzw. der Besuch des Einführungskurses in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

Experimentelles Radio

318110027 On Air

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 14:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 09.04.2018

Beschreibung

In diesem Modul, das sich vornehmlich an interessierte, aber im Radiomachen noch unerfahrene Studierende richtet, wollen wir uns mit den Grundlagen des Radiomachens beschäftigen.

Einerseits historisch, theoretisch, andererseits aber eben auch ganz praktisch. Wie verwende ich ein Reportergerät und wie stelle ich Fragen, damit ich auch Antworten bekomme? Worauf muss ich achten, wenn ich auf der anderen Seite des Mikrofons sitze und spreche? Wie recherchiere, schreibe, recorde und schneide ich einen Beitrag? Welche Formen von Beiträgen und Formaten gibt es im Radio? Und wie funktioniert Radio machen überhaupt. Dazu treffen wir uns wöchentlich im Radiostudio in der Marienstrasse 5, probieren aus und gehen dann zu den Sondersendetagen im Juni und Juli live auf Sendung.

Daneben beschäftigen wir uns mit professionelle Produktionen: Feature, Hörspiel, Audiowalks und lernen historische und qualitative Unterschiede zu hören.

Gleichzeitig wird aber genug Raum bleiben, eigenen Interessen nachzugehen, um seinen Platz im Sendebetrieb zu finden. Vor oder hinter dem Mikrophon, als Techniker oder Produzent.

engl. Beschreibung

On Air

In this module, which is aimed primarily at interested, but in the radio making still inexperienced students, we want to deal with the basics of radio production.

On one hand historical and theoretical, but on the other hand quite practical. How do I use a reporter device and how do I ask questions so that I can get answers? How do I write, recorde and cut a post? What forms of contributions and formats are there on the radio? And how does radio work at all. We meet weekly at the radio studio in Marienstrasse 5, try it out and then go live on special days in June and July.

In addition, we deal with professional productions: feature, radio play, audio walks and learn to hear historical and qualitative differences.

At the same time, however, there will be enough room to pursue one's own interests in order to find his place in the broadcasting business. In front of or behind the microphone, as a technician or producer.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen, Beiträge produzieren

318110029 What goes surround, comes around

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 05.04.2018

Beschreibung

Wen interessiert denn heute noch Surround Sound außerhalb des Kinosaals. Musik über mobile Minilautsprecher, Youtubeclips übers Handy oder das Hörspiel über das (Mono)Küchenradio hören reicht doch völlig aus. Wer stellt sich schon ein teures Mehrkanalsystem in das Wohnzimmer um dort eine der wenigen Klassik oder Jazz Remastered und Remixed Jubiläumsboxen von längst verstorbenen Musikern zu hören. Und oben drein muss das System auch noch in vordefinierten Normen im Raum an den oft unmöglichsten Stellen positioniert werden. Was passiert denn eigentlich wenn man außerhalb der sogenannten ITU-R BS 775-Norm mischt oder abhört? Warum lässt Björk einen Großteil ihrer Albumveröffentlichungen zusätzlich in Surround mischen? Warum bringen R.E.M. ein 25 Jahre altes Album remixed in Dolby Atmos raus? Es gibt sie also noch oder vielleicht wieder, die Surround Sound Produktionen. Im Hörspiel, in der Musik, etc. In diesem Kurs widmen wir uns dem Surround Sound in seinen unterschiedlichen Ausprägungen abseits des Films. Wir hören und analysieren gemeinsam mit dem Ziel, danach den Versuch zu wagen neue und künstlerisch eigenständige Wege in der Mehrkanalproduktionen zu beschreiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 (idealerweise auch 2), für Studierende mit Audioproduktionserfahrung

Leistungsnachweis

Abgabe einer Surroundproduktion

318120023 Follow Action - Künstlerische Strategien mit Ableton Live

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2018

Beschreibung

Bombardiert von Begriffen wie Session View, Clip Automation und überfordert von einer Library gefüllt mit tausenden Preset-Klängen ist es auch für hartgesottene Klangkünstler und Produzenten manchmal schwierig, den Überblick zu behalten. In diesem Kurs werden wir uns mit Ableton Live im Kontext von Radio- und Klangkunst sowie als Werkzeug für Synthese und Sound Design beschäftigen. Workflow, Verwaltung von Daten und Projekten aber auch Einbindung externer MIDI-Controller von obskur bis komfortabel werden uns ebenso beschäftigen wie Tastaturabkürzungen und Grundzüge von Max for Live. Dabei üben wir den fortgeschrittenen Umgang mit der Software auch anhand mitgebrachter, eigener Projekte die z.B. im Rahmen anderer Projekte der Fakultät entwickelt werden. Die Betreuung rein musikalischer Projekte ist hierbei ausdrücklich nicht zentraler Gegenstand des Kurses. Sorry.

