

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2019

Stand 12.11.2019

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Einführungsmodul	51
Kolloquien	52
Projektmodule	55
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	64
Experimentelles Radio	65
Experimentelle Television	67
Gestaltung medialer Umgebungen	67
Interface Design	68
Medien-Ereignisse	68
Multimediales Erzählen	70
Werkmodule	72
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	87
Experimentelles Radio	89
Experimentelle Television	92
Gestaltung medialer Umgebungen	92
Interface Design	96
Medien-Ereignisse	96
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	101
Multimediales Erzählen	101
Wissenschaftliche Module	102
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	107

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**319110005 Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis****K. Wendler**

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 08.04.2019

Beschreibung

Der Fachkurs „Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis“ nimmt sich im SoSe 2019 der konkreten Aufgabe an, einen (mobilen) Ausstellungsraum zu initiieren, zu organisieren und durchzuführen.

Interessierte und engagierte Studierende aller Fachrichtungen sind eingeladen, sich in Theorie und Praxis u.a. mit Themen

- der Ausstellungskonzeption / des Kuratorischen,
- der Ausstellungsarchitektur bzw. den Räumlichkeiten für Ausstellungen,
- des Projektmanagements und der Ausstellungsorganisation,
- der Durchführung und praktischen Umsetzung von Ausstellungen,
- der Vermittlung von Ausstellungen und ihrer Kommunikation,

zu befassen.

Die praktische Arbeit an oben genannten Themen und die Durchführung verschiedener Ausstellungsformate werden auf theoretischer Ebene durch Textmaterial zu Strategien und Methoden des Kuratierens und Ausstellens sowie durch Gastvorträge externer Expert*innen begleitet.

Die Studierenden erhalten darüber hinaus die Möglichkeit, eigene im freien Arbeiten entstandene Projekte im Kurs vorzustellen und zu besprechen.

Zur einführenden und weiterführenden Lektüre steht in der Bibliothek ein Semesterapparat bereit (Nr. 13).

Zur Teilnahme am Fachkurs bitte **per Email (katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de)** eine kurze Bewerbung mit Studienhintergrund und Interessengebieten schicken.

Leistungsnachweis

Note

319110012 Experimentelles Zeichenstudio

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207

Beschreibung

Das Zeichnen der Dinge

Das Experimentelle Zeichenstudio ist der Ort, an dem sich jeden Mittwoch Abend alle, die zeichnen möchten, treffen können. Mit Modell oder ohne, mit Aufgabe oder frei: Hauptsache zeichnen!

Zeichnen ist das Erarbeiten von Themen mit anderen Mitteln.

Während des Semesters ist es sowohl möglich, eigene Themen zu bearbeiten und vom Gruppenarbeitsprozess zu profitieren, als auch die Aufgabenstellung des jeweiligen Tages zu verwenden, um sich zeichnerisch weiterzuentwickeln. Ungewohnte und bekannte Methoden werden sich überschneiden. Es werden unbedingt immer wieder zeichnerisches Handwerk / Grundlagen und zu zeichnende Dinge thematisiert.

Mitzubringen ist alles, was individuell Lust macht zu zeichnen (Zeichengeräte, Bildgegenstände bzw. -vorlagen etc.), sowie Papier.

Bemerkung

Das Experimentelle Zeichenstudio ist offen für alle, die regelmäßig zeichnen wollen und richtet sich ausdrücklich an Studierende aller Fakultäten. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Bei regelmäßiger Teilnahme und bei Erarbeitung eines eigenen Projektes kann ein Fachkursschein ausgestellt werden.

Leistungsnachweis

Fachkursschein

319110013 Gebrauchsanweisung // Manifest // Bekennerschreiben**S. Helm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 02.04.2019 - 02.04.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 15.04.2019 - 15.04.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 16.04.2019 - 16.04.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 13.05.2019 - 13.05.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 14.05.2019 - 14.05.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 17.06.2019 - 17.06.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 18.06.2019 - 18.06.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 01.07.2019 - 01.07.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 02.07.2019 - 02.07.2019

Beschreibung

„Wir werden Weimar in die Luft sprengen. Berlin ist der Ort .. da ..da! Es wird niemand und nichts geschont werden. Man erscheine in Massen!“

Aus einem dadaistischen Flugblatt, Februar 1919 (Nach eigenen Angaben hat Johannes Baader im Sommer 1919 hunderte Exemplare des Flugblatts in der Nationalversammlung in Weimar abgeworfen)

Wenn wir heute einen stechenden Blick in die Vergangenheit werfen — von unten auf die museale Oberfläche der Klassikerstadt schauen — dann könnte der Eindruck gewonnen werden, dass Weimar tatsächlich in die Luft gesprengt und als repräsentatives Museumsdorf mit Übernachtungs- und Snackmöglichkeiten wieder aufgebaut worden ist. Aber zum Glück gibt es noch die Bauhaus-Universität, die eine Perspektive nach vorn lebt und ermöglicht. Um von hier aus versiert nach vorn experimentieren zu können, diskutieren wir in diesem Fachmodul diverse, wortgewaltige, inspirierende Dokumente aus Kunst, Politik, Gestaltung und Architektur. Passend zum Bauhaus-Jahr und zu 100 Jahre Weimarer Republik wird ein Schwerpunkt auf den Avantgarden der 20er Jahre, sowie ihren Kommunikationsformen liegen; zeitgenössische Dokumente, Präsentationstechniken und künstlerische Strategien werden ebenso ihren Platz finden.

Individuelle Semesteraufgabe wird es sein, ein bis drei exemplarische Dokumente herauszugreifen und sie in höherer Auflage zu reproduzieren. Diese ausgewählten Dokumente werden gemeinsam zur Summaery angeboten, präsentiert, inszeniert und vorgestellt.

Die Produktion und Vervielfältigung wird in dem Labor für Risographie der Professur Kunst und sozialer Raum geschehen. Ein Workshop zur Vorlagenerstellung, Bildbearbeitung und Umsetzung am Risographen ist Teil des Fachmoduls. Zur Auflockerung werden wir bei unseren Treffen mehrere Übungen machen, in denen wir vorhandenes Text und Bildmaterial collagieren, montieren und experimentell vervielfältigen.

Stichwörter:

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, Anarchismus, Bauhaus, Cut-up, Dadaismus, Die Vielen, Der Weg des Samurai, Die Kunst des Krieges, Einmaleins des guten Tons, Expressionismus, Faschismus, Feminismus, Futurismus, Homo sacer, Homo ludens, Identitäre Bewegung, IKEA, Konkrete Poesie, Kommunikationsguerilla, Kommunismus, Konservative Revolution, Konstruktivismus, Konzeptkunst, Kosmismus, Kubismus, Lettrismus, Merz, Movimento internazionale per una Bauhaus immaginista, Neo-Luddismus, Novembergruppe, Occupy, Pegida, Populismus, Remix, Subversive Aktion, Suprematismus, Unsichtbares Komitee, Verismus, ...

Bemerkung

Blockveranstaltung: Raum 202, Riso-Labor, VdV, Marienstr. 5

Montags, 15:00 – 21:00 Uhr und Dienstags, 10:00 – 15:00 Uhr

Block 1: 15.04.19 und 16.04.19

Block 2: 13.05.19 und 14.05.19

Block 3: 17.06.19 und 18.06.19

Block 4: 01.07.19 und 02.07.19

(aktive Teilnahme an der Summaery und diesbezüglichen Vorbereitungs- und Auftrefften. Termine werden bekannt gegeben).

Als Teil des Bauhaus-Semesters richtet sich der Kurs an alle Fakultäten.

Es wird einen Semesterapparat in der Universitätsbibliothek geben.

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von max. 20 Personen beschränkt.

Interessierte sollten am **02.04.2018 zwischen 10:00 und 12:00 Uhr zu einer Konsultation in den Raum 202, Riso-Labor, Marienstr. 5 kommen**. Es ist zudem auch möglich ein Motivationsschreiben per E-mail an zu schicken.

sebastian.helm@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

319110020 Machen!

T. Burkhardt

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 06.05.2019 - 06.05.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 20.05.2019 - 20.05.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 03.06.2019 - 03.06.2019

Beschreibung

Machen! ... und aus Fehlern lernen.

In diesem Fachmodul werden wir ausschließlich in Teams arbeiten, idealerweise bestehend aus Studentinnen und Studenten unterschiedlicher Fachrichtungen.

Anhand von 3 speziellen Aufgabenstellungen zu je 3 Wochen werden wir Strategien und Werkzeuge zur Ideenfindung und Umsetzung entwickeln und diese praktisch einsetzen.

Dabei ist Teamwork und Kommunikation gefragt: Ideen mit der Gruppe diskutieren, das eigene Ego zurückstellen und die speziellen Kenntnisse jedes Mitglieds nutzen, um zu besseren Ergebnissen zu kommen. $1 + 1 = 3$.

verstehen - untersuchen - visualisieren - prüfen - unbequeme Wahrheiten akzeptieren - nochmal von vorn

A failed experiment can be more important than a trivial design.

- Verner Pantan

Bemerkung

Erster Termin: 8.4.2019

Studentinnen und Studenten aller Fachrichtungen sind herzlich eingeladen an diesem Experiment mit Spaß und Akkuschauber teilzunehmen. Die Einwahl erfolgt per Email am 4. April an: pd@gestaltung.uni-weimar.de benutzt dazu eure Uni-Email-Adresse, private Email Adressen werden nicht anerkannt.

Termine: Wöchentlich, Montags, 13-16 Uhr

Raum: wird noch bekanntgegeben

Leistungsnachweis

Note,

Realisation der Aufgabenstellungen in der Gruppe

319110021 Maschinenmensch in Mixed-Reality

J. Hintzer, J. Hüfner, W. Kissel

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 11.04.2019

Block, 08:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.04.2019 - 26.04.2019

Beschreibung

Lehrende: J. Hüfner, J. Hintzer, W. Kissel, Florian Froger

Avatare zum Leben erwecken. Im Fachkurs werden wir digitale Figuren entwickeln und mit diesen in Echtzeit interagieren. Wir werden aktuelle Beispiele von Motion Capture und Virtual Reality betrachten, die Technik des Fernsehstudios erproben und davon ausgehend Ideen entwickeln. Das übergeordnete Thema lautet »human-avatar-interaction«. Ziel wird es sein, bis zur Summaery kurze narrative Videobeiträge mit digitalen und realen Figuren umzusetzen. Kenntnisse in Unity und 3D-Modellierung sind nicht zwingend notwendig, Offenheit und ein Verständnis für diese Technologie aber von Vorteil. Es wird die Möglichkeit bestehen, auf Assets, fertige 3D-Models und geriggte Charaktere zurückzugreifen, um die praktische Umsetzung der Ideen zu erleichtern. Bei Interesse am Lernen einer 3D-Software, wird der Fachkurs »3D Blender Einführung« vom Projekt »Bewegte Bilder bewegen« der Professur Bewegtbild empfohlen.

Bemerkung

Der erste Termin wird am 12. April 2019 in der Videowerkstatt Bettina-von-Arnim-Str.1 sein.

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme an den Kursen, das Pitchen von Ideen, die Einreichung von schriftlichen Konzepten sowie die finale Präsentation und die Dokumentation des umgesetzten Beitrags sind erforderlich, um den Kurs belegen zu können.

Leistungsnachweis

Note

319110023 Prof. Jay Rutherford: Show me the way – an introduction to information design

N.N.

Fachmodul

Beschreibung

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

Für Bachelor Studenten in VK und MKG

Daten: 24. und 25.04., 21., 22. und 23.05., 19. und 20.06.

Leistungsnachweis

Note

319110026 TEN POST COMMANDMENTS

G. Gramlich, M. Weisbeck

Fachmodul

BlockWE, 05.04.2019 - 07.04.2019

BlockWE, 05.05.2019 - 07.05.2019

BlockWE, 05.07.2019 - 07.07.2019

Beschreibung

Lehrpersonen: Max Salzborn, Lucas Graßmay (verantwortlich)

Beschreibung: Instagram, Facebook, Tinder - Social Media ist eine digitale Inspirationsquelle, Spielplatz, Einkaufszentrum, Datingplattform und Lebensberatung in einem. Schnelllebig, kurzweilig und ohne inhaltliches Ende.

Doch wie kann man als Künstler*in, Grafikdesigner*in oder Gestalter*in diese Tools nutzen und für welchen Zweck? Was bedeutet Reichweite im echten Leben?

Im Rahmen des Fachkurses nähern wir uns theoretisch wie auch praktisch an die weitreichende Gestaltung mit Social Media an. Der Fachkurs wird in 3 Workshops aufgeteilt und enthält eine tägliche gestalterische Aufgabe für das ganze Semester.

Jeder Student*in benötigt einen Laptop und ein Smartphone.

319110027 THE ARTIST'S STUDIO of tomorrow

C. Hill

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Di, Einzel, 09:00 - 12:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, 02.04.2019 - 02.04.2019
Block, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, 11.04.2019 - 12.04.2019
Block, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, 09.05.2019 - 10.05.2019
Block, 13.06.2019 - 14.06.2019
Block, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, 04.07.2019 - 05.07.2019

Beschreibung

Lehrperson: Marie-Christin Stephan MFA, (verantwortlich)

Vom Aufbruch ins digitale Zeitalter haben wir uns neue Freiheiten versprochen, Spielräume für kreatives Arbeiten, neue Formen der Selbstverwirklichung, Selbstbestimmung, Flexibilität. Kreativität ist zum Zeitgeist geworden und unser Geist arbeitet heute digital. Durch die Digitalisierung des künstlerischen Handwerks veränderte sich jedoch nicht nur die Kunst selbst, sondern auch die Räumlichkeit in der sie initiiert, produziert, präsentiert und konsumiert wird. Somit ist das Künstleratelier längst nicht mehr als ein festgelegter Ort zu begreifen.

Im Fachkurs „THE ARTIST’S STUDIO of tomorrow“ setzen wir uns mit verschiedenen Formen traditioneller sowie neuer künstlerischer Praxis und ihrer Räume auseinander und versuchen diese im gesellschaftlichen Kontext zu verorten. Gemeinsam forschen wir nach unkonventionellen Lebens- und Arbeitsmodellen, stellen in kleinen Alltagsexperimenten unsere eigenen Bedürfnisse auf die Probe, gehen auf die Suche nach neuen Räumlichkeiten und treffen dabei auf andere Kreative und ihre Wirkungsräume.

»My studio is, in fact, where I find myself.« – Daniel Buren

Bemerkung

Bewerbungen im Vorfeld bitte per E-Mail an: marie-christin.stephan@uni-weimar.de

Konsultationen finden am 2.4.2019 zwischen 9:00 und 12:00 Uhr, im Raum 203, Ladenlabor, Marienstrasse 7b statt.

Block 1: Do 11.4 – Fr 12.4.: jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr

Block 2: Do 9.5. – Fr 10.5.: jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr

Block 3: Do 13.6 – Fr 14.6. in Berlin (Zeiten und genauer Ort wird bekannt gegeben)

Block 4: Do 4.7. – Fr 5.7.: jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr (mit Abschlusspräsentation)

319110030 working with and for music

A. Palko

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 11.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

Seit Anbeginn der TechnoKultur ist die Szene ein Spielplatz, ein Labor, ein Inspirationsquell für Künstler*innen, Grafikdesigner*innen und Gestalter*innen. Was begründet diese Dynamik? Im Rahmen des Fachkurses nähern wir uns theoretisch wie auch praktische an die weitreichende Gestaltung für und mit Musik an. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit dem Nachtdigital Festival statt und erschafft auch Interventionen für dieses.