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Nutzer von Ableton Live, die über Erfahrung im Bereich Audioschnitt, Audioproduktion und Klangsynthese verfügen. Begriffe wie VST-Instrument, MIDI und Sample werden nicht weiter erklärt werden. Ein eigener Laptop samt EDU Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Suite) ist für die Teilnahme am Kurs zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

Follow Action - Artistic Strategies with Ableton Live

Bombarded by terms like Session View, Clip Automation and flooded by a library filled with thousands of preset sounds, sometimes even advanced sound artists and producers are prone to get lost. This course will deal with Ableton Live as a tool for Radio- and Sound-Art and as a blank slate for synthesis and sound design. Workflow, management of files and projects and usage of MIDI-Controllers from obscure to luxurious will be our daily bread as well as shortcut keys and Max for Live basics. We will practice the advanced use of the software using your own, current projects, supplementing and building on what is you are working on for your own projects in other courses. This course will not be a means of working on your existing, private musical endeavors. Sorry. This course is tailored for advanced Ableton Live users that have experience in synthesis as well as editing and producing audio. Understanding terms such as VST-Instrument, MIDI and Sample is a prerequisite. You are required to bring your own laptop running a licensed version of Ableton Live 10 EDU (ideally in the Suite version). Registration required. Please e-mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before March 26

Bemerkung

Voranmeldung und persönliches Gespräch sind erforderlich. Bitte melden sie sich per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de an.

Voraussetzungen

Laptop mit Lizenz für Ableton Live 10 (idealerweise Live 10 Suite)

Leistungsnachweis

Produktion eigener künstlerischer Arbeiten, Teilnahme an der 48H-Sendung von BauhausFM

Audiobaukasten II - Featureproduktion

A. Drechsler, M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 10.04.2018

Beschreibung

Die technischen Herausforderungen im Feature sind vielfältig. Es beginnt schon bei der Entscheidung wo und wie ich aufnehme. Welche Mikrofone und welcher Ort am besten für die Umsetzung meiner Idee geeignet ist. Immer mit dem Fokus darauf Tonmaterial mit der bestmöglichen Qualität aber auch Authentizität zu sammeln. Im Tonschnitt zeigt sich einerseits was das Material hergibt, andererseits beginnt hier ein erneuter kreativer Prozess, der manchmal das Gesamtkonzept ziemlich ins Wanken bringt. Wir beschäftigen uns in diesem Modul mit der richtigen Handhabung des Equipments, arbeiten mit professioneller Schnittsoftware (Pro Tools & Reaper) und experimentieren mit Sounddesign Tools.

Vom Umgang mit Musik, Geräuschen, O-Ton bis hin zu Schnitt, Montage und Mischung, alles was ihr braucht um eure Ideen umzusetzen.

Dieser Kurs ist angegliedert an das Projektmodul „Von Null auf 100 in einem Semester: Wir featuren“ mit Henry Bernhard und ist prinzipiell nur für diese TeilnehmerInnen zugänglich. Abhängig von den Anmeldungen können Restplätze frei sein. Für die freien Plätze ist eine Bewerbung mit einem bereits ausgearbeiteten Featureskript notwendig (nicht für TeilnehmerInnen des Projektmoduls). Zusendung des Skripts bis 28. März an astrid.drechsler@uni-weimar.de. Die Auswahl findet zwischen 28. März und 1. April statt und wird spätestens am 3. April bekannt gegeben, damit die Teilnahme an einem alternativen Fach- oder Werkmodul möglich ist.

engl. Beschreibung

Audiobaukasten II - Production of radio feature

The technical challenges for Features are manifold. It starts with deciding where and how to record. Which microphones and which place is best suited for the realization of my idea. Always with the focus on collecting audio material with the best possible quality but also authenticity. On the one hand, the sound cut reveals what the material is about, on the other hand a new creative process begins here, which sometimes shakes the overall concept quite a bit. In this module we deal with the correct handling of the equipment, work with professional editing software

(Pro Tools & Reaper) and experiment with sound design tools. From dealing with music, noise, original sound up to editing, montage and mixing, everything you need to implement your ideas.

Voraussetzungen

Projektmodul "Von Null auf 100 in einem Semester: Wir featuren" und die erfolgreiche Teilnahme

Leistungsnachweis

Abgabe eines produzierten Features

Zuckerschlecken

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 11:00 - 14:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2018

Beschreibung

In diesem Kurs, der sich vornehmlich an Studierende kurz vor dem Abschluss richtet, wollen wir über den universitären Tellerrand hinaus in die "harte" Wirklichkeit des Berufsalltags blicken.

Was brauche ich, um mich als selbständiger Radiokünstler zu behaupten? Wie und wo kann ich Arbeiten einreichen? Welche Möglichkeiten der Projektfinanzierung gibt es? Wie verhandle ich Gagen? Und was sind ganz konkrete Möglichkeiten für mich, nach dem Studium weiter zu machen?

Dafür werden wir viel in Gruppenarbeit zusammen sein, Gäste einladen, die ihre Erfahrung mit uns teilen können, aber auch in Einzelkonsultationen über ganz individuelle Hürden und Herausforderungen sprechen.

engl. Beschreibung

Nobody said it would be easy

In this course, which is aimed primarily at students shortly before graduation, we want to look beyond the university rim into the "hard" reality of everyday working life.

What do I need to assert myself as an independent radio artist? How and where can I submit work? What are the possibilities of project financing? How do I negotiate fees? And what are very concrete possibilities for me to continue after my studies?

For this we will be together a lot in group work, invite guests who can share their experience with us, but also in individual consultations, talking about very individual hurdles and challenges.

Voraussetzungen

Masterstudenten oder kurz davor stehende, die bereits mehrere Semester im Experimentellen Radio studiert haben

Leistungsnachweis

Regelmäßiges Erscheinen im Kurs, Referate und Übungen

Experimentelle Television

318110028 Werbung und Dokumentarfilm

J. Hüfner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Der Dokumentarfilm ist fester Bestandteil der Werbung. Wo unterscheidet er sich formal und inhaltlich vom klassischen Dokumentarfilm und wo sind die Gemeinsamkeiten?

In dem Kurs wird die Dokumentar- und Werberegisseurin Sandra Jakisch (www.sandrajakisch.de) in praktischen und theoretischen Übungen, wie z.B. Interviewtraining, Konzept- & Moodboarderstellung, die Studierenden in die Welt des angewandten Dokumentarfilms einführen. Anhand von drei Portraits für die Nominierten des Thüringer Migrationspreises 2018 wird das Erlernte praktisch erprobt. Sandra Jakisch wird die Teilnehmer inhaltlich und formal auf die Dreharbeiten vorbereiten.

Der Dreh und die anschließende Postproduktion wird von dem Filmemacher und Videokünstler Vaclav Harsa betreut. Die Filme werden auf der Preisverleihung des Migrationspreises Ende Oktober in Erfurt präsentiert.

Der Thüringer Migrationspreis wird an Vereine, Institutionen oder Privatpersonen verliehen, die sich besonders um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben. Der Preis 2018 wird zum Thema "Lebensgeschichten" verliehen. Angesprochen werden damit Initiativen, Netzwerke, private und öffentliche Einrichtungen, die Zugewanderten Raum und Möglichkeit bieten, ihre Lebensgeschichten zu teilen, weiter zu entwickeln und damit Mut und Zuversicht für eine Zukunft und individuelle Perspektiven in unserer Gesellschaft machen. Zu Beginn des Kurses wird es eine Vorstellung der Arbeit von einer Referentin des Ministeriums vorgestellt.

engl. Beschreibung

advertising and documentary - A basic video course

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work for migrations. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented in November in Erfurt.

Bemerkung

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Blockseminare:

28.5.-30.5. 2018- Einführung / Recherche, 11.00-16.45 Uhr

12.6.-14.6.2018 - Konzepterstellung / Interviewtraining / Drehplanung

20.6.-21.6.2018 - Dreh

25.6.-26.6 2018 - Materialsichtung / Schnittbesprechung

Dozenten: Sandra Jakisch, Vaclav Harsa

Voraussetzungen

Portfolio

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit bei Konzeption, Dreh und Postproduktion. Teilnahme an allen Terminen.

Gestaltung medialer Umgebungen

318110001 Appropriation within Digital Worlds

J. Brinkmann

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2018

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Appropriation in art is the use of pre-existing objects or images with little or no transformation applied to them. The use of appropriation has played a significant role in the history of the arts (literary, visual, musical and performing arts). In the visual arts, to appropriate means to properly adopt, borrow, recycle or sample aspects of human-made visual culture. A notable example are the Readymades of Marcel Duchamp.

But when is appropriation a homage, when is it art and when is it just plain plagiarism? And what are the effects of technology upload images, text and audio material more quickly and easily than ever before. Sampling, remixing and mashups proliferate known persona.

In this course we will look at contemporary artistic strategies of appropriation. We will discuss artforms like Post-Internet art that embraces meme-

culture, or music styles like Vapourwave that appropriates 1980s and 1990s styles of mood music.

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create artistic works that are self-

motivated work. Together, we will create an environment in which students can produce and discuss their own subjects related

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110003 CRITICAL VR LAB

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

This course emphasises artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches and offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to Unity 3D and Blender. We will look into contemporary and digital art related to recent the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Voraussetzungen

send short motivation/portfolio until 04.04.2018 to joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Medien-Wiki

318110010 Habitats

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.04.2018

Beschreibung

During the course we will focus on organisms available at the DIY Biolab and will compare their habitats outdoors. Is there any

euglenas and a slime mold physarum polycephalum living in the lab and the Ilmpark?

Is it possible to build an alternative habitat for them indoors? Students will be invited to choose an organism, to define its habit in connection to resources such as light, food, oxygen, and electricity. The experiments will finally lead to an artistic approach. Advanced students will also be offered to develop an interactive system, which would combine organisms and technologies at the Performance Platform's professorship (DIY Biolab, Performance Platform).