Exkursionen sind geplant. Maximal 15 Studierende.

319110031 Worte sind Kunststoff" (Texthandwerk)

B. Scheven

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, 08.04.2019 - 08.04.2019
 Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 29.04.2019 - 29.04.2019
 Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 20.05.2019 - 20.05.2019
 Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 03.06.2019 - 03.06.2019
 Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 17.06.2019 - 17.06.2019
 Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 01.07.2019 - 01.07.2019

Beschreibung

Lehrender: Stephan Ganser

Der Konsens des guten Schreibstils, der Orthographie und Grrrrrammatik ist Nonsens! Wir jonglieren mit brennenden Wortfetzen, machen einen Satz über die Grenze des Gewohnten und formen unsere eigene, wunderbare Textplastik!

Beim Abschlussprojekt bringen wir unsere Texte nicht zu Papier, sondern auf Plastik. In 2D... 3D oder 4D..., Collagen, Plastiken, whatever...)

Leistungsnachweis

Note

319120000 „Irgendwann habe ich beschlossen, dass alles fremd ist und alles neu ist, und alles ist unentdeckt" (Peter Handke) – Das unschuldige Mikrophon

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Iris Hobler

Was nehmen wir von unserer Umgebung wahr und wie bewerten wir sie? Oder um es mit den Worten von Paul Watzlawick zu sagen: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? In diesem Kurs werden wir uns mit dem Wahrnehmen, Beobachten, Aufnehmen, Schreiben und Senden beschäftigen. Die menschliche Hörwahrnehmung ist subjektiv und

wir können beispielsweise bestimmte Geräusche fokussieren oder ausblenden. Das Mikrofon hat jedoch quasi einen „unschuldigen Blick“ auf unsere akustische Umwelt.

Der Zufall, der unschuldige Blick und das Hier und Jetzt spielen in der Kunst eine nicht unwesentliche Rolle. Künstler haben Techniken und Methoden entwickelt um mit dem Zufall zu spielen - John Cage - oder mit Automatismus - André Breton - eine unzensurierte oder „unschuldige“ Wirklichkeit abzubilden. Vielleicht können diese Methoden auch unter dem Begriff der Achtsamkeit versammelt werden und vielleicht können sie auch heute noch in die künstlerische Praxis integriert werden. In Selbstversuchen und Übungen, mit dem Mikrofon und dem Stift, werden wir uns dem unschuldigen Blick nähern.

Der Kurs findet im Zuge des Bauhaus Semesters, in Zusammenarbeit mit der Dozentur Film- und Medienwissenschaften und in Kooperation mit dem Thüringer Modellprojekt „Achtsame Hochschulen in der digitalen Gesellschaft“ (www.achtsamehochschulen.de) statt. Angegliedert an das Projekt ist daher ein wöchentlicher MBST-Kurs (Mindfulness-Based Student Training). Dabei handelt es sich um ein Programm, das im Rahmen des Thüringer Modellprojekts speziell für Hochschulen konzipiert wurde. Es basiert auf dem von Medizinprofessor Jon Kabat-Zinn an der University of Massachusetts (USA) in den achtziger Jahren entwickelten MBSR-Training (Mindfulness-Based Stress Reduction/Stressbewältigung durch Achtsamkeit), das heute weltweit etabliert und umfassend evaluiert ist. Das Besondere des Thüringer Hochschulformats MBST besteht darin, dass es das von Kabat-Zinn im klinischen Kontext entwickelte Achtsamkeitstraining an den akademischen Bildungskontext anpasst und um zielgruppenspezifische Übungen und Themen für Studierende (z.B. Prüfungsangst, Prokrastination, Studienmanagement, Umgang mit digitalen Medien, digital detox) ergänzt.

Der Kurs findet wöchentlich statt, mit einem zusätzlichen Praxistag am 26. Mai. Die Teilnahme ist verpflichtend. Im Zeitraum zwischen 7.6. und 15.6. gibt es zudem für einen Teil der KursteilnehmerInnen (Plätze leider begrenzt) die Möglichkeit an einer Exkursion in das Bergcafe Reusten auf der Schwäbischen Alb teilzunehmen. (<http://www.bergcafe-reusten.de/> und <http://www.sueddeutscher-kunstverein.de/>)

Am Ende entstehen Schreib- und Audioarbeiten die ausgestellt werden.

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt.

Eine Konsultation vor der Teilnahme am Kurs ist notwendig. Die Konsultation findet am 3.4. zwischen 13-14 Uhr im Raum 306 der Marienstraße 5 statt.

Bemerkung

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt. Eine Anmeldung bis 03. April mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Abgabe und Präsentation einer Schreib- oder Soundarbeit

319120002 „Rettet uns der Strohalm?“ in Kooperation mit OEOO – One Earth One Ocean

B. Scheven

Projektmodul

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

Beschreibung

Im Projekt wird es darum gehen, Sinn und Unsinn unseres sich in Europa gerade ändernden (?) Umgangs mit Plastikprodukten („Strohalmverbot“) und Plastikabfällen inkl. deren Zusammenhang zur Klimaentwicklung zu analysieren, zu verstehen, darüber aufzuklären und kleine oder große Lösungskonzepte auf Kommunikations-, Dienstleistungs- oder auch Produktebene zu entwickeln.

Wichtigster Kooperationspartner für das Projekt wird die Organisation „One Earth One Ocean“ (OEOO) werden, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Gewässer weltweit von Plastikmüll, aber auch Öl und Schadstoffen zu befreien.

Ob Inszenierung, Filmprojekt, Illustration, Fotografie, ob programmiert, Publikation analog oder digital, Produkt, Dienstleistung alles wird erlaubt sein.

Es kommt auf die Idee an.

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

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell / inhaltlichem Arbeiten

Sehr gute Deutsch- oder Englischkenntnisse,

Leistungsnachweis

Note

319120003 8-Bit of Bauhaus

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 10.04.2019 - 10.04.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 17.04.2019 - 17.04.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 08.05.2019 - 08.05.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 22.05.2019 - 22.05.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 05.06.2019 - 05.06.2019
 Mi, wöch., 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 12.06.2019 - 26.06.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 03.07.2019 - 03.07.2019
 Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 10.07.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling. Time and place will be announced at the project fair (CS4M). Students of the faculty A&D will receive an email.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4DM).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

319120004 »Angewandte Fotografie I.«

J. Hauspurg, S. Herold

Projektmodul

319120008 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Produktion von künstlerischen und gestalterischen Projekten. Das Plenum bietet eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an, in dem die Schritte bis zur professionellen Projektmanagement erlernt werden. Studierende entwickeln eine selbstmotivierte und selbstorganisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Die Schritte werden analysiert, kontextualisiert und begleitet. In diesem Semester wird es einen Fokus auf Machine Learning geben, der aber andere, selbstgewählte Themen nicht ausschließt.

Für die technologischen Voraussetzungen ist eine vorherige bzw. gleichzeitige Belegung von Werkmodulen obligatorisch!

Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform haben Vorrang. Der Besuch von privaten Konsultationen ist obligatorisch.

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

Für machine learning wird es einen Praxisworkshop sowie einen Retreat mit Studierenden anderer Hochschulen geben.

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Montag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst im Raum 204

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 3 Plenen)

319120009 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 09.04.2019

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 10.04.2019

Beschreibung

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

Begleitet wird das Projekt durch Besuche von Graphischen Sammlungen und Ausstellungen.

Anmeldung nur per Email: peter.heckwolf@uni-weimar.de

Bemerkung

Projekttag: Dienstag und Mittwoch von 10-16 Uhr. Weitere Werkstatttermine nach Absprache. Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit!

Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung im WS 2018/19

319120011 CIRQUE DU BAUHAUS - Immersives Musiktheater (Teil 2)

M. Remann

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, ab 18.04.2019

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

In Fortsetzung des im WS begonnenen Gemeinschaftsprojekts von Bauhaus-Universität und Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar wird mit den Studierenden ein 360-Grad Gesamtkunstwerk gestaltet, das in freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist und beim FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena im Mai 2019 uraufgeführt wird. Es werden einzelne Performance-Episoden, Live-Musik und ein verbindender dramaturgischer Rahmen des immersiven Musiktheaters entwickelt, bei dem weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte in einen Dialog mit dem historischen Bauhaus gesetzt werden. Die Episodenstruktur der Performance erlaubt es den Studierenden, bzw. Teams aus beiden Hochschulen, kurze, eigenständige Werke mit Elementen aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad Fulldome-Projektion, Spatial Sound Design, Live-Musik, Tanz, etc. zu produzieren. Neben der Realisierung von - im weitesten Sinne - immersiven Kompositionen gehören internationales Veranstaltungsmanagement sowie die Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Die Form eines Musiktheaters ermöglicht es, die aus dem historischen Bauhaus führenden Linien fortzuschreiben und mit den zeitgenössischen Ausdrucksformen der Studierenden aus der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar zu verbinden. Kooperationspartner und Aufführungsorte für das entstehende Bauhaus 100 Gesamtkunstwerk ist das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena. Es besteht der Anspruch, dass sich die Ergebnisse der Arbeit im Veranstaltungsreigen des Jubiläumsjahres 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt behaupten werden. Der Aufführungsort Planetarium mit der Charakteristik des „immersiven Musiktheaters“ bietet im Vergleich zu Kino, Opernhaus und Theater zwar ungeahnte Freiheiten, erfordert aber zugleich ein radikales szenografisches und dramaturgisches Umdenken. Die vom historischen Bauhaus bewirkte Neuausrichtung der Verhältnisse von Technik, Kunst und Ästhetik kann hier als modellhafte Referenz genannt werden. Hinzu kommt, dass die Beherrschung der 360-Grad Medientechnik im Planetarium mit erhöhtem technischen und Arbeitsaufwand verbunden ist. Für die Vermittlung erforderlicher Fachkenntnisse (z.B. AfterEffects für Fulldome, Formen und Inhalte der 360-Grad-Mediengestaltung, Fulldome Theater, Live-Performance im Planetarium) werden Gastdozenten und freie Künstler eingeladen.

Bemerkung

Lehrende: Prof. Micky Remann, Liese Endler, Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Gastdozenten

Ort: Steubenstr. 6 a, Haus D - Kinoraum 112

Leistungsnachweis

Teilnahme am Plenum und aktive Mitwirkung an den umfassenden Aufgaben der CIRQUE DU BAUHAUS Produktion und Performance. (Öffentliche Vorstellungen am 22. und 26.05. Proben, weitere Termine und Blockveranstaltungen werden in der ersten Sitzung besprochen).

319120013 Experimentelle Malerei und Zeichnung**J. Gunstheimer**

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 16.04.2019

Beschreibung**Weitere Lehrperson:** Roman Liska (begleitend)

Eine der herausragenden Eigenschaften von Kunst war es schon immer, Gegenmodelle zum Existierenden zu denken und kritische Entwürfe jenseits des Mainstream zu entwickeln.

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist.

In intensiver Zusammenarbeit und am Werk, wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht.

Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert.

Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet.

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Während des Semesters wird eine Exkursion stattfinden.

Bemerkung**Das 1. Projektplenum findet am 16.04.2019, 10 Uhr statt!****Voraussetzungen**

Anwesenheit ist Pflicht!

Leistungsnachweis

Projektschein

319120014 FREIES PROJEKT - Die Vermessung des Alltags**F. Zeischegg**

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 09.04.2019

Beschreibung

...Auf dem Weg nach Weimar Gelmeroda, in das Neufert-Haus (Neufertbox), der Wirkungsstätte des Architekten Ernst Neufert (Bauhaus-Student und Mitarbeiter von Walter Gropius), Autor der Bauentwurfslehre (einem Referenzkatalog für Baunormen und Maßstandards)

Norm und Standard bestimmen ‚moderne‘ Wohn- und Lebensräume. Diese zu hinterfragen und anlässlich konkreter baulicher Gegebenheiten in Weimar zu aktualisieren, ist Inhalt einer künstlerischen Annäherung. Das Gehen im Stadtraum und das Aufsuchen authentischer Bauhausorte schaffen eine Verbindung von erworbenem Wissen und körperlicher Erfahrung. Dabei bestimmen die kritisch-reflexive Annäherung an verschiedenartige historisch wie politisch geprägte Denkräume die Inhalte der „kritischen Gedankengänge“ im Rahmen des Kongresses „Denkraum Bauhaus“ (27-29.2019). *Räume und Resonanzen* werden dabei im Sinne der ‚Spaziergangswissenschaften‘ von Lucius Burkhard (dem Gründer der Fakultät Kunst und Gestaltung der BUW) verhandelt.

Ausgehend von Phasen der intensiven Wahrnehmung und Erforschung sowie der Enträtselung ästhetischer, historischer und zeitgenössischer Botschaften, soll ein gestalterisch-experimenteller Prozess angebahnt werden. Ausgelotet werden dabei die Wechselwirkungen von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsprozessen. Der spielerische Umgang und die Experimentierfreude mit der bewegten Raumerfahrung sollen Architekturvermittlung und künstlerische Produktion miteinander verknüpfen. Gleichsam sollen Ideen entwickelt werden, wie Menschen ein Zugang zu Architektur, Architekturgeschichte und deren Ausdrucksmöglichkeiten verschafft werden kann. Wie können Alltagspraktiken, subjektiv Gedachtes und Erdachtes sowie Lebensführung mit dem Feld der Architektur in Verbindung gebracht werden?

Konkretes Ziel des künstlerisch-reflexiven Prozesses ist die Gestaltung einer moderierten Wegeführung und -begleitung zum Neuferthaus und die Mitgestaltung der vor Ort geplanten Veranstaltung.*

(* Vermessung des Alltags – Künstlerisch-Architekturtheoretischer Dialog, Dr. Gernot Weckherlin und Künstlerin Francis Zeischegg mit Ausstellung im Koffer zu „Norm und Maß“.)