Therefore participants are invited to take a parallel course in Max/MSP visual programming.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318110012 Introduction: Performance Platform & openFrameworks Graphics Programming

J. Brinkmann, J. Deich

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, Einzel, 17:00 - 18:00, 11.04.2018 - 11.04.2018

Block, 10:00 - 20:00, 04.05.2018 - 05.05.2018

Block, 10:00 - 20:00, 11.05.2018 - 12.05.2018

Beschreibung

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as: markerless multi-person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR.

Within the course, students will be introduced to these technologies accompanied by an introduction to the open source C++ toolkit openFrameworks with the aim

to mediate fundamentals of graphics programming in conjunction with the opportunity to establish a dialog between the Performance Platform and code.

Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works.

Bemerkung

Ortangabe: Bauhausstraße 9a, Digital Bauhaus Lab, Performance Platform

Leistungsnachweis

- regular attendance and participation
- realisation of a project and documentation on the Wiki

318110013 Max/MSP visual programming

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2018

Beschreibung

Max/

MSP course will focus on developing simple interactive applications, which will foster imagination and skills around human and human interaction.

To bridge organisms and computers, we will use Arduino and to exchange data within the network we will use OSC protocol.

Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for a future Max/MSP applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, sound to image conversion, feedback loops, and sensing physical data.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

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

318110019 Vom Dokument zum Exponat – künstlerische Praktiken der Vermittlung

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 16.04.2018

Beschreibung

Lehrende: Francis Kamprath, Michael Fischer

Das Modul ermöglicht den Teilnehmenden Präsentationsmethoden und Wissenspraktiken im Ausstellungskontext zu diskutieren, zu erlernen und zu erproben. Wie lassen sich Ideen und Erkenntnisse ausstellen? Welche Gestalt nehmen sie innerhalb der Kunst an?

Ganz praktisch geht das Modul dabei schrittweise der Frage nach, wie ein entsprechendes „Rohmaterial“ zu seiner fertigen Form finden kann. Künstlerische Praktiken, die den Betrachtenden in der Regel verborgen bleiben, werden sichtbar gemacht, entschlüsselt und schließlich von den Teilnehmenden zur Anwendung gebracht. Vom Dokument, der ersten Idee, übers Konzept, Skizze und Modell zum finalen Exponat. Semesterziel ist eine gemeinsame Ausstellung.

Den Ausgangspunkt bildet die Exkursion in ein serbisches Flüchtlingscamp des Seminars „Stadt der Flüchtlinge“ im vergangenen Wintersemesters 17/18 und die dort erarbeiteten Materialien und Dokumente. Sie zeichnen thematisch einen Rahmen vor. Darüber hinaus steht das Modul Studierenden offen, die sich für das Thema Migration und Öffentlichkeit im Ausstellungskontext interessieren.

„Vom Dokument zum Exponat“ wird in Verbindung mit dem Fachmodul „Ausstellung und Wissenschaft“ von Prof. Dr. Frank Eckardt angeboten.

engl. Beschreibung

artistic practices of mediation

The module enables the participants to discuss, learn and test presentation methods and knowledge practices in the exhibition context.

Successively the question will be explored of how a given "raw material" can find its finished form. Artistic practices that usually remain hidden from the viewer are made visible, deciphered and finally applied by the participants. From the document, the first idea, concept, sketch and model to the final exhibit. Semester goal is a joint exhibition. Last winter-semester's excursion to a Serbian refugee camp as part of the seminar "City of Refugees" and the there compiled materials and documents lay the foundation to this module. In addition, the module is open to students interested in the topic of migration in the exhibition context.

"artistic practices of mediation" is offered in conjunction with the module "Ausstellung und Wissenschaft" by Prof. Dr. Frank Eckardt.

Voraussetzungen

Teilnahme am Seminar "Ausstellung und Wissenschaft" von Prof. Dr. Fank Eckardt

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Dokumentation + Präsentation einer praktischen Arbeit

Interface Design

318110005 Dystopic/Utopic Prototype Lab

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

"A high-powered mutant of some kind never even considered for mass production. Too weird to live, and too rare to die."
– Hunter S. Thompson

From mockups, proofs-of-concept and click-dummies to speculative design and design fiction, the prototypes produced by today's artists, designers and architects express both the current state of the art and the fascinating/terrifying future of digital interaction. This module explores strategies for the development of prototypes for the screen and physical world, incorporating a range of methodologies for visual, paper, UX and functional prototyping. Participants will be introduced to the basics of electronics and physical computing through experimentation with discrete and integrated components, microcontrollers and optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors and actors. Tasked with the realization of functional prototypes using contemporary methods and processes for additive/subtractive manufacturing and printed electronics, students will develop the skills and competencies necessary to make the first leap in the transition of interaction concepts to digital devices and physical infrastructures.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung einer Semesterdokumentation / Regular attendance, active participation and delivery of relevant semester documentation.

318110008 Get Connected

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 10.04.2018

Beschreibung

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:Get_Connected".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 21. März per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Bewerbung Get Connected".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

Get Connected

This course offers the opportunity to get engaged with applications of networked "things". Here we investigate the potential of possible communicative abilities where as "things" are directly connected to other "things".

Understanding the basic structure of a sensor/actor in relationship with a micro controller unit is essential in order to create a language for delivering and receiving information within a network of their equals. Regarding the interconnectivity of shared information, we will create certain use cases and corresponding prototypes that will investigate in more detail the subjected communicative real-time abilities of many.

In this context, we will encounter various technologies such as Bluetooth, Wifi and WebSockets including Serial Communication for the purpose of being able to develop networked applications.

The following technologies and programming/markup languages will be encountered within the course:

- Serial Communication
- WebSockets
- c
- Node.js / Javascript
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

318110014 Mobile Spaces

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2018

Beschreibung

Lehrender: Michael Markert

We're going mobile: Packt die Geräte ein, wir gehen raus!

Dieses Semester nehmen wir "Mobile Devices" wörtlich: wir durchschreiten den Raum (spatio -> spazieren), untersuchen wie mobile ubiquitäre Technik unser räumliches Verständnis und unser Verhalten verändert. Was ist virtueller und physischer Raum, wo überlagern sich beide, welche neuen augmentierten Räume entstehen dadurch? Welche klassischen Navigationssysteme im Raum (Markierungen, Zeichen, Wegweiser, Wegleitsysteme, Karten, Kompass, Sterne...) gibt es und wie verändern moderne Gerätschaften mit GPS, WiFi & Mobilfunk Triangulation oder Location Based Social Services unsere Wahrnehmung von Raum.

Welche Daten können mit Kamera, Mikrophon, Sensorik und GPS bzw. allgemein "Data Loggern" erfasst werden und welche Auswertungen, Visualisierung oder Sonifizierungsmöglichkeiten gibt es für diese Daten? Welche künstlerischen, erzählerischen oder angewandten Strategien gibt es zur Auseinandersetzung mit Raum, Navigation und Technik, welche Auswirkung hat Technik auf Empfindung von Distanzen?

Wir werden und mit grundlegenden und aktuellen Raumtheorien auseinandersetzen, Techniken wie Lucius Burckhardts Spaziergangswissenschaft, Guy Debords Theory of Dérive oder Psychogeographie anwenden, Daten aufzeichnen, existierende aktuelle Technologien (Outdoor-Activity Planner) nutzen und vor allem in Feldversuchen testen, Experimente erstellen, durchführen und evaluieren, wie man mit und ohne Technik durch den Raum navigiert und uns künstlerische Auseinandersetzungen mit Raumrezeption und zeitlicher Dimensionen ansehen.

Ergebnisse des Moduls können Analysen, (App-)Konzepte, künstlerische Installation oder tatsächliche Umsetzungen sein. Das Modul kann auch zur unterstützenden Evaluierung von ortsbezogenen Projekten genutzt werden.

engl. Beschreibung

We're going mobile: Grab your mobile, let's go outside!

We will cross through space (walk, rush, hike, drive...), we'll look at how ubiquitous location aware technology has changed our perception of space. What's virtual space and how does it interact with physical space; are augmented information layers altering our perception of space?

We'll look at classic navigation systems (maps, compass, waysigns, environmental and micronavigation...) and how technology, equipped with GPS, WiFi, cell triangulation and location based services, changes our spacial understanding and behavior. Does technology change our understanding of distance?

We will also discuss standard and contemporary space theories, apply techniques of Lucius Burckhardt's strolology (Spaziergangswissenschaft), Guy Debord's dérive and psychogeography, log and collect data (with cameras, microphones, GPS and magnetometer sensors...), go out in field excursions and most of all create, run and evaluate well defined experiments to see what can be done with this data in an artistic or applied context.

The expected outcome is a deeper understanding how location based technology works in practice and how mobile interfaces can be optimized to support movement in space. The final assignment is pretty open, it could be (either, not all!):

- a functional prototype of an app concept (or an app of course!)
- a (wearable) accessory (prototype or working proof-of-concept)
- in-depth user evaluation of one or more existing applications
- or a scientific paper, researching a specific location based / mobile topic

Bemerkung

Dienstags, 15:15 (vorläufig, subject to change!)

Voraussetzungen

Aktive und regelmäßige Teilnahme

Leistungsnachweis

- * Active and regular(!) participation
- * Progress on the individual project you are working on
- * Midterm-Presentation
- * Creating a piece of work / concept / app / scientific paper

318110020 Web Based Media: Transitional Web Development II

B. Clark
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 12.04.2018

Beschreibung

Web-Based Media: Transitional Web Development II is a graduate-level continuation of Web-Based Media I. It will focus on the programmatic elements of web development including front-end scripting (JavaScript) and server-side development (PHP). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

Medien-Ereignisse**317210005 backup 2018 II****N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 16:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2018

Beschreibung

Im Jahr 2019 bereitet das backup_festival (01. - 03.06.2018) sein 20. Jubiläum im Bauhausjahr 2019 vor, stellt sich neu auf und steht vor neuen Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch für das Jubiläum im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus 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!