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 09.04.2019, 9-14 Uhr, 14-tägig und in der Woche vom 27.-29.09.2019 sowie Termine nach Vereinbarung

1. Treffen findet im Raum 102, Geschwister-Scholl-Str. 7 (VdV) statt.

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Leistungsnachweis

Projekt: Entwicklung Konzept und Durchführung einer moderierten Wegeführung und Begleitung im Stadtraum Weimar zum Kongress "Denkraum Bauhaus" 27.-29.09.2019

319120017 #Hashtag

G. Gramlich

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Typografische Plakate in drei Formaten analog konzipieren und produzieren:

-Risographie A3

-Hochdruck A2

-Siebdruck A1

319120020 How to set up a Film Festival backup & beyond**W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Beschreibung

Im November des Bauhaus100-Jahres 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene Internationale Kurzfilmfestival „backup“ seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/inn/en von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt werden für das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.2019 bis 01.12.2019) die interessantesten und innovativsten für den Wettbewerb ausgewählt. Wir wollen nicht nur ein Schlaglicht auf besondere Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen, sondern auch die von den Studierenden im Wintersemester 2018/19 erarbeiteten Elemente zur Festivalgestaltung weiterentwickeln und aktuellen studentischen Ideen und Impulsen Raum geben. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden unterschiedlicher Fakultäten wird im Rahmen der Festivalorganisation ausdrücklich gefördert. Die Teams arbeiten dabei in verschiedenen Bereichen: Von der Sichtung und Auswahl der Filmbeiträge für den Wettbewerb über die Konzeption und Gestaltung des Festivalgeländes sowie der Organisation des Rahmenprogramms einschließlich der Workshops bis hin zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnerschaften und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten. Das Festival kooperiert dabei mit unterschiedlichen Partnern (u.a. Mit dem FullDome-Festival in Jena vom 22.05. bis 25.05.2019 und dem Poetry Filmpreis in Weimar vom 31.05. bis 01.06.19); in diesem Zusammenhang sind weitere Tätigkeiten möglich und erwünscht. Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte bis zum 03.04.19 eine E-mail mit kurzem Motivationsschreiben und Benennung der angestrebten Arbeitsbereiche (Filmsichtung, Kuration, Organisation und Kooperationen, Ausstellungsgestaltung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit sowie Festival-Dokumentation) an Lena Liberta senden: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319120021 Interface Design 1 - Einführung

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

319120022 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst – Anschluss-Projektmodul III

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 16.04.2019

Beschreibung

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht aktuell, besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘, die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler*innen, Kurator*innen und Theoretiker*innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf die Routinen und Rituale des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Dabei steht für die Teilnehmer*innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt.

In 2 Etappen - jeweils im Sommersemester 2017 und 2018 - führten je 12 Studierende der Bauhaus Uni Weimar in Berlin, Weimar und der Region Ulm / Stuttgart mit insgesamt 18 Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen sowie Vermittler*innen ein moderiertes Interview durch. Dabei sollten die Befragten sich zu ihren Prägungen, zu ihren Wegen und Umwegen und zu ihrer jeweiligen künstlerisch-gestalterisch-wissenschaftlichen Laufbahn äußern. In der direkten Begegnung mit diesen sehr verschiedenen Persönlichkeiten, ihren Arbeiten und ihren Orten, entstanden Gespräche, die auch Fragen nach der Entstehung von künstlerischer Identität und die Bedeutung von Kunst und ihrer Wirkung auf gesellschaftliche Prozesse thematisierten.

Im Anschluss an diese vorangegangenen Projektphasen wird im Sommersemester 2019 ein dritter und letzter Teil des Projekts „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ vertiefend angeboten. Im Bauhausjahr zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ der vom 26.-29. September 2019 an der BUW ausgerichtet wird, soll nun das gelungene Experiment einer dialogischen-künstlerischen Praxis im Sozialen Raum in einer Ausstellung im Hauptgebäude der Universität präsentiert werden. Die Ausstellung, sowie eine Videodokumentation und ggf. Publikation (bzw. Web-Präsentation) sollen dazu dienen, den dialogischen Prozess erlebbar zu machen. Die Studierenden der beiden Projektmodule 2017 und 2018 werden ihre künstlerischen Arbeiten zu diesem Anlass runden und die ambitionierte und kritische Performance „Wegsehen“, die im Sommer 2018 auf dem Jorge Semprun-Platz vor dem Atrium in Weimar (Topografie der Moderne) von der Projektgruppe erarbeitet und durchgeführt wurde, überarbeiten und filmisch dokumentieren, mit dem Ziel im Bauhausjahr auch die Auseinandersetzung mit der politischen Geschichte des Platzes in Weimar und damit auch Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse anzustoßen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme eines der voran gegangenen Projektmodule I und II voraus. Als Teil des Projekts wird eine mehrtägige Exkursion nach Berlin Ende April 2019 und Mitte Mai eine Tagesexkursion nach Leipzig angeboten, die für alle Teilnehmer*innen verbindlich ist.

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 16.04.2019, 09.00-16.00 Uhr, 14tägig und in der Woche vom 24.-29. September 2019 sowie Termine nach Vereinbarung

Exkursion: 3-4 Tage Berlin Ende April 2019 sowie 1 Tagesausflug nach Leipzig Mitte Mai 2019 (verbindlich nach Absprache mit den Teilnehmer*innen).

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Voraussetzungen

1 x Sem. Teilnahme am Projekt „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ SoSe 2017 / Sose 2018

Leistungsnachweis

Projekt: Konzeption und Präsentation (Ausstellung) zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ 27.-29.09.2019

319120023 Klangwerkstatt A - 19

R. Minard, R. Rehnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

319120024 Klangwerkstatt B - 19

R. Minard, R. Rehnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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.

BemerkungAnmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

319120026 konzept.werkstatt**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, Einzel, 16:00 - 20:30, 08.04.2019 - 08.04.2019

Mo, unger. Wo, 13:30 - 20:30, ab 22.04.2019

Beschreibung

Visuelle und narrative Elemente sind bei der Stoffentwicklung im Bereich Animation eng aufeinander bezogen: die Art und Weise, wie ein Protagonist aussieht und sich technisch bedingt im Bildraum bewegt bzw. bewegen kann, hat Auswirkungen auf die narrative Ebene. Darüber hinaus sind animierte Formate mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden, den es in Hinblick auf das Design der Figuren und der Szenerie einzuschätzen gilt.

In diesem Projekt werden wir unterschiedliche animierte Kurzfilmformate auf das Zusammenspiel von technischer Voraussetzung, dramaturgischem Aufbau und visuellem Konzept hin untersuchen. Dabei legen wir ein besonderes Augenmerk auf das Potenzial und die Einschränkungen verschiedener analoger und digitaler Animationstechniken. Ziel ist es, eine eigene Idee für ein animiertes Kurzfilmformat soweit zu schärfen, dass sie im narrativen bzw. dramaturgischen Aufbau sinnvoll auf ihre Umsetzbarkeit als animiertes Format hin abgestimmt ist. Sowohl narrative als auch experimentelle Filmideen finden dabei Berücksichtigung.

Zentraler Bezugspunkt in diesem Projekt ist die konkrete Umsetzbarkeit einer Filmidee für einen animierten Kurzfilm. Um einen Eindruck zu bekommen, wie Filmemacher außerhalb des universitären Kontexts ihre Kurzfilmideen planen und realisieren, sind Studio-Exkursionen im Raum Mitteldeutschland geplant.

Der Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die eine Idee für ein animiertes Kurzfilmformat umsetzen und dafür ein Konzept erarbeiten wollen. Bei Fragen zum Projekt haben können Sie sich vorab per E-Mail melden

- aline.helmcke@uni-weimar.de

Um sich für das Projekt zu bewerben, kommen Sie bitte verbindlich zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202.

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt per E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlußpräsentation, Abgabe Konzept

319120027 Kunst und sozialer Raum, PROJEKT PLENUM

S. Helm, C. Hill

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 19:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 16.04.2019

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind.

Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder umfassenden Gruppenarbeiten erprobt.

Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar. Für Experimente und thematisch passende Inszenierungen steht den Projektteilnehmer_innen neben Arbeitsräumen das Ladenlabor der Professur zur Verfügung. Das Ladenlabor ist ein begehbares Ladengeschäft mit variablem Tresen und einer Schaufensterfront (nach amerikanischen Vorbild).

Inhalte der Lehre:

Agendasetting

Appropriation

Archivierungssysteme

Ästhetik

Culture Jamming

Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf

Eventkonzeption und -gestaltung

Dokumentation

Geschlechterrollen

handwerkliche Fähigkeiten

Homo ludens

Installation

Installation und performative Praxis

Intermedia

Konzeptentwicklung

Konzeptkunst

Künstler_innen als Unternehmer_innen

künstlerische Archive

Notizsysteme

mobile künstlerische Identität und Präsentation

Performance

Präsentationstechnik

Pressearbeit

Recherche

Rekonstruktion

Rekontextualisierung

Rhetorik

Selbstdarstellung

Self-Publishing

textilbasierte Kunst

Trendforschung

visuelle Erscheinung

Werttheorie/Wertkritik

Leistungsnachweis

Note

319120028 Learning from Hans Hofmann**A. Palko, M. Weisbeck**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 09.04.2019 - 09.07.2019

Beschreibung

Ein Research Projekt, auf der Suche nach Form, Farbe und Komposition. Inspiriert durch Werke und Aufgaben von Hans Hofmann versuchen wir die Bereiche der ästhetischen Grenzen unterschiedlicher Medien auszudehnen und uns in ihren Überschneidungen auszutoben. Push and Pull to put everything in Relations afterwards.

Leistungsnachweis

Note

319120029 Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit. Visionen für die Gesellschaft von Morgen.**B. Scheven**

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 15:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 08.04.2019 - 08.07.2019

Beschreibung

Verantwortlich: Prof. Burkhard von Scheven, Prof. Bild-Text_Konzeption / Marlene Utz / Robin Lindner

Tätig für den Fortschritt der Menschheit? Wir studieren an einer Universität der Tätigen, des praktischen Tuns. Wir werden als Architekt oder Bauingenieurin, als Gestalter, Planerin oder Künstler, als Medienmanagerin für eine Gesellschaft der Veränderung gebildet und ausgebildet. Wir werden diese Veränderung mitgestalten und uns von ihr gestalten lassen müssen. Doch in welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat diese Weltanschauung auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun?

Das Labor fürs Neue Land fordert Studierende aller Fakultäten dazu auf, in einem fakultätsübergreifenden Projekt gemeinschaftlich und aus verschiedenen Blickwinkeln die jeweilige disziplinäre Praxis vor grundlegenden Ideen von Gesellschaft zu reflektieren und von diesem Punkt aus gedankliche Vorausarbeit in die praktische Zukunft zu wagen.

Im Grundlagenpart blicken wir vorausschauend in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurück. Damit wollen wir das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen erweitern und geistiges Maß nehmen für das Erdenken utopischer oder dystopischer Szenarien einer Zeit nach der (Post)Moderne. Im Anwendungsteil übersetzen wir diese in der Theorie gründenden Zukunftsbilder in konkrete Entwürfe, Konzepte oder Planungen, Designs oder Kunstwerke für eine Zeit nach unserer Zeit. Dazu werden methodische und inhaltliche Impulse durch Vorträge aus verschiedenen Disziplinen der Fakultäten gesetzt. Die fächerübergreifende Zusammenarbeit eröffnet uns die Möglichkeit die Lebensganzheit einer zukünftigen Welt ahnbar werden zu lassen. Für dieses Experiment verlassen wir Weimar und begeben uns an einen Ort im thüringischen Altenburg zwischen Stadt und Land, zwischen Stillstand und Aufbruch. Während mehrtägiger Arbeits- und Lebensaufenthalte entwickeln wir unsere Zukunftswerte und -werke. Unser Ausblick soll als Einblick in Form einer Ausstellung zur Summaery und vor Ort präsentiert werden.

Das Projekt richtet sich an Studierende v.a. höherer Semester, die bereit sind, sich auf ein anspruchsvolles Gedankenspiel einzulassen und die Lehrveranstaltung aktiv mitzugestalten. Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung, Bauingenieurwesen und Urbanistik wird die LV als Projektmodul (18 bzw. 12LP) angeboten. Für

die Studierenden der Fakultät Medien wird die Veranstaltung als zwei Seminare (à 6LP) angeboten, wobei die Teilnahme am Anwendungsseminar die Teilnahme am Lektüreseminar voraussetzt.

Bemerkung

Raum und Zeit: Details werden von Robin Lindner mitgeteilt.

Einzelne Termine weichen ab, dies wird in der ersten Projektsitzung bekannt gegeben. Das gemeinsame Auftakttreffen findet am 05.04.2019, um 09.15 Uhr statt.

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten.

Leistungsnachweis

Note

319120033 neuronal.landscapes BFA

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

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Projekt neuronal.landscapes entsteht in Zusammenarbeit mit der Klassik Stiftung für die im Sommer 2020 geplante Ausstellung „Die andere Seite: Mehrfachbegabungen“, welche den Wandel der Mehrfachbegabung mit Werken von unterschiedlichen Künstler vom 18. bis in das 20. Jahrhundert dokumentiert.

Aber was ist Mehrfachbegabung und wie entsteht kreative Arbeit? Im Projekt gehen wir diesen Fragen im Ausgang von der Idee der Synästhesie als einer Quelle des schöpferischen Prozesses nach.

Was geschieht während des schöpferischen Prozesses im Gehirn? Könnte heutzutage das Phänomen der Mehrfachbegabung in das Konzept Multitasking übertragen werden? Wie wird unsere Wahrnehmung durch neue Medien beeinflusst und der künstlerische Prozess verändert? Könnte Artificial Intelligence Synästhesie nachahmen, um Kunstwerke zu schaffen? In den im Projekt erstellten Animationen versuchen wir, mögliche Antworten auf diese Fragen zu finden.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul brain.mapping belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkgm@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Belegung des Moduls brain.mapping, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

319120034 Play in my Dome IV

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
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 vor zwei Semestern 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 IV

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 two semester ago, 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.

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.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

319120035 PROSIT.

H. Stamm, J. Hauspurg
Projektmodul

Beschreibung

PROSIT — eine Stellungnahme aus dem Kosmos der Fotografie oder das Hinterfragen der zeitgemäßen Lehre von fotografischen Inhalten und deren Bildstrategien.

Nach 25 Jahren Lehre Fotografie an der Fakultät Kunst und Gestaltung — im Bereich der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar — wird es Zeit sich noch einmal gemeinsam »umzuschauen«. Widmen wir uns der Entwicklung bildstrategischer Verfahren der letzten Jahrzehnte und versuchen deren Art in Funktion und Präsentation in die Zukunft zu überführen.

In meinem letzten Semester an der Bauhaus-Universität Weimar werde ich die Schubladen leeren und in wöchentlichen Vorträgen einzelne Arbeiten — meiner fast 40 jährigen Schaffensphase — präsentieren und mit Euch neu deklinieren.

In einem gemeinsamen kuratorischen Prozess blicken wir retrospektiv auf die verschiedenen Jahrgänge Eurer Vorfahren" im Fachbereich und stellen diese Arbeiten in einen zeitaktuellen Bezug. Hierbei müssen Plattformen,

Strategien und Manipulationsmöglichkeiten hinterfragt werden. Nach ausreichender Analyse und Experiment soll eine Auswahl in diverse Plattformen ausgespielt werden. Hierbei visieren wir eine gedruckte Publikation (Katalog) und ein medienspezifisches digitales Pendant an.

Nach dieser erfolgreichen Kollaboration aus Grafik-, Druck-, Digital- und Fotospezialisten gibt es genügend Grund zu feiern und die Tür in meinem Büro nach dem Sommersemester 2019 zu schließen.

PROSIT & adé!

Bemerkung

Raum und Zeit: Dienstag 10.00 Uhr // Limona Raum 403 // Start: 09. April 2019

Zuordnung zu Einrichtungen: Limona/Fotostudio

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

319120039 Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.04.2019 - 16.04.2019

Di, Einzel, 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.04.2019 - 16.04.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 13.05.2019 - 14.05.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 01.07.2019 - 02.07.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Liquid Pinguin Ensemble aka Katharina Bihler und Stefan Scheib

Manchmal trägt man es schon seit Jahren mit sich herum, manchmal ist es ein übriggebliebenes Randstück aus der letzten Recherche, manchmal besteht es aus einem einzigen verheißungsvollen Begriff, einer schnöden Schlagzeile, einer jüngst gewonnenen Erkenntnis aus der Welt der Wissenschaft, dem Unbehagen an unseren gesellschaftlichen Verhältnissen, einem akustischen Ereignis, oder man stößt darauf, als man gerade sein Geräuscharchiv aufräumt: das Thema! Die Idee! Und vor dem inneren Ohr ertönt vielleicht schon gleich der ganze Kosmos des daraus einmal entstehenden Hörstücks – allein, wie nagelt man die schöne akustische Vision am Ende auf eine Zeitleiste?

Wir schnappen uns ein Faktum aus der wirklichen Welt, untersuchen, warum genau es uns fasziniert und entwickeln daraus ein Hörstück, indem wir alle klassischen Etappen von der Idee über Recherche, Exposé, Materialsammlung, Manuskript bis zur fertigen Produktion durchspielen und -arbeiten. Wir klären dabei unsere Gedanken und Absichten, diskutieren mögliche Methoden, Formen und Formate und streifen dabei auch dies: wer könnte –

abgesehen von Radiosendern – außerdem Interesse an unserer Arbeit haben? Für wen genau möchten wir dieses eine Stück produzieren? Und für welche Hörsituation? Gibt es finanzielle Fördermöglichkeiten und wie schreibt man einen Antrag?

Es kommt auch vor, dass jemand von außen an uns mit einer Frage herantritt, die er künstlerisch behandelt wissen möchte. Das kratzt vielleicht am Eigensinn, hat aber den Vorteil, dass man ein Terrain beackern kann, das man sich nie ausgesucht hätte, weshalb es echte Überraschungen für einen selbst bieten kann. Auch die, dass es sich ja doch mit ureigenen Forscherinteressen verbinden lässt.

Neben den verpflichtenden Blockveranstaltungen mit dem liquid Pinguin Orchester, gibt es immer Dienstags von 10:00 - 13:30 ein betreutes Plenum, um die eigenen Arbeiten besprechen zu können.

Zusätzlich gibt es ein angeschlossenes Produktionsmodul von Astrid Drechsler, das zumindest für die Bachelor-Studierenden verpflichtend ist.

www.liquidpenguin.de

Blöcke:

15.4.2019 10 – 18 Uhr

16.4.2019 10 – 14 Uhr

13.5.2019 10 – 18 Uhr

14.5.2019 10 – 14 Uhr

01.7.2019 10 – 18 Uhr

02.7.2019 10 – 14 Uhr

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellen Radios, Teilnahme an dem begleitenden Fach-/Werkmodul von Astrid Drechsler zur Produktion

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht zu allen Blockveranstaltungen, regelmäßige Teilnahme an den Dienstagsplenen, Besuch des angeschlossenen Produktionsmoduls von Astrid Drechsler, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

319120041 Freies Projekt

F. Zeischegg

Projektmodul

Beschreibung

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbständige Einzelprojekte im gestalterischen oder künstlerischen Bereich vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Anmeldung: nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 107

Termine nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Note/Präsentation/ 18 LP

319130000 11/100 Medienkunst kuratieren ; Der Medienkunstpreis 2019

K. Bayer, W. Kissel

Werkmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 08.04.2019 - 01.07.2019

Beschreibung

11/100 – Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2019

Das Kuratieren von Medienkunst ist aufgrund der Vielseitigkeit medialer Ausdrucksformen eine besondere Herausforderung.

Bereits elfmalig wird nun auch im Jubiläumsjahr Bauhaus100, der Preis der Medienkunst/ Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Eine hochkarätig besetzte externe Jury wird ausgewählte stu

Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters im Rahmen einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medien Museums, um uns einen Eindruck von den aktuellen Gegebenheiten zu verschaffen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Wer ist Jurymitglied? Kann es ein thematisch

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer und Bianka Voigt. Beide leiten die in Berlin und Weimar ansässige Galerie Eigenheim

engl. Beschreibung

11/100 curating media art - the media art award 2019

Curating media art is a special challenge due to the versatility of expressing oneself through media. We want to tackle this ch

For its eleventh time the media art/ media design award (MKG) will be awarded in the anniversary year Bauhaus100 as part of summaery. A high-grade external jury will honour selected student theses of the MKG programme of the Faculty of Art and Design. Each profes worthy works. These works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and thus made accessible to t

In preparation, we will visit exhibitions at the beginning of the semester in the course of a Berlin excursion and analyse their o Museum to get an impression of the on-site situation.

Afterwards, we set to work: Which works are to be shown? Who is a member of the jury? Can there be a thematic guideline, a

The course will be led by Konstantin Bayer and Bianka Voigt. Both are in charge of the gallery Eigenheim in Berlin and Weim

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Terminen, Teilnahme an der Realisierung des Medienkunstpreises

319130001 "Bedienung, Zahlen bitte!"

B. Hartung

Werkmodul

Beschreibung

Ein fotografischer Ausflug in die Gastronomie für Studierende der Medienwissenschaften u.a.

Servicepersonal in der Gastronomie oder umgangssprachlich Bedienung genannt, sind Frauen und Männer, ohne die kein Restaurantaufenthalt oder Kneipenabend denkbar wäre.

Wir werden von Ihnen bedient und umsorgt. Im Idealfall sind sie freundlich und hilfsbereit. Ein Lächeln für ein gutes Trinkgeld? Denn dieses Trinkgeld macht den Mindestlohn erträglich.

Wer sind dies Menschen, warum arbeiten so viele in der Gastronomie und wie sehen sie aus?

Wir machen Fotoportraits von Weimarer Bedienungen in Ihren Lokalen und ergänzen diese mit einer Recherche über deren Beweggründe, gerade diesen Beruf zu wählen.

Schwierige Lichtsituationen und seltsame Orte sind die Herausforderungen für jeden Fotografen. In drei bis vier Blockseminaren, deren Termine wir im ersten Treffen vereinbaren, fotografieren wir gemeinsam vor Ort.

Eine Sozialstudie in Bildern und Worten.

Bemerkung

Bewerbung mit 20 Bildern, die Ihr bisher aufgenommen habt, per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Erstes Treffen am 4. April, 18 Uhr in der ACC Galerie, Burgplatz 1.

31913002 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I

A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, Einzel, 18:00 - 19:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 15.04.2019 - 15.04.2019

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 29.04.2019

Beschreibung

Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von zwei erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in zwei Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden.

Der Kurs dient auch als Zugangsberechtigung für das Radiostudio und die Ausleihe von Aufnahmetechnik beim Experimentellen Radio.

Bemerkung

Anmeldung bis 28. März 2019 per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, vollenden der Übungen, Abschlussendung bei der 48h-Sendung

31913003 Anfängerglück Animation: Ugly ist schön

F. Sachse

Werkmodul

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 25.04.2019 - 25.04.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 23.05.2019 - 23.05.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.06.2019 - 20.06.2019

Beschreibung

Im Jahr 2017 schaffte es Nikita Diakur mit seinem Film "Ugly" eine ganze

Strömung des zeitgenössischen Animationskurzfilms auf den Punkt zusammenzufassen.

Sein Film reflektiert auf allen Ebenen eine Ästhetik, die sich besonders im Bereich der

3D-Animation zu einem fraglichen Maßstab entwickelt hatte und machte Verfahrensweisen

sichtbar, um deren Kaschierung man sich - besonders in der Industrie - bis dahin mit hohem

Aufwand bemüht hatte. Paradoxerweise entstand ein höchstethisches Werk, mit dem uns

der Filmemacher keine geringere Botschaft als folgende überzeugend visualisierte: Ugly ist

schön!

Ganz in diesem Sinne werden sich die Kursteilnehmer in drei Blockveranstaltungen mit

verschiedenen Tabus der Animation auseinandersetzen. Durch Zeichentrick-Übungen am

Leuchttisch wird das Langweilige, das Hässliche, das Falsche und Dysfunktionale, das

Asymmetrische und Unharmonische erforscht und neu bewertet.

Kern der Veranstaltung ist ein Vortrag von Nikita Diakur über seinen Film "Ugly" und seine

aktuellen Projekte.

Bemerkung

Blockveranstaltung

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 5. April 2019.

Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Am 15.Mai 2019 findet um 14:00-15:30 eine Vorlesung Nikita Diakur statt. (Raum wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Studierende mit mindestens minimalen

Vorkenntnissen im Bereich Animation.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Mitarbeit

319130004 Animation Jour Fixe**F. Sachse**

Werkmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.05.2019 - 03.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.05.2019 - 17.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.06.2019 - 07.06.2019

Beschreibung

Your are working on a new piece? An animated short, an experimental series, an installation based on sequential imagery, a script for animation or anything else making use of the art of animation in the broadest sense? Welcome!

This course is an offer of a second opinion, a platform to discuss and to take a look at your work from a different angle.

During 3 sessions we will analyse and develop your work.

Bemerkung

block event

To apply send an email including a short description of the project you want to develop during this course to franka.sachse@uni-weimar.de (till 5. April 2019).

Leistungsnachweis

participation + homework

319130005 ars.visio.poetica BFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, 08.05.2019 - 08.05.2019

Beschreibung

Wir möchten uns an das Genre des Poetryfilms auf eine spielerische Art und Weise annähern und mit der besonderen Verknüpfung zwischen Text, Bewegtbild und Ton experimentieren. Was macht einen Poetryfilm poetisch und wie wird er dramaturgisch aufgebaut? Das sind zwei der Ausgangsfragen, mit der sich die Studierenden während des Semesters auseinandersetzen müssen. Ziel des Moduls ist es, ein experimentelles audiovisuelles Stück zu produzieren, das auf einem poetischen Text basiert. Teil des Moduls ist der in Weimar vergebene internationale Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“, der vom 30. Mai bis zum 2. Juni stattfindet.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Dieses Kurs nimmt an die Angebot des Bauhaus.Semesters teil.

8.05 erstes Treffen

22.05

28.05

30.05 bis 2.06 - Weimar Poetryfilm Preis

12.06

19.06

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Erste Erfahrung mit Video und/oder Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

319130006 backup check back! II

L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Beschreibung

Im November 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/innen von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt wollen wir für das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.19 bis 01.12.19) im Bauhausjahr die innovativsten Filmbeiträge für den Wettbewerb auswählen. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup_festival auf die innovativen Filmbeiträge von Studierenden und Absolvent/innen der Kunst-, Medien- und Gestaltungsstudiengänge aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam präsentieren und das Event mit einer Sonderausstellung und weiteren Programmpunkten als Bestandteile der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 feiern. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar wird im Rahmen der Festivalvorbereitung ausdrücklich angeregt: Von der Gestaltung des Filmprogramms und des Festivalgeländes über die Organisation des Rahmenprogramms bis zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnern und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten sollen die Studierenden in Gruppenarbeiten in verschiedensten Bereichen aktiv werden. Das Medien-Ereignis „backup check back!“ wird durch Musik-Events, Filmgespräche mit Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival jahrelang geprägt und begleitet haben, flankiert. Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte sein, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weitere PR-Maßnahmen.

In Kooperation mit dem Jenaer Fulldomefestival (22.05.19 bis 25.05.19) ist für die Studierenden des Projektes im kuratierenden Bereich auch die Beteiligung am Auswahlgremium für den Fulldomefilmwettbewerb sowie eine Zusammenarbeit mit dem Weimarer Poetryfilmpreis möglich. (31.05./01.06.19) Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte eine E-mail bis 03.04.19 mit Motivationsschreiben und Angaben der bisherigen Erfahrung sowie dem angestrebten Aktionsbereich (Filmsichtung, Kuratierung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit, Organisation, Ausstellungsgestaltung, Festival-Dokumentation (Foto/Video/Print/Online) an Lena Liberta: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319130007 brain.mapping BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.04.2019 - 09.04.2019

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 16.04.2019

Beschreibung

Im Modul brain.mapping geht es um imaginäre Darstellungen (visuell oder hörbar) des Phänomens der Mehrfachbegabung.

Ziel des Moduls ist es, animierte Sequenzen für eine indoor-videomapping Installation zu gestalten, welche die Idee von neuronalen Netzwerken als Analogie des kreativen Prozesses untersuchen.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Projekt neuronal.landscapes belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Belegung des Projekts neuronal.landscapes, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

319130008 Die Pforten der Wahrnehmung - Memory and Spatial Sound

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ein gutes Jahrzehnt vor der (Wieder-)Entdeckung psychedelischer Drogen durch Ikonen der Hippiebewegung wie Carlos Castaneda oder Timothy Leary beschäftigte sich Aldous Huxley, Autor der ewig aktuellen Dystopie "Brave New World" mit bewusstseinsweiternden Zuständen.

Klang schafft es, wie kaum ein anderes Medium, direkten Zugang zu unserem Unterbewusstsein herzustellen und kann mitunter längst vergessene geglaubte Erinnerungen wecken. Wir untersuchen in diesem Fachmodul die Geschichte solcher Mnemotechniken und wollen in verschiedenen Versuchsanordnungen unsere Hörgewohnheiten hinterfragen und erweitern. Dabei geht es nicht (nur) um akustische Rauschzustände und Synästhesie: Musikeinsatz, Raumklang und Mikrofonisierung sollen im Hinblick auf ihre psychoakustische Wirkung abgeklöpft werden.

Im Rahmen dieses Kurses werden wir den neuen 3D-Audio-Arbeitsplatz des Experimentellen Radios einrichten und Grundlagen des objektbasierten Ambisonic-Workflows kennen lernen.

Bemerkung

Um Voranmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de wird gebeten.

Voraussetzungen

Einschlägige Erfahrungen in der Tonproduktion oder mit Unity 3D. Im Idealfall erste Erfahrungen mit VR und Ambisonics

Leistungsnachweis

Referat, Zwischenpräsentation, Teilnahme an der 48H-Sendung und Präsentation einer eigenen künstlerischen Arbeit zur Summaery

319130009 Einführung in Max/MSP

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP.

Der Schwerpunkt liegt in Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen sowie die Entwicklung von Zufallsprozessen.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130010 Elektroakustische Musik II

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2019

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.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130011 Hörspielproduktion / Gehhilfen

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 10.04.2019

Beschreibung

Das Hörspiel ist nicht nur die teuersten Kunstform des Radio, was zu leider immer weniger und kürzeren Sendeplätzen in der gesamten ARD führt, sondern sie ist auch eine der variantenreichsten und spielerischsten klanglichen Ausdrucksformen. Die Produktion eines Hörspiels kann aufwändig und umfangreich sein und es gehört einiges an Übung dazu um Sprache, Geräusch und Musik in einen Rhythmus und eine Balance zu bringen. Wir vertiefen uns in die einzelnen Produktionsschritte wie Aufnahme, Schnitt, Montage und Mischung. Dieser Kurs ist ein begleitendes Modul zum Projekt „Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten“ und muss in Kombination besucht werden.