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.

engl. Beschreibung

backup 2018 II

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the festival, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

The students will be familiarized with the general organization and conception of the international short film festival, from the selection of the films, the search for media partners and sponsors to the organization and conception of the festival locations. Specific goals will be fixed and followed in various working groups (e.g. marketing, financing, public relations, design, internet, program, jury, frame program, club).

The students will be included in all processes of planning and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow of a short film festival. Besides, there is the opportunity to watch films non-stop, get to know partner festivals and establish many international contacts.

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 2nd April 2017 to fuchs.juliane@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 7.4.2018, 11.00 - 16.00 Uhr; 11.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 25.4.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 9.5.2018, 16.00-19.00 Uhr; 23.5.2018, 16.00 - 19.00 Uhr; 6.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 20.6.2018, 16.00-19.00 Uhr; 4.7.2018, 16.00-19.00 Uhr

Mi.: 14tägig ungerade ab 11.4.2018, 16.00-19.00 Uhr

Raum: 004; B15

Anmelden bis 2.4.2018 unter: fuchs.juliane@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung.

318110011 HOMAGE animated

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 20.04.2018

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Huldigung an unsere Helden, eine Verbeugung vor unseren Vorbildern, eine Widmung an Alles, was uns beeindruckt und beflügelt.

Würdigt wen oder was euch inspiriert mit einem animierten Kurzfilm.

Erstes gemeinsames Treffen: Fr 20.4. 11-12:30 104

zweites und letztes gemeinsames Treffen: Fr 6.7. 11-12:30

dazwischen individuell vereinbarte Einzelgespräche

Bewerbung: Portfolio und Ideenskizze bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uniweimar.de

engl. Beschreibung

This class is a homage to our heroes, an obeisance to our role models, a tribute to everything that fires our imagination.

Create an animated appreciation for everybody or everything that inspires you.

First meeting: 20. April 2018

second and last meeting: 6. July 2018

in between one-on-one tutorial

Application: portfolio and short discription of your idea till 6 April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den beiden gemeinsamen Treffen, min. 1 Einzelgespräch, Abgabe eines animierten Kurzfilms

318110017 SOUND LAND SCAPE**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 26.04.2018

Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - Bild und Ton vereinen sich und erschaffen einen Raum.

In Zusammenarbeit mit den Teilnehmern des gleichnamigen Kurses an der Martin Luther Universität Halle unter der Leitung von Christian Schunke erforschen wir "Landschaft".

Die Studierenden in Halle erarbeiten eine tonale Interpretation – wir werden uns über die Animation dem Thema auf visuelle Weise nähern, dabei "Landschaft" finden, kreieren und neu denken.

Das Semester beginnt mit einem Treffen der beiden Kurse in Halle, bei dem sich je ein Hallenser und ein Weimarer Studierender zu einem Team zusammenfinden werden.

Gemeinsam entwickeln die Kursteilnehmer in Absprache mit ihren jeweiligen Teamkollegen über das Semester hinweg ein Bild- und Tonkonzept für die finale

Aufgabe: eure SOUND LAND SCAPE - eine ca. 45-sekündige, animierte Bild-Ton-Komposition.

Parallel dazu und in Vorbereitung der finalen Aufgabe befassen wir uns in verschiedenen Animationsübungen bis zum Ende der Vorlesungszeit mit "Landschaft".

Im Juli erhalten die Weimarer Studierenden die finale Version der Tonspur von ihren Teammitgliedern aus Halle, die sie bis zum Ende des Semestern bebildern werden.

Treffen im Team: 26.4. / 24.5. / 7.6. / 28.6. + 3.5. Exkursion nach Halle

Bewerbung: Portfolio und kurzes Motivationsschreiben bis zum 6.4.2018 an franka.sachse@uni-weimar.de

Basiskonntnisse in Bereich Animation sind Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

engl. Beschreibung

Sound-land, land-scape, sound-scape .. escape, shape, space - image and sound merge to open up a new space. In cooperation with the correspondent class at the Martin Luther University Halle we will examine "landscape". The students in Halle will create a tonal interpretation - we will approach the topic from the animator's point of view. In the end you will create a approx. 45s animated SOUND LAND SCAPE for one of the sound pieces created in Halle.

Team meetings: 26. April / 24. Mai / 7. June / 28. June + 3. Mai excursion to Halle

Application: portfolio and short motivation letter till 6. April 2018 to franka.sachse@uni-weimar.de

Basic knowledge in animation is required.

Voraussetzungen

Basiskonntnisse in Bereich Animation

Leistungsnachweis

Anwesenheit an 4 der 5 Pflichtterminen, Teilnahme an min. 1 Einzelgespräch, Beteiligung am Dialog, Abgabe des Animationsfilms bis 31.9.2018

318110024 Introduction to Typography

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It is rich in rules, conventions, and esoteric terminology, but it remains an exciting space for invention and expression.