Bei freien Plätzen können auch Personen die das Projekt nicht besuchen am Kurs teilnehmen. Es ist jedoch eine Anmeldung mit einer konkreten Hörspielidee oder einem Hörspielskript notwendig.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Produktion der Audiofiles

319130012 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus 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. Zu dem Kurs gehört der Teilnahme am [DBO] – Digital Bauhaus Orchester.

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 Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden u.a. zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik II* sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319130013 I, Organism, and Feedback Loops**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 10.04.2019

Beschreibung

In the forthcoming course, we will research the interaction between a chosen organism and an individual body. Among the suggested organisms are the slime molds *Physarum polycephalum*, a single-celled *Euglena gracilis*, and the human microbiome. The goal of the course is to find a visual representation of two different organisms constituting a balanced state in the surrounded environment.

This course is an extension of the BioArt course of the Winter semester, where participants were introduced to tools and organisms available in the GMU bio lab. During the Summer semester, the hands-on experiments will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

Along with the practical things, we will look into the artworks related to biology, and talk about the idea of systems, homeostasis, and the Umwelt.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

319130014 Lernende Maschinen

U. Damm

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

weitere Lehrende: Alexander König

Der Kurs gibt einen Einblick in die Funktionsweise von Machine Learning Systemen und soll den theoretischen und praktischen Umgang mit dieser Technologie vermitteln.

Neben der Befähigung zur künstlerischen und kritischen Reflexion, steht die Kommunikationskompetenz mit den Fachbereichen der Informatik im Vordergrund.

Theoretische Grundlagen:

Theoretische Einführung in die Geschichte der AI (Kybernetik bis Machine Learning)

Begriffsdefinitionen (Was ist „Künstliche Intelligenz“ etc.)

Definitionen der verschiedenen Arten von Machine Learning

Kurze Erläuterung der mathematischen Grundlagen

Exkurs über Datensätze und Training

Konkrete Anwendung:

Installation von Tensorflow, GPU enable (CUDA etc.), Einführung in Tensorboard

Classification und Object Detection

Praktische Anwendungen für Künstler, Einführung in Skripte (Style-Transfer, Pix2Pix)

Im zweiten Teil geht es um die Konzipierung eines künstlerischen Ansatzes für automatisiertes Lernen.

Dazu gibt es einen gemeinsamen Retreat mit Studierenden der KHM Köln und der KISD Köln in der Pfalz vom 10.6. bis 17.6.19

Bemerkung

Blockmodul, voraussichtlich KW 22, + Retreat 10.6. bis 17.6. (KW24)

Raum 204, Marienstr. 7b

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Programmierung

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

319130015 My computer, Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.04.2019

Beschreibung

The course focuses on developing simple applications with Max/MSP/Jitter in relation to an individual organism. The goal of the course is the understanding of an electric signal passed to the human body and back into the

Max. Beside the transduction of the signals we will learn how to amplify, convert, and record data for audiovisual applications and interactive performances.

For bridging computers with own bodies we will use noninvasive techniques, such as an Arduino or alternative microcontrollers and sensors (humidity, vibration, temperature, etc.) attached to the body. The reference to the practical framework is the use of electric signals for electrotherapy, electrical muscle stimulation, or electrophysiological monitoring, which, finally, might be used to control peripheral devices.

The experiments with electric signals will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

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)

319130016 Provinz oder die Fremde vor unserer Tür

B. Hartung

Werkmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, 05.04.2019 - 05.04.2019

Beschreibung

Eine Grundausbildung in dokumentarischer Fotografie.

In wiederkehrenden Aufgaben besuchen wir Menschen und Orte außerhalb von Weimar. Hat die so genannte Provinz eine eigene Bildkultur jenseits von touristischen Brennpunkten und cultural mainstreaming?

Neugierde am Fremden und Wohlwollen gegenüber anderen Menschen ist die Voraussetzung, eigenen Vorurteilen zum Trotz, ein Bild einer Region zu schaffen.

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 003

Bewerbung mit 20 Bildern bisheriger Arbeiten per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Voraussetzungen

zeitliches Engagement, Durchhaltevermögen bis Semesterende, eigene Kamera, Interesse an professionellem Arbeiten.

319130017 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs wollen wir uns mit Wissensvermittlung bzw. Unterhaltung speziell auf Hör-Ebene für Kinder und Jugendliche beschäftigen. Hörspiel-Serien, Rundfunkprogramme für Kinder, Museums-Guides für Kinder, Apps. Was gibt es, wie funktioniert es und nach welchen Regeln. Gibt es Vorgaben? Welche Inhalte kann ich wie und für welches Alter bereitstellen. Wie sehen Distributionskanäle aus und welche gesetzlichen Einschränkungen muss ich beachten. Auch bei der Produktion mit Kindern.

Das Hautaugenmerk soll dabei auf Radio bzw. Hörspielproduktionen gelegt werden, aber wir wollen auch über den Tellerrand hinaussehen.

So soll es einen engen Austausch mit dem Kurs "Digitale Medien in der Kunstvermittlung" von Dominic Dives von der Professur Kunst und ihre Didaktik geben, so wie die Möglichkeit mit kleinen und großen Experten zu sprechen. Am Ende des Kurses soll eine praktische Arbeit entstehen. Vorzugsweise ein Hörspiel, muss aber nicht.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 18. März bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellem Radios oder nachweisliche Erfahrung im Schnitt und Aufnahme

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Protokoll, Referat, Abschlussproduktion

319130018 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum**M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 11.04.2019

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene AudioproduzentInnen, die ihren Produktionen den letzten Schliff verleihen wollen und sich dafür interessieren, wie sie ihre Fähigkeiten in Produktionsumgebungen einbringen können. Er ist als Fortsetzung des Kurses Audiobaukasten 1 gedacht und ersetzt den vormals angebotenen Audiobaukasten 2.

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

Neben technischen Hintergründen liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Arbeit an größeren Live-Produktionen, inklusive Fragen zu Booking, GEMA, Technikleihe, Fördermöglichkeiten und dem Umsetzung unter Zeit-, Finanz- und Personaldruck. Wie im richtigen Leben. Es besteht die Möglichkeit, das Rahmenprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces mitzugestalten (Eröffnung Juli 2019 in der Unibibliothek Weimar).

Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind für den erfolgreichen Abschluss des Kurses dringend empfohlen.

Bemerkung

Anmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder schriftliche Anmeldung mit Arbeitsproben an martin.hirsch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

eigene künstlerische Arbeit, Teilnahme an der 48H-Sendung, regelmäßige Teilnahme an Sendungen von bauhaus.fm

319130019 The Weird

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 11.04.2019

Beschreibung

Description:

"Okay, this world is getting weirder and weirder and I'm hearing simulation theory almost everywhere" (someone on reddit.com)

"The simulation hypothesis or simulation theory proposes that all of reality, including the Earth and the universe, is in fact an artificial simulation, most likely a computer simulation. Some versions rely on the development of a simulated reality, a proposed technology that would seem realistic enough to convince its inhabitants the simulation was real. The hypothesis has been a central plot device of many science fiction stories and films." (Wikipedia on simulation hypothesis)

Nick Bostrom predicts in his book "Are you living in a computer simulation?" from 2003 that through enormous amounts of computing power that will be available in the future, later generations might run detailed simulations of their forebears or of people like their forebears.

With this information in mind, let's turn it around and ask ourselves how a simulation of the far away future would look like. Since the world seems to get weirder and weirder how weird can it get? In the course we will create situations that can be experienced with VR-glasses or presented on video screens.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches to VR, an increasingly widespread medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D, an introduction to working with HTC Vive VR-glasses, the Oculus GO VR-glasses, as well as introductions to photogrammetry, immersive sound and 360 video, body interaction through tracking, 3D modeling and animation.

We will also look into contemporary and digital art related to recent socio-political and media-philosophical topics. We will create an artistic discourse on the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Registration:

Send an e-mail until April 2nd to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail:

The Weird

Content:

- your full name
- program and semester
- matriculation number
- describe in a few sentences why you want to take the course
- If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing:

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully:

If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 02.04.2019

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

319130020 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 08.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs analysieren wir Orte des öffentlichen Raums auf ihre akustischen Eigenschaften hin und loten Strategien der Intervention aus. Es entstehen eigene, individuelle Entwürfe für rurale und urbane Konstellationen sowie eine gemeinschaftlich umgesetzte Abschlussarbeit.

Eine Einführung in das ökologische Hören und verschiedene künstlerischen Positionen sind ebenfalls Bestandteil des Kurses.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319130021 Autonom - Collaboration. Audio-Interaktion auf eingebetteten Systemen

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 08.04.2019

BlockSat., 10:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 07.06.2019 - 08.06.2019

Beschreibung

Von der Ubiquität der Smartphones über das Internet-der-Dinge zum Eurorack-Synthesizer: Linux auf Minicomputern spielt eine immer wichtigere Rolle und ist sowohl im Alltag als auch bei Spezialinteressen präsent.

Im Kurs "Autonom - Collaboration" gestalten wir konzeptuelle und angewandte Interaktionen mit Mikrofon und Lautsprecher. Die Einheiten basierend auf einem RaspberryPi können so untereinander als auch mit sich selbst oder einem Nutzer interagieren und kommunizieren.

So sammeln wir Erfahrungen und Kenntnisse auf den Gebieten der Elektronik, mit Linux, Pure Data und Konzepten der Klangsynthese, Interaktion sowie Maschinellen Lernen und Agentensystemen.

Ein RaspberryPi wird zur Verfügung gestellt, wir bauen dazu ein universelles USB Audiointerface mit Vorverstärker für Kontaktmikrofone, Kosten: ca 35 EUR.

Kurs geht bis zum 18.6. als wöchentlicher Termin, in der letzten Woche gibt es ein Blockmodul.

Voraussetzungen

Bewerbungsschreiben bis zum 29.03.19 an max.neupert@uni-weimar.de senden.

Leistungsnachweis

Strict attendance rule: no more than 3 missed classes accepted. 3 times late counts like one missed class. Late is >15 min after class begun.

Presentation of result at the last day of class. Delivery of detailed project documentation (paper, artwork, video, wiki-entry etc.) until the end of the semester

319140005 Counter Cinema

J. Bee

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 09.04.2019

Mo, Einzel, 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Screeningtermin, 17.06.2019 - 17.06.2019

Beschreibung

This class will focus on cinema as emancipatory and political practice. We will concentrate on so-called third and fourth cinemas, which have emerged as answer to colonial living conditions and social oppression in the decades following the 1960s. Third cinema was a movement for alternative modes of production and distribution and was mainly centered on Latin America during the sixties, later activating film-makers in Asia and Africa. For groups like Cine Liberación, film-making was a political tool of liberation; these groups understood aesthetic change as key to social change. Following Argentine filmmaker Fernando Solanas' text on third cinema, we will screen and discuss key films of third and fourth cinema. During recent decades, third cinema has developed styles questioning the modes of production, as well as the aesthetics and values of US and European auteur cinemas, focusing either on capitalist or individualist film-making practices. In accordance with this, we will discuss examples of Latin American film-making, as well as from African cinema, in recent decades. This will help us understand how political film-making can challenge dominant models of production and reception. Fourth cinema was and is a constant struggle for self-representation and a challenge to western models of narration, history, subjectivity and time. It can be understood as a way of re-working and challenging modes of representation and introduces new world images and cosmologies to cinematic representation.

Both notions – third and fourth cinema – must not be understood as hierarchised, but rather as historical counter-movements to first and second cinema. In Time Image, Gilles Deleuze writes about the minor cinema as developing new modes of storytelling and new images challenging the hegemonic production of western films. Minor cinema is a "small art" facilitating the emergence of new subjectivities, as well as new collectivities. According to Deleuze, modern political cinema, is a collectivity yet to be invented – by cinema. A people is not to be represented, but brought into existence by cinematic representation. In this context, 'minor' refers to new perceptions of the world. Minor cinema produces experimental aesthetics, as well as (collaborative) modes of production, asking for social change: Minor resists the major, the dominant or hegemonic modes of film-making.

We will discuss one film each week and read accompanying texts on film-making, film philosophy and decolonial movements. Short input film presentations are to be prepared by student teams. Besides discussion and presentations, we will have team work units and poster presentations.

Leistungsnachweis

Written essay 12-15 pages. I offer the opportunity to pass the exam with a self-made short film or a similar audiovisual product framed by a written text building on the topics of the seminar or a video essay including a theoretical perspective on the topic. Each film will be discussed before its production with me and the scope of the work will be set individually based on the expected workload and theoretical depth.

319140007 Denkraum Bauhaus – zur Aktualität der Bauhaus-Ideen für eine zeitgemäße Bildung von Künstlern, Gestaltern, Architekten und Vermittlern (FD-Modul 3/ Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Block, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, 04.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

Sich der Frage nach der zeitgemäßen Bildung einer nachwachsenden Generation von Architekt*innen, Künstler*innen, Gestalter*innen und Vermittler*innen zu stellen, ist nicht nur Ziel des geplanten Kongresses Denkraum Bauhaus, der vom 27.09.2019 bis 29.09.2019 an der Bauhaus-Universität Weimar ausgerichtet wird, sondern auch des dazugehörigen Begleitseminars, welches disziplinenübergreifend interessierte Studierende aller Fakultäten ansprechen soll, sich den notwendigen Inhalten einer Bildung zukünftiger Gesellschaftsgestalter zu stellen.

Provozierten das weltpolitische Geschehen, die ökonomische Situation und die technischen Entwicklungen vor 100 Jahren Fragen an und neue Wege für eine zeitgemäße ästhetische Bildung im damaligen Staatlichen Bauhaus in Weimar, sind wir auch heute, 100 Jahre später gefordert, sich der Frage nach relevanten Inhalten und Fertigkeiten für eine zukünftige Gesellschaftsgestalter erneut zu stellen. Da die zeitgenössischen Künste, die Gestaltung und die Architektur von aktuellen Entwicklungsprozessen unmittelbar betroffen sind, weil diese nicht nur Auswirkungen auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit haben, sondern auch neue Kontexte erschließen helfen und damit Chancen auf eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Fragestellungen eröffnen, ist die Auseinandersetzung mit dem Thema zentral. Welche Ziele bestimmen also die heutige Bildung von Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen und Vermittler*innen als zukünftige Gesellschaftsgestalter? Welche Erwartungen müssen wir an eine professionelle Bildung dieser formulieren und welcher Fähigkeiten und Fertigkeiten bedarf es, angemessen auf die Fragen unserer Zeit zu reagieren.

Sie sind eingeladen sich diesem Diskurs nicht nur innerhalb des Seminars zu stellen, sondern gemeinsam mit den Referenten des Kongresses Denkraum Bauhaus in den Austausch zu treten. Die Arbeit in den Sektionen an den drei Kongresstagen bestimmt den Seminarkontext. Diese soll nicht nur Anreize für die Teilhabe an Entwicklungsprozessen die eigenen Studiengänge bieten, sondern auch helfen, das eigene professionelle Selbstverständnis zu befragen und den Fokus auf entsprechende Studieninhalte zu richten.

Mit der breiten Themenaufstellung innerhalb des Kongresses wird der Diskurs über die Fächergruppen hinaus bewusst gefördert, um einen disziplinübergreifenden Denkraum zu schaffen und die Potentiale des Austausches zwischen unterschiedlichen Denk-, Sprach- und Handlungskulturen erfahrbar werden zu lassen. Gearbeitet wird an historischen Orten des Bauhauses in Weimar sowie an aktuellen Bildungsorten der Bauhaus-Universität Weimar wie des Denkraumes Bauhaus. **Die kostenfreie Teilnahme am Kongress setzt die Teilnahme am Seminar voraus. Die Einführung in die Thematik sowie in die Struktur des Kongresses, die Themenvergabe sowie die Information zum Leistungsumfang erfolgen in der Einführungsveranstaltung am 04.04.2019.** Informationen zum Kongress sind zu finden unter: <https://www.uni-weimar.de/de/architektur-und-urbanistik/forschung-und-kunst/forschung/tagungen/denkraum-bauhaus/>

Anmeldung per E-Mail: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung**Termine:**

04.04.2019; 13-16 Uhr

02.05.2019; 13-16 Uhr

06.06.2019; 13-16 Uhr

04.07.2019; 13-16 Uhr

Block: 26.09.-29.09.2019**Leistungsnachweis**

dreitägige Kongressteilnahme, Dokumentation ausgewählter Sektionsangebote, Mitwirkung in der Kongressorganisation, schriftliche Hausarbeit zu einer aus den Inhalten des Kongresses abgeleiteten individuellen Fragestellung, 6 LP

319140008 Digitale Medien in der Kunstvermittlung (FD 1 - Modul)**D. Dives**

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 18.04.2019

Beschreibung

„Ich glaube an die Erziehbarkeit des Menschen durch Kunst, weil sich Kunst, wenn sie gut ist, mit dem Auffinden der Wahrheit beschäftigt. Und zwar auf durchaus vergnügliche Weise.“

- *Claus Peymann*

Das Seminar gibt einen Einblick in die heterogene Methodenvielfalt im Bereich der Kunstvermittlung. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der direkten Verwendung digitaler Medien. Dabei stehen diverse Themenfelder wie Museumspädagogik, Audiowalks und Smartphone-Apps im Fokus und dienen sowohl als Grundlage zur theoretischen Aufarbeitung, als auch zur Entwicklung konkreter Praxisbeispiele. Ein Austausch mit dem Modul "Solange es Kinder gibt, wird es Kinder geben" von Fabian Kühlein, Professur Experimentelles Radio, ermöglicht zudem einen interdisziplinären Austausch und die Möglichkeit zur kursübergreifenden Kooperation.

Bemerkung

Anmeldung per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Kompaktseminar

Termine: 18.04.2018 02.05.2018 16.05.2018 06.06.2019 13.06.2019 27.06.2019

Leistungsnachweis

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge (Referat) und der aktiven Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe einer schriftlichen Arbeit (Hausarbeit) bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.).

319140012 Geschichte der Wahrnehmung**S. Leyssen**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 09.04.2019

Beschreibung

The thesis that our perception has a history has long been one of Media Studies' central themes. In this seminar, we investigate this thesis of the historicity of perception anew by situating it in different places where human perception has been investigated. We explore different case studies in the history of perception research and its media: in physiology and psychology, but also in artistic research, architecture or design. For each case we analyse the experimental setting or research design, the material culture and the specific perceptual practices. In this way we investigate how the research contexts of perception changed and how also the perception that was investigated became something very different. Through these different case studies, we examine what it could mean that our perception obtained a history.

The seminar will be offered in English. In the framework of the Bauhaus semester SoSe2019, this seminar is open for all faculties, and is explicitly welcoming students from Media Informatics, Art and Design, and Media Architecture that are interested in the history of perception.

Apart from regular presence, regular readings and participation in discussions, the prerequisites for this course are an interest to explore the intersection of theoretical and experimental knowledge, an investigative use of your senses, and an openness to encounter new perceptions.

Leistungsnachweis

Regular presence, readings and participation in discussions; Presentation; Paper.

319140014 Konsumkulturen: Aufmerksamkeit, Bildlichkeit, Nachhaltigkeit

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ausgehend von Theorien, Praktiken und Objekten werden symbolische, ideologische, kulturelle und gesellschaftliche Dimensionen von Konsumkultur beleuchtet. Die Begriffe „Aufmerksamkeit“, „Bildlichkeit“ und „Nachhaltigkeit“ stellen hierbei drei wesentliche Orientierungspunkte dar, die gerade für zeitgenössische Formen der Konsumkultur von wesentlicher Bedeutung sind. Vor allem die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit – als scheinbar wirkmächtiges Leitmotiv aktueller Debatten – steht im Fokus der zweiten Seminarhälfte.

Dieses Wissenschaftsmodul erkundet die unterschiedlichen Felder der Konsumkultur. Konsum wird dabei als ökonomisches und soziales Phänomen und insbesondere auch als Kulturthema in den Blick genommen. Im Wissenschaftsmodul werden Bildformen der Konsumförderung (z.B. Werbung, Verpackungen), Orte/Objekte der Konsumerfüllung (z.B. Warenhäuser, Festivals, Smartphones) und alternative Konsumpraktiken (z.B. c2c, zero waste) untersucht und ausgewählte Beispiele auf ihren „Fiktionswert“ befragt.

Bemerkung

Einführungssitzung: Mittwoch 10. April, Marienstraße 14, Raum 219, 13:30

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposé innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

319140016 Labor fürs Neue Land: Die Idee, in der wir leben.

B. Scheven

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 10.04.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

In welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat dieses Welt- und Menschenbild auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun? Wie wird es sich verändern (müssen), um in Zukunft Gesellschaft gestalten zu können?

Das Labor fürs neue Land lädt Studierende aller Disziplinen ein, im Lektüreseminar ?Die Idee, in der wir leben? in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurückzublicken und vor diesem Hintergrund eine eigene Standortbestimmung vorzunehmen und das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen zu erweitern.

Die Themen des Seminars sind jeweils das Verhältnis von Mensch zu Artefakten, Technik, Arbeit und Ware sowie Mensch.

! Studierende, die das Projektmodul Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit belegen, können das Lektüreseminar NICHT separat belegen, es ist Bestandteil des Projektmoduls !

Leistungsnachweis

Zwei Essays

417130008 Einführung in die Filmgeschichte 1

S. Frisch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Do, wöch., 18:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Tutorium Filmsichtung: Charlos Chillon und Julien Breunig, ab 11.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

417130009 Einführung in die Filmgeschichte 2

S. Frisch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

419140012 Comic/Bande dessinée**M. Cuntz**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 12.04.2019

Beschreibung

Anhand exemplarischer Beispiele und theoretischer Zugriffe soll ein Zugang zur Geschichte und Analyse des Comics, der Ästhetiken, Konstruktionsprinzipien, Formate dieses ebenso vielseitigen wie unterschätzten Mediums eröffnet werden. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei vor allem der frankobelgischen Bande Dessinée sowie dem amerikanischen Comic.

Schwerpunkte liegen etwa auf Fragen der Serialität, der medialen Formate, des Verhältnisses zwischen Bild und Text oder der Adaptation.

Voraussetzungen

Voranmeldung per Email: michael.cuntz@uni-weimar.de

Interesse am Medium Comic/BD, Englisch- und/oder Französischkenntnisse

Leistungsnachweis

Sitzungsmoderation

419140013 Wissen durch Comics - Entwurf eines Leitfadens zum wissenschaftlichen Arbeiten**M. Biet**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, gerade Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 03.05.2019

Beschreibung

Anknüpfend an das zweite Seminar (M. Cuntz) dieses Studienmoduls werden in diesem Seminar einige Theorietexte über Sachcomics und Comicaadaptationen gelesen sowie konkrete Sachcomic-Beispiele analysiert. Diese Theorien stellen den Ausgangspunkt für eine praktische Auseinandersetzung mit dem Comic dar. Das Seminar stellt sich der Herausforderung, das Büchlein „Lust am Lesen und Schreiben. Der etwas andere Leitfaden zum wissenschaftlichen Arbeiten“ – entstanden im Rahmen des Seminars "Schreiben" geleitet von Claudia Tittel im WS 18/19 – in ein Comic zu adaptieren. Es geht also darum, anhand der besprochenen Theorien ein Sachcomic zu konzeptualisieren, zu gestalten und zu realisieren. Dabei soll weniger die Fertigkeit des Zeichnens als das Konzeptualisieren einer Form im Zentrum stehen.

Affinität zum Zeichnen ist ein Plus, aber keine Voraussetzung für die Teilnahme am Studienmodul.

Bemerkung

Die Veranstaltung findet jede 2. Woche freitags statt.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Beteiligung an der Konzeption des Comics zum wissenschaftlichen Schreiben

Animation Jour Fixe

F. Sachse

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.05.2019 - 03.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.05.2019 - 17.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.06.2019 - 07.06.2019

Leistungsnachweis

participation + homework

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

weitere Termine nach Absprache

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 09.04.2019

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-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

Bachelor's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual BFA-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 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

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

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 1. April via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Ort: B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter & Medieninformatiker

S. Frisch

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 11.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Praxis der medienwissenschaftlichen Theoriebildung. Daher erlernen wir vor allem Arbeitsweisen und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens, dessen Praxis im Wesentlichen im Lesen und Schreiben besteht. Voraussetzung für geisteswissenschaftliches Arbeiten ist die Herausbildung theorieorientierter Wahrnehmungen und Fragestellungen.

Durch das Seminar führen uns daher Fragen wie: Was ist eine medienwissenschaftliche Fragestellung? Wie finde ich einen Gegenstand, und wie profilieren ich mein Interesse zu einer Forschungsfrage? Wie gelange ich in den Prozess des Schreibens? Wie erarbeite und baue ich meinen Text, und woraus baue ich ihn? Wo finde ich Quellen, Hilfe, Unterstützung? Und überhaupt: Wie schreibe ich?

Wir üben dabei medienwissenschaftliche Perspektiven ein anhand von Beispielen aus unserer mittelbaren und unmittelbaren Umgebung. Wir machen Schreibübungen, Wahrnehmungsübungen, lernen den Umgang mit Texten, Weisen der Lektüre und eröffnen den Zugang zum Verständnis auch komplizierter Texte.

Geplant sind Exkursionen und Blockveranstaltungen auch an Wochenendterminen.

Voraussetzungen

Interesse an Theoriebildung, Analyse, Reflexion und Diskussion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Lektüre, Kurzreferate, Teilnahme an Exkursionen und Sondersitzungen, Modulabschluss: Hausarbeit

Interface Design Bachelo-Kolloquium

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 17:00 - 18:30

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 Bachelor-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

Einführungsmodul**417130008 Einführung in die Filmgeschichte 1****S. Frisch**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Do, wöch., 18:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Tutorium Filmsichtung: Charlos Chillon und Julien Breunig, ab 11.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

417130009 Einführung in die Filmgeschichte 2**S. Frisch**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

weitere Termine nach Absprache

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 09.04.2019

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-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/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual BFA-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 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 1. April via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Ort: B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, von 11:00, 03.04.2019 - 03.04.2019

Di, gerade Wo, 11:00 - 15:00, ab 09.04.2019

Beschreibung

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

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5.

Interessenten wenden sich bitte bis 8. April via Mail an "walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de"

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 005

Voraussetzungen

Bachelorabschlussarbeit im Multimedialen Erzählen

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Interface Design Bachelo-Kolloquium

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 17:00 - 18:30

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/ Kurzkomentar

Interface Design Bachelor-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 Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, gerade Wo, 15:15 - 18:30, ab 02.04.2019

Mi, Einzel, von 11:00, 03.04.2019 - 03.04.2019

Beschreibung

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

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5.

Interessenten wenden sich bitte bis 8. April via Mail an "walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de"

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 005

Voraussetzungen

Masterabschlussarbeit im Multimedialen Erzählen

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Projektmodule

319120000 „Irgendwann habe ich beschlossen, dass alles fremd ist und alles neu ist, und alles ist unentdeckt“ (Peter Handke) – Das unschuldige Mikrofon

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Iris Hobler

Was nehmen wir von unserer Umgebung wahr und wie bewerten wir sie? Oder um es mit den Worten von Paul Watzlawick zu sagen: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? In diesem Kurs werden wir uns mit dem Wahrnehmen, Beobachten, Aufnehmen, Schreiben und Senden beschäftigen. Die menschliche Hörwahrnehmung ist subjektiv und wir können beispielsweise bestimmte Geräusche fokussieren oder ausblenden. Das Mikrofon hat jedoch quasi einen „unschuldigen Blick“ auf unsere akustische Umwelt.

Der Zufall, der unschuldige Blick und das Hier und Jetzt spielen in der Kunst eine nicht unwesentliche Rolle. Künstler haben Techniken und Methoden entwickelt um mit dem Zufall zu spielen - John Cage - oder mit Automatismus - André Breton - eine unzensurierte oder „unschuldige“ Wirklichkeit abzubilden. Vielleicht können diese Methoden auch unter dem Begriff der Achtsamkeit versammelt werden und vielleicht können sie auch heute noch in die künstlerische Praxis integriert werden. In Selbstversuchen und Übungen, mit dem Mikrofon und dem Stift, werden wir uns dem unschuldigen Blick nähern.

Der Kurs findet im Zuge des Bauhaus Semesters, in Zusammenarbeit mit der Dozentur Film- und Medienwissenschaften und in Kooperation mit dem Thüringer Modellprojekt „Achtsame Hochschulen in der digitalen Gesellschaft“ (www.achtsamehochschulen.de) statt. Angegliedert an das Projekt ist daher ein wöchentlicher MBST-Kurs (Mindfulness-Based Student Training). Dabei handelt es sich um ein Programm, das im Rahmen des Thüringer Modellprojekts speziell für Hochschulen konzipiert wurde. Es basiert auf dem von Medizinprofessor Jon Kabat-Zinn an der University of Massachusetts (USA) in den achtziger Jahren entwickelten MBSR-Training (Mindfulness-Based Stress Reduction/Stressbewältigung durch Achtsamkeit), das heute weltweit etabliert und umfassend evaluiert ist. Das Besondere des Thüringer Hochschulformats MBST besteht darin, dass es das von Kabat-Zinn im klinischen Kontext entwickelte Achtsamkeitstraining an den akademischen Bildungskontext anpasst und um zielgruppenspezifische Übungen und Themen für Studierende (z.B. Prüfungsangst, Prokrastination, Studienmanagement, Umgang mit digitalen Medien, digital detox) ergänzt.

Der Kurs findet wöchentlich statt, mit einem zusätzlichen Praxistag am 26. Mai. Die Teilnahme ist verpflichtend. Im Zeitraum zwischen 7.6. und 15.6. gibt es zudem für einen Teil der KursteilnehmerInnen (Plätze leider begrenzt) die Möglichkeit an einer Exkursion in das Bergcafe Reusten auf der Schwäbischen Alb teilzunehmen. (<http://www.bergcafe-reusten.de/> und <http://www.sueddeutscher-kunstverein.de/>)

Am Ende entstehen Schreib- und Audioarbeiten die ausgestellt werden.

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt.

Eine Konsultation vor der Teilnahme am Kurs ist notwendig. Die Konsultation findet am 3.4. zwischen 13-14 Uhr im Raum 306 der Marienstraße 5 statt.