In this introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms; we'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type; we'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces; we'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization and we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

Dozent: Prof. Jay Rutherford

Termine: 25.4.-26.4.2018, 10.00-18.00 Uhr; 23.5.-24.5.2018, 10.00-18.00 Uhr, 13.6.-14.6.2018, 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Presse, Scherfgasse 5

Leistungsnachweis

2 Aufgaben pro Block

318110026 Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2018

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.04.2018 - 09.07.2018

Beschreibung

Zum 11. Mal wird in diesem Jahr der Preis der Medienkunst/Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Von einer unabhängigen Jury werden studentische Abschlussarbeiten des Studiengangs MKG der Fakultät Kunst und Gestaltung ausgezeichnet. Jede Professur kann maximal zwei preiswürdige Arbeiten nominieren. Diese Werke werden in einer Ausstellung in der Galerie Eigenheim Weimar zusammengetragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis"

Kuratieren hat sich zu einem Modebegriff und geradezu Massenphänomen entwickelt. Dennoch bleibt die Medienkunst in der Vielseitigkeit ihrer Ausdrucksformen eine Herausforderung. Diese wollen wir gemeinsam angehen! Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters während einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration. Natürlich besuchen wir auch die Galerie Eigenheim Weimar, um uns einen Eindruck von den örtlichen Gegebenheiten zu machen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Kann es ein thematisches „Leitmotiv“, ein Begleitprogramm zur Vernissage und zur Preisverleihung geben? Welche grafische Gestaltung hält Presstexte, Plakate, Reader und Flyer zusammen? Die Liste dessen, was für eine Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und wird maßgeblich von den kuratorischen Ideen in Zusammenarbeit mit den studentischen Kunstschaaffenden abhängen.

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer, der umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von nationalen und internationalen Ausstellungsprojekten im Kontext der Galerie Eigenheim Weimar/Berlin gesammelt hat.

engl. Beschreibung

Curating Media Art – The Media Art Award 2018

This year, for the 11th time, the Media Art Prize will be awarded - an award for the final works of students in media art and design, which will be awarded during the "summaery" by an independent jury. The nominated works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and will be made accessible to the public.

Curating media art – The Media Art Award

Curating has become fashionable and some sort of a mass phenomenon. Media art in particular is still a challenge in the viciousness of its expressions. We want to tackle these issues together! In the beginning of the semester, we will visit exhibitions during a Berlin excursion and find out their concepts. We will examine the question of where and how media art is exhibited today and get the necessary inspiration for the exhibition in Weimar. Of course, we will also visit the Galerie Eigenheim Weimar to give us an idea of the conditions of the site.

Then we will go straight to work: Which work should be shown? Will there be a curatorial leitmotif? Is there an accompanying program for the vernissage and the award ceremony? Which graphic appearance connects press texts, posters, readers and flyers to another? This list, what needs to be organized for an exhibition, what has to be done, is a long one, and depends largely on the ideas of the curators in collaboration with the artists.

This course will be guided by Konstantin Bayer, who is well experienced in curating national and international exhibition projects in connection with the Galerie Eigenheim Weimar/Berlin.

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer

Termine: Mo. 14tägig gerade, 16.4.2018, 13.30-19.30 Uhr

Raum: B15, 104

Anmeldung bis 29.3.2018 an: konstantin.bayer@galerie-eigenheim.de

Leistungsnachweis

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

318110040 Versteckte Schätze des Dokumentarfilms 2

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 09.04.2018

Beschreibung

Unzählige Perlen des Dokumentarfilms sind in den Untiefen des Celluloid- und Datenmeeres verborgen. Im Laufe des Kurses werden wir gemeinsam auf Tauschgang gehen und diese Schätze ans Tageslicht – oder besser ins Beamerlicht - bringen. Wir suchen und diskutieren über Abstraktes, Ungewöhnliches, Absonderliches und ordnen die gefundenen Filme in einen dokumentar-historischen Kontext ein. Pack deinen Doku-Koffer und komm mit uns auf Forschungsreise!

engl. Beschreibung

Hidden treasures of documentary 2

Pearl hunting in Docland

Hidden treasures of documentary moviemaking

Countless treasures treasures of documentary film are hidden in the oceans of celluloid and data. Within this course, we will dive deep down and bring these treasuses back to the light. We will search and discuss for the experimental, the unusual, the bizzare ... and put the found films into a documentary-historical context. Pack your suitcase and join the expedition!

Bemerkung

Termin: Mo. wö. 16.4.2018, 19.00-22.00 Uhr

Raum: 112, Medienhaus, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

A personal suggestion of your "hidden treasure" of a documentary film at the first meeting (April 16th).

Leistungsnachweis

Attendance, active participation, presentation of a film

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

318110030 Playing Games With my Art

G. Pandolfo

Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

In diesem Fachmodul geht es um die Verbindung von ungewöhnlichen Konzepten und Geschichten für Videospiele jenseits des mainstream.

Milan Pingel, M.A. Absolvent des Cologne Game Labs und Gründer des Indiegames Studio Massive Minitteam, vermittelt in diesem Fachmodul Grundlagen des Storytelling für Gamedesign.