Bemerkung

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt. Eine Anmeldung bis 03. April mkmg@gestaltung.uni-weimar.de ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Abgabe und Präsentation einer Schreib- oder Soundarbeit

319120003 8-Bit of Bauhaus

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 10.04.2019 - 10.04.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 17.04.2019 - 17.04.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 08.05.2019 - 08.05.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 22.05.2019 - 22.05.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 05.06.2019 - 05.06.2019

Mi, wöch., 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 12.06.2019 - 26.06.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 03.07.2019 - 03.07.2019
 Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 10.07.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"8-Bit of Bauhaus" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling. Time and place will be announced at the project fair (CS4M). Students of the faculty A&D will receive an email.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4DM).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

319120008 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Produktion von künstlerischen und gestalterischen Projekten. Das Plenum bietet eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an, in dem die Schritte bis zur professionellen Projektmanagement erlernt werden. Studierende entwickeln eine selbstmotivierte und selbstorganisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Die Schritte werden analysiert, kontextualisiert und begleitet. In diesem Semester wird es einen Fokus auf Machine Learning geben, der aber andere, selbstgewählte Themen nicht ausschliesst.

Für die technologischen Voraussetzungen ist eine vorherige bzw. gleichzeitige Belegung von Werkmodulen obligatorisch!

Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform haben Vorrang. Der Besuch von privaten Konsultationen ist obligatorisch.

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

Für machine learning wird es einen Praxisworkshop sowie einen Retreat mit Studierenden anderer Hochschulen geben.

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Montag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst im Raum 204

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 3 Plenen)

319120011 CIRQUE DU BAUHAUS - Immersives Musiktheater (Teil 2)

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, ab 18.04.2019

Beschreibung

In Fortsetzung des im WS begonnenen Gemeinschaftsprojekts von Bauhaus-Universität und Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar wird mit den Studierenden ein 360-Grad Gesamtkunstwerk gestaltet, das in freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist und beim FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena im Mai 2019 uraufgeführt wird. Es werden einzelne Performance-Episoden, Live-Musik und ein verbindender dramaturgischer Rahmen des immersiven Musiktheaters entwickelt, bei dem weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte in einen Dialog mit dem historischen Bauhaus gesetzt werden. Die Episodenstruktur der Performance erlaubt es den Studierenden, bzw. Teams aus beiden Hochschulen, kurze, eigenständige Werke mit Elementen aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad Fulldome-Projektion, Spatial Sound Design, Live-Musik, Tanz, etc. zu produzieren. Neben der Realisierung von - im weitesten Sinne - immersiven Kompositionen gehören internationales Veranstaltungsmanagement sowie die Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Die Form eines Musiktheaters ermöglicht es, die aus dem historischen Bauhaus führenden Linien fortzuschreiben und mit den zeitgenössischen Ausdrucksformen der Studierenden aus der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar zu verbinden. Kooperationspartner und Aufführungsort für das entstehende Bauhaus 100 Gesamtkunstwerk ist das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena. Es besteht der Anspruch, dass sich die Ergebnisse der Arbeit im Veranstaltungsreigen des Jubiläumsjahres 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt behaupten werden. Der Aufführungsort Planetarium mit der Charakteristik des „immersiven Musiktheaters“ bietet im Vergleich zu Kino, Opernhaus und Theater zwar ungeahnte Freiheiten, erfordert aber zugleich ein radikales szenografisches und dramaturgisches Umdenken. Die vom historischen Bauhaus bewirkte Neuausrichtung der Verhältnisse von Technik, Kunst und Ästhetik kann hier als modellhafte Referenz genannt werden. Hinzu kommt, dass die Beherrschung der 360-Grad Medientechnik im Planetarium mit erhöhtem technischen und Arbeitsaufwand verbunden ist. Für die Vermittlung erforderlicher Fachkenntnisse (z.B. AfterEffects für Fulldome, Formen und Inhalte der 360-Grad-Mediengestaltung, Fulldome Theater, Live-Performance im Planetarium) werden Gastdozenten und freie Künstler eingeladen.

Bemerkung

Lehrende: Prof. Micky Remann, Liese Endler, Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Gastdozenten

Ort: Steubenstr. 6 a, Haus D - Kinoraum 112

Leistungsnachweis

Teilnahme am Plenum und aktive Mitwirkung an den umfassenden Aufgaben der CIRQUE DU BAUHAUS Produktion und Performance. (Öffentliche Vorstellungen am 22. und 26.05. Proben, weitere Termine und Blockveranstaltungen werden in der ersten Sitzung besprochen).

319120020 How to set up a Film Festival backup & beyond

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Beschreibung

Im November des Bauhaus100-Jahres 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene Internationale Kurzfilmfestival „backup“ seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/inn/en von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt werden für das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.2019 bis 01.12.2019) die interessantesten und innovativsten für den Wettbewerb ausgewählt. Wir wollen nicht nur ein Schlaglicht auf besondere Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen, sondern auch die von den Studierenden im Wintersemester 2018/19 erarbeiteten Elemente zur Festivalgestaltung weiterentwickeln und aktuellen studentischen Ideen und Impulsen Raum geben. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden unterschiedlicher Fakultäten wird im Rahmen der Festivalorganisation ausdrücklich gefördert. Die Teams arbeiten dabei in verschiedenen Bereichen: Von der Sichtung und Auswahl der Filmbeiträge für den Wettbewerb über die Konzeption und Gestaltung des Festivalgeländes sowie der Organisation des Rahmenprogramms einschließlich der Workshops bis hin zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnerschaften und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten. Das Festival kooperiert dabei mit unterschiedlichen Partnern (u.a. Mit dem FullDome-Festival in Jena vom 22.05. bis 25.05.2019 und dem Poetry Filmpreis in Weimar vom 31.05. bis 01.06.19); in diesem Zusammenhang sind weitere Tätigkeiten möglich und erwünscht. Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte bis zum 03.04.19 eine E-mail mit kurzem Motivationsschreiben und Benennung der angestrebten Arbeitsbereiche (Filmsichtung, Kuration, Organisation und Kooperationen, Ausstellungsgestaltung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit sowie Festival-Dokumentation) an Lena Liberta senden: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319120021 Interface Design 1 - Einführung

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

319120023 Klangwerkstatt A - 19**R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

319120024 Klangwerkstatt B - 19

R. Minard, R. Rehnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

319120026 konzept.werkstatt**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, Einzel, 16:00 - 20:30, 08.04.2019 - 08.04.2019

Mo, unger. Wo, 13:30 - 20:30, ab 22.04.2019

Beschreibung

Visuelle und narrative Elemente sind bei der Stoffentwicklung im Bereich Animation eng aufeinander bezogen: die Art und Weise, wie ein Protagonist aussieht und sich technisch bedingt im Bildraum bewegt bzw. bewegen kann, hat Auswirkungen auf die narrative Ebene. Darüber hinaus sind animierte Formate mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden, den es in Hinblick auf das Design der Figuren und der Szenerie einzuschätzen gilt.

In diesem Projekt werden wir unterschiedliche animierte Kurzfilmformate auf das Zusammenspiel von technischer Voraussetzung, dramaturgischem Aufbau und visuellem Konzept hin untersuchen. Dabei legen wir ein besonderes Augenmerk auf das Potenzial und die Einschränkungen verschiedener analoger und digitaler Animationstechniken. Ziel ist es, eine eigene Idee für ein animiertes Kurzfilmformat soweit zu schärfen, dass sie im narrativen bzw. dramaturgischen Aufbau sinnvoll auf ihre Umsetzbarkeit als animiertes Format hin abgestimmt ist. Sowohl narrative als auch experimentelle Filmideen finden dabei Berücksichtigung.

Zentraler Bezugspunkt in diesem Projekt ist die konkrete Umsetzbarkeit einer Filmidee für einen animierten Kurzfilm. Um einen Eindruck zu bekommen, wie Filmemacher außerhalb des universitären Kontexts ihre Kurzfilmideen planen und realisieren, sind Studio-Exkursionen im Raum Mitteldeutschland geplant.

Der Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die eine Idee für ein animiertes Kurzfilmformat umsetzen und dafür ein Konzept erarbeiten wollen. Bei Fragen zum Projekt haben können Sie sich vorab per E-Mail melden

- aline.helmcke@uni-weimar.de

Um sich für das Projekt zu bewerben, kommen Sie bitte verbindlich zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202.

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt per E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlußpräsentation, Abgabe Konzept

319120033 neuronal.landscapes BFA**W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Projekt neuronal.landscapes entsteht in Zusammenarbeit mit der Klassik Stiftung für die im Sommer 2020 geplante Ausstellung „Die andere Seite: Mehrfachbegabungen“, welche den Wandel der Mehrfachbegabung mit Werken von unterschiedlichen Künstler vom 18. bis in das 20. Jahrhundert dokumentiert.

Aber was ist Mehrfachbegabung und wie entsteht kreative Arbeit? Im Projekt gehen wir diesen Fragen im Ausgang von der Idee der Synästhesie als einer Quelle des schöpferischen Prozesses nach.

Was geschieht während des schöpferischen Prozesses im Gehirn? Könnte heutzutage das Phänomen der Mehrfachbegabung in das Konzept Multitasking übertragen werden? Wie wird unsere Wahrnehmung durch neue Medien beeinflusst und der künstlerische Prozess verändert? Könnte Artificial Intelligence Synästhesie nachahmen, um Kunstwerke zu schaffen? In den im Projekt erstellten Animationen versuchen wir, mögliche Antworten auf diese Fragen zu finden.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul brain.mapping belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Belegung des Moduls brain.mapping, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

319120034 Play in my Dome IV

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

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

Nachdem wir vor zwei Semestern 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/ Kurzkomentar

Play in my Dome IV

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 two semester ago, 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.

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.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

319120039 Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.04.2019 - 16.04.2019

Di, Einzel, 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.04.2019 - 16.04.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 13.05.2019 - 14.05.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 01.07.2019 - 02.07.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Liquid Pinguin Ensemble aka Katharina Bihler und Stefan Scheib

Manchmal trägt man es schon seit Jahren mit sich herum, manchmal ist es ein übriggebliebenes Randstück aus der letzten Recherche, manchmal besteht es aus einem einzigen verheißungsvollen Begriff, einer schönen Schlagzeile, einer jüngst gewonnenen Erkenntnis aus der Welt der Wissenschaft, dem Unbehagen an unseren gesellschaftlichen Verhältnissen, einem akustischen Ereignis, oder man stößt darauf, als man gerade sein Geräuscharchiv aufräumt: das Thema! Die Idee! Und vor dem inneren Ohr ertönt vielleicht schon gleich der ganze Kosmos des daraus einmal entstehenden Hörstücks – allein, wie nagelt man die schöne akustische Vision am Ende auf eine Zeitleiste?

Wir schnappen uns ein Faktum aus der wirklichen Welt, untersuchen, warum genau es uns fasziniert und entwickeln daraus ein Hörstück, indem wir alle klassischen Etappen von der Idee über Recherche, Exposé, Materialsammlung, Manuskript bis zur fertigen Produktion durchspielen und -arbeiten. Wir klären dabei unsere Gedanken und Absichten, diskutieren mögliche Methoden, Formen und Formate und streifen dabei auch dies: wer könnte – abgesehen von Radiosendern – außerdem Interesse an unserer Arbeit haben? Für wen genau möchten wir dieses eine Stück produzieren? Und für welche Hörsituation? Gibt es finanzielle Fördermöglichkeiten und wie schreibt man einen Antrag?

Es kommt auch vor, dass jemand von außen an uns mit einer Frage herantritt, die er künstlerisch behandeln wissen möchte. Das kratzt vielleicht am Eigensinn, hat aber den Vorteil, dass man ein Terrain beackern kann, das man sich nie ausgesucht hätte, weshalb es echte Überraschungen für einen selbst bieten kann. Auch die, dass es sich ja doch mit ureigenen Forscherinteressen verbinden lässt.

Neben den verpflichtenden Blockveranstaltungen mit dem liquid Pinguin Orchester, gibt es immer Dienstags von 10:00 - 13:30 ein betreutes Plenum, um die eigenen Arbeiten besprechen zu können.

Zusätzlich gibt es ein angeschlossenes Produktionsmodul von Astrid Drechsler, das zumindest für die Bachelor-Studierenden verpflichtend ist.

www.liquidpenguin.de

Blöcke:

15.4.2019 10 – 18 Uhr

16.4.2019 10 – 14 Uhr

13.5.2019 10 – 18 Uhr
14.5.2019 10 – 14 Uhr
01.7.2019 10 – 18 Uhr
02.7.2019 10 – 14 Uhr

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellen Radios, Teilnahme an dem begleitenden Fach-/Werkmodul von Astrid Drechsler zur Produktion

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht zu allen Blockveranstaltungen, regelmäßige Teilnahme an den Dienstagsplenen, Besuch des angeschlossenen Produktionsmoduls von Astrid Drechsler, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**319120023 Klangwerkstatt A - 19****R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

319120024 Klangwerkstatt B - 19**R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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.

BemerkungAnmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

Experimentelles Radio**319120000 „Irgendwann habe ich beschlossen, dass alles fremd ist und alles neu ist, und alles ist unentdeckt“ (Peter Handke) – Das unschuldige Mikrofon****A. Drechsler, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Iris Hobler

Was nehmen wir von unserer Umgebung wahr und wie bewerten wir sie? Oder um es mit den Worten von Paul Watzlawick zu sagen: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? In diesem Kurs werden wir uns mit dem Wahrnehmen, Beobachten, Aufnehmen, Schreiben und Senden beschäftigen. Die menschliche Hörwahrnehmung ist subjektiv und wir können beispielsweise bestimmte Geräusche fokussieren oder ausblenden. Das Mikrofon hat jedoch quasi einen „unschuldigen Blick“ auf unsere akustische Umwelt.

Der Zufall, der unschuldige Blick und das Hier und Jetzt spielen in der Kunst eine nicht unwesentliche Rolle. Künstler haben Techniken und Methoden entwickelt um mit dem Zufall zu spielen - John Cage - oder mit Automatismus - André Breton - eine unzensurierte oder „unschuldige“ Wirklichkeit abzubilden. Vielleicht können diese Methoden auch unter dem Begriff der Achtsamkeit versammelt werden und vielleicht können sie auch heute noch in die künstlerische Praxis integriert werden. In Selbstversuchen und Übungen, mit dem Mikrofon und dem Stift, werden wir uns dem unschuldigen Blick nähern.

Der Kurs findet im Zuge des Bauhaus Semesters, in Zusammenarbeit mit der Dozentur Film- und Medienwissenschaften und in Kooperation mit dem Thüringer Modellprojekt „Achtsame Hochschulen in der digitalen Gesellschaft“ (www.achtsamehochschulen.de) statt. Angegliedert an das Projekt ist daher ein wöchentlicher MBST-Kurs (Mindfulness-Based Student Training). Dabei handelt es sich um ein Programm, das im Rahmen des Thüringer Modellprojekts speziell für Hochschulen konzipiert wurde. Es basiert auf dem von Medizinprofessor Jon Kabat-Zinn an der University of Massachusetts (USA) in den achtziger Jahren entwickelten MBSR-Training (Mindfulness-Based Stress Reduction/Stressbewältigung durch Achtsamkeit), das heute weltweit etabliert und umfassend evaluiert ist. Das Besondere des Thüringer Hochschulformats MBST besteht darin, dass es das von Kabat-Zinn im klinischen Kontext entwickelte Achtsamkeitstraining an den akademischen Bildungskontext anpasst und um zielgruppenspezifische Übungen und Themen für Studierende (z.B. Prüfungsangst, Prokrastination, Studienmanagement, Umgang mit digitalen Medien, digital detox) ergänzt.