In einem mehrtätigen Workshop erhalten die Studierenden die Möglichkeit, ein Spielekonzept zu erarbeiten.

Es wird empfohlen, dieses Fachmodul in Kombination mit dem Projektmodul "Loading Screens" (Spieleentwicklung, Fakultät Medien) und dem wissenschaftl. Modul "Graphics & Animation" (3D-Modelling, Fakultät Medien) zu belegen.

Ort und Zeit werden per Email bekannt gegeben.

Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar.

Anmeldung per Email an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Playing Games With my Art

An introduction to concept development and storytelling for videogames.

Milan Pingel, M.A. graduate of the Cologne Game Labs and founder of indiegames studio Massive Minitteam, conveys the fundamentals of gamedesign and storytelling in this course module. In several consecutive days students are given the possibility to develop a game concept.

It is recommended to combine this module with the project module "Loading Screens" (Gamedevelopment) and the scientific module "Graphics & Animation" (3D-modelling), Faculty of Media.

Time and place will announced via email.

Bemerkung

Dozent: Milan Pingel

Termin: 20.-21.4.2018, 10.00-18.00 Uhr und 23.4.-24.4.2018, 10.00-18.00 Uhr

Raum: B11, GFX-Labor

Voraussetzungen

Bewerbung an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an der gesamten Blockveranstaltung, Abschlusspräsentation

318110035 Bilder hören, Stimmen sehen - Poesie in der Animation (MFA)

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

Wie entwickelt man ein Auge für Stimmen und ein Ohr für Bilder? An welchem Punkt besteht eine Verbindung oder Trennung zwischen dem gesprochenen Wort und den Bildern, mit denen sie dargestellt sind? Kann eine visuelle Übersetzung eines gesprochenen Wortes der Ästhetik des Literarischen und des Kreativen erfolgreich dienen?

Während dieses 4-tägigen Workshops erhalten die Teilnehmer die Gelegenheit, ihr eigenes visuelles Auge für Poesie zu finden und gleichzeitig einige Animationstechniken und -praktiken, die für eine ansprechende Übersetzung von Wörtern in Bilder wertvoll sind zu erlernen

Vorkenntnisse in Animation sind erforderlich. Erfahrung mit Animationsprogramme wie TV Paint, After Effects und Photoshop sind von Vorteil.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

"Hearing Images, Seeing Voices" - Workshop on Poetry in Animation (MFA)

How does one develop an eye for vocals and an ear for images?

At what point is there a connection or disconnection between the spoken word and the visuals through which they are being represented?

Can a visual translation of a spoken word convey the aesthetics of both the literary and the creative in an appropriate way?

During this 4 day workshop the participants will have the opportunity to find their own visual eye for poetry while at the same time getting hands on animation techniques and practices which are valuable for an appealing translation of words into images

Bemerkung

Termine: 23.-26.6.2018, 9:15-12.30 und 13.30-16.45 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes: hybrid.poetry und des Modules xxx- Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar, Abschlusspräsentation

318110037 Stoffentwicklung für Animations- und Experimentalfilme (MFA)**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 10.04.2018

Beschreibung

In diesem Seminar werden wir uns mit den Grundlagen der Filmdramaturgie und Stoffentwicklung auseinandersetzen. Neben konventionellen werden auch experimentelle und hybride Formate - mit einem Schwerpunkt auf Poetry Film - analysiert werden. Das Seminar dient der Stoffentwicklung für eigene Filme, die im Rahmen des Projektes „hybrid poetry“ im Sommersemester 2018 entstehen.

Zur Seminar -Vorbereitung wird empfohlen:

- Katharina Bildhauer: Drehbuch reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts, Konstanz 2007
- Dennis Eick: Drehbuchtheorien: Eine vergleichende Analyse, Konstanz 2005
- Orphal, Stefanie: Poesiefilm- Lyrik im audiovisuellen Medium, Berlin 2014.

Für die Teilnahme ist die Belegung des Projektes "hybrid.poetry" erforderlich. Dieses Modul ist nicht über die Projektbörse belegbar. Die Anmeldung sollte zusammen mit der Anmeldung für das Projekt "hybrid poetry" erfolgen.

engl. Beschreibung

Scriptwriting for Animation and Experimental Filmmakers (MFA)

This course will introduce into the basics of film dramaturgy and scriptwriting for animation and experimental filmmakers. Students are requested to attend the project "hybrid poetry" as well as the module "Hearing Images, Seeing Voices".

Bemerkung

Dozentin: Dr. Cathy de Haan

weitere Termine: 15.-17.5.2018, 10.00-17.00 Uhr; 29.-31.5.2018, 10.00-17.00 Uhr

Raum wird noch bekannt gegeben!

Voraussetzungen

Belegung des Projektes "hybrid.poetry" und des Fachmoduls "Bilder hören, Stimmen sehen" - Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am gesamten Seminar, Abschlusspräsentation