Der Kurs findet wöchentlich statt, mit einem zusätzlichen Praxistag am 26. Mai. Die Teilnahme ist verpflichtend. Im Zeitraum zwischen 7.6. und 15.6. gibt es zudem für einen Teil der KursteilnehmerInnen (Plätze leider begrenzt) die Möglichkeit an einer Exkursion in das Bergcafe Reusten auf der Schwäbischen Alb teilzunehmen. (<http://www.bergcafe-reusten.de/> und <http://www.sueddeutscher-kunstverein.de/>)

Am Ende entstehen Schreib- und Audioarbeiten die ausgestellt werden.

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt.

Eine Konsultation vor der Teilnahme am Kurs ist notwendig. Die Konsultation findet am 3.4. zwischen 13-14 Uhr im Raum 306 der Marienstraße 5 statt.

Bemerkung

Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt. Eine Anmeldung bis 03. April mkmg@gestaltung.uni-weimar.de ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Abgabe und Präsentation einer Schreib- oder Soundarbeit

319120039 Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.04.2019 - 16.04.2019

Di, Einzel, 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.04.2019 - 16.04.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 13.05.2019 - 14.05.2019

Block, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 01.07.2019 - 02.07.2019

Beschreibung

weitere Lehrende: Liquid Pinguin Ensemble aka Katharina Bihler und Stefan Scheib

Manchmal trägt man es schon seit Jahren mit sich herum, manchmal ist es ein übriggebliebenes Randstück aus der letzten Recherche, manchmal besteht es aus einem einzigen verheißungsvollen Begriff, einer schnöden Schlagzeile, einer jüngst gewonnenen Erkenntnis aus der Welt der Wissenschaft, dem Unbehagen an unseren gesellschaftlichen Verhältnissen, einem akustischen Ereignis, oder man stößt darauf, als man gerade sein Geräuscharchiv aufräumt:

das Thema! Die Idee! Und vor dem inneren Ohr ertönt vielleicht schon gleich der ganze Kosmos des daraus einmal entstehenden Hörstücks – allein, wie nagelt man die schöne akustische Vision am Ende auf eine Zeitleiste? Wir schnappen uns ein Faktum aus der wirklichen Welt, untersuchen, warum genau es uns fasziniert und entwickeln daraus ein Hörstück, indem wir alle klassischen Etappen von der Idee über Recherche, Exposé, Materialsammlung, Manuskript bis zur fertigen Produktion durchspielen und -arbeiten. Wir klären dabei unsere Gedanken und Absichten, diskutieren mögliche Methoden, Formen und Formate und streifen dabei auch dies: wer könnte – abgesehen von Radiosendern – außerdem Interesse an unserer Arbeit haben? Für wen genau möchten wir dieses eine Stück produzieren? Und für welche Hörsituation? Gibt es finanzielle Fördermöglichkeiten und wie schreibt man einen Antrag?

Es kommt auch vor, dass jemand von außen an uns mit einer Frage herantritt, die er künstlerisch behandelt wissen möchte. Das kratzt vielleicht am Eigensinn, hat aber den Vorteil, dass man ein Terrain beackern kann, das man sich nie ausgesucht hätte, weshalb es echte Überraschungen für einen selbst bieten kann. Auch die, dass es sich ja doch mit ureigenen Forscherinteressen verbinden lässt.

Neben den verpflichtenden Blockveranstaltungen mit dem liquid Pinguin Orchester, gibt es immer Dienstags von 10:00 - 13:30 ein betreutes Plenum, um die eigenen Arbeiten besprechen zu können.

Zusätzlich gibt es ein angeschlossenes Produktionsmodul von Astrid Drechsler, das zumindest für die Bachelor-Studierenden verpflichtend ist.

www.liquidpenguin.de

Blöcke:

15.4.2019 10 – 18 Uhr

16.4.2019 10 – 14 Uhr

13.5.2019 10 – 18 Uhr

14.5.2019 10 – 14 Uhr

01.7.2019 10 – 18 Uhr

02.7.2019 10 – 14 Uhr

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellen Radios, Teilnahme an dem begleitenden Fach-/Werkmodul von Astrid Drechsler zur Produktion

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht zu allen Blockveranstaltungen, regelmäßige Teilnahme an den Dienstagsplenen, Besuch des angeschlossenen Produktionsmoduls von Astrid Drechsler, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

319120008 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Produktion von künstlerischen und gestalterischen Projekten. Das Plenum bietet eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an, in dem die Schritte bis zur professionellen Projektmanagement erlernt werden. Studierende entwickeln eine selbstmotivierte und selbstorganisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Die Schritte werden analysiert, kontextualisiert und begleitet. In diesem Semester wird es einen Fokus auf Machine Learning geben, der aber andere, selbstgewählte Themen nicht ausschließt.

Für die technologischen Voraussetzungen ist eine vorherige bzw. gleichzeitige Belegung von Werkmodulen obligatorisch!
 Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform haben Vorrang. Der Besuch von privaten Konsultationen ist obligatorisch.
 Bestandteil des Moduls sind Vorträge Montag abends um 17.30 zur Geschichte der Medienkunst.
 Für machine learning wird es einen Praxisworkshop sowie einen Retreat mit Studierenden anderer Hochschulen geben.
 Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Montag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst im Raum 204

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 3 Plenen)

Interface Design

319120021 Interface Design 1 - Einführung

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Medien-Ereignisse

319120003 8-Bit of Bauhaus

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 10.04.2019 - 10.04.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Einführungsveranstaltung, 17.04.2019 - 17.04.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 08.05.2019 - 08.05.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 22.05.2019 - 22.05.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 05.06.2019 - 05.06.2019
 Mi, wöch., 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 12.06.2019 - 26.06.2019
 Mi, Einzel, 13:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 03.07.2019 - 03.07.2019
 Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 10.07.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"8-Bit of Bauhaus" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling. Time and place will be announced at the project fair (CS4M). Students of the faculty A&D will receive an email.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4DM).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

319120020 How to set up a Film Festival backup & beyond

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Beschreibung

Im November des Bauhaus100-Jahres 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene Internationale Kurzfilmfestival „backup“ seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/inn/en von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt werden für das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.2019 bis 01.12.2019) die interessantesten und innovativsten für den Wettbewerb ausgewählt. Wir wollen nicht nur ein Schlaglicht auf besondere Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen, sondern auch die von den Studierenden im Wintersemester 2018/19 erarbeiteten Elemente zur Festivalgestaltung weiterentwickeln und aktuellen studentischen Ideen und Impulsen Raum geben. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden unterschiedlicher Fakultäten wird im Rahmen der Festivalorganisation ausdrücklich gefördert. Die Teams arbeiten dabei in verschiedenen Bereichen: Von der Sichtung und Auswahl der Filmbeiträge für den Wettbewerb über die Konzeption und Gestaltung des Festivalgeländes sowie der Organisation des Rahmenprogramms einschließlich der Workshops bis hin zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnerschaften und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten. Das Festival kooperiert dabei mit unterschiedlichen Partnern (u.a. Mit dem FullDome-Festival in Jena vom 22.05. bis 25.05.2019 und dem Poetry Filmpreis in Weimar vom 31.05. bis 01.06.19); in diesem Zusammenhang sind weitere Tätigkeiten möglich und erwünscht. Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte bis zum 03.04.19 eine E-mail mit kurzem Motivationsschreiben und Benennung der angestrebten Arbeitsbereiche (Filmsichtung, Kuration, Organisation und Kooperationen, Ausstellungsgestaltung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit sowie Festival-Dokumentation) an Lena Liberta senden: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319120034 Play in my Dome IV

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

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

Nachdem wir vor zwei Semestern 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/ Kurzkomentar

Play in my Dome IV

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 two semester ago, 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.

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.

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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

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

Multimediales Erzählen

319120026 konzept.werkstatt

A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, Einzel, 16:00 - 20:30, 08.04.2019 - 08.04.2019

Mo, unger. Wo, 13:30 - 20:30, ab 22.04.2019

Beschreibung

Visuelle und narrative Elemente sind bei der Stoffentwicklung im Bereich Animation eng aufeinander bezogen: die Art und Weise, wie ein Protagonist aussieht und sich technisch bedingt im Bildraum bewegt bzw. bewegen kann, hat Auswirkungen auf die narrative Ebene. Darüber hinaus sind animierte Formate mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden, den es in Hinblick auf das Design der Figuren und der Szenerie einzuschätzen gilt.

In diesem Projekt werden wir unterschiedliche animierte Kurzfilmformate auf das Zusammenspiel von technischer Voraussetzung, dramaturgischem Aufbau und visuellem Konzept hin untersuchen. Dabei legen wir ein besonderes Augenmerk auf das Potenzial und die Einschränkungen verschiedener analoger und digitaler Animationstechniken. Ziel ist es, eine eigene Idee für ein animiertes Kurzfilmformat soweit zu schärfen, dass sie im narrativen bzw. dramaturgischen Aufbau sinnvoll auf ihre Umsetzbarkeit als animiertes Format hin abgestimmt ist. Sowohl narrative als auch experimentelle Filmideen finden dabei Berücksichtigung.

Zentraler Bezugspunkt in diesem Projekt ist die konkrete Umsetzbarkeit einer Filmidee für einen animierten Kurzfilm. Um einen Eindruck zu bekommen, wie Filmemacher außerhalb des universitären Kontexts ihre Kurzfilmideen planen und realisieren, sind Studio-Exkursionen im Raum Mitteldeutschland geplant.

Der Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die eine Idee für ein animiertes Kurzfilmformat umsetzen und dafür ein Konzept erarbeiten wollen. Bei Fragen zum Projekt haben können Sie sich vorab per E-Mail melden

- aline.helmcke@uni-weimar.de

Um sich für das Projekt zu bewerben, kommen Sie bitte verbindlich zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202.

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt per E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkgm@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlußpräsentation, Abgabe Konzept

319120033 neuronal.landscapes BFA

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

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Projekt neuronal.landscapes entsteht in Zusammenarbeit mit der Klassik Stiftung für die im Sommer 2020 geplante Ausstellung „Die andere Seite: Mehrfachbegabungen“, welche den Wandel der Mehrfachbegabung mit Werken von unterschiedlichen Künstler vom 18. bis in das 20. Jahrhundert dokumentiert.

Aber was ist Mehrfachbegabung und wie entsteht kreative Arbeit? Im Projekt gehen wir diesen Fragen im Ausgang von der Idee der Synästhesie als einer Quelle des schöpferischen Prozesses nach.

Was geschieht während des schöpferischen Prozesses im Gehirn? Könnte heutzutage das Phänomen der Mehrfachbegabung in das Konzept Multitasking übertragen werden? Wie wird unsere Wahrnehmung durch neue Medien beeinflusst und der künstlerische Prozess verändert? Könnte Artificial Intelligence Synästhesie nachahmen, um Kunstwerke zu schaffen? In den im Projekt erstellten Animationen versuchen wir, mögliche Antworten auf diese Fragen zu finden.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul brain.mapping belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Bemerkung

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Voraussetzungen

Belegung des Moduls brain.mapping, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

Werkmodule

319130000 11/100 Medienkunst kuratieren ; Der Medienkunstpreis 2019

K. Bayer, W. Kissel

Werkmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 08.04.2019 - 01.07.2019

Beschreibung

11/100 – Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2019

Das Kuratieren von Medienkunst ist aufgrund der Vielseitigkeit medialer Ausdrucksformen eine besondere Herausforderung.

Bereits elfmalig wird nun auch im Jubiläumsjahr Bauhaus100, der Preis der Medienkunst/ Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Eine hochkarätig besetzte externe Jury wird ausgewählte stu

Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters im Rahmen einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medien Museums, um uns einen Eindruck von den aktuellen Gegebenheiten zu verschaffen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Wer ist Jurymitglied? Kann es ein thematisch

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer und Bianka Voigt. Beide leiten die in Berlin und Weimar ansässige Galerie Eigenheim

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

11/100 curating media art - the media art award 2019

Curating media art is a special challenge due to the versatility of expressing oneself through media. We want to tackle this ch

For its eleventh time the media art/ media design award (MKG) will be awarded in the anniversary year Bauhaus100 as part of summaery. A high-grade external jury will honour selected student theses of the MKG programme of the Faculty of Art and Design. Each profes worthy works. These works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and thus made accessible to t

In preparation, we will visit exhibitions at the beginning of the semester in the course of a Berlin excursion and analyse their c Museum to get an impression of the on-site situation.

Afterwards, we set to work: Which works are to be shown? Who is a member of the jury? Can there be a thematic guideline, a

The course will be led by Konstantin Bayer and Bianka Voigt. Both are in charge of the gallery Eigenheim in Berlin and Weim

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Terminen, Teilnahme an der Realisierung des Medienkunstpreises

319130001 "Bedienung, Zahlen bitte!"**B. Hartung**

Werkmodul

Beschreibung

Ein fotografischer Ausflug in die Gastronomie für Studierende der Medienwissenschaften u.a.

Servicepersonal in der Gastronomie oder umgangssprachlich Bedienung genannt, sind Frauen und Männer, ohne die kein Restaurantaufenthalt oder Kneipenabend denkbar wäre.

Wir werden von Ihnen bedient und umsorgt. Im Idealfall sind sie freundlich und hilfsbereit. Ein Lächeln für ein gutes Trinkgeld? Denn dieses Trinkgeld macht den Mindestlohn erträglich.

Wer sind dies Menschen, warum arbeiten so viele in der Gastronomie und wie sehen sie aus?

Wir machen Fotoportraits von Weimarer Bedienungen in Ihren Lokalen und ergänzen diese mit einer Recherche über deren Beweggründe, gerade diesen Beruf zu wählen.

Schwierige Lichtsituationen und seltsame Orte sind die Herausforderungen für jeden Fotografen. In drei bis vier Blockseminaren, deren Termine wir im ersten Treffen vereinbaren, fotografieren wir gemeinsam vor Ort.

Eine Sozialstudie in Bildern und Worten.

Bemerkung

Bewerbung mit 20 Bildern, die Ihr bisher aufgenommen habt, per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Erstes Treffen am 4. April, 18 Uhr in der ACC Galerie, Burgplatz 1.

319130002 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I**A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, Einzel, 18:00 - 19:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 15.04.2019 - 15.04.2019

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 29.04.2019

Beschreibung

Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von zwei erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in zwei Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden. Der Kurs dient auch als Zugangsberechtigung für das Radiostudio und die Ausleihe von Aufnahmetechnik beim Experimentellen Radio.

Bemerkung

Anmeldung bis 28. März 2019 per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, vollenden der Übungen, Abschlussendung bei der 48h-Sendung

319130003 Anfängerglück Animation: Ugly ist schön**F. Sachse**

Werkmodul

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 25.04.2019 - 25.04.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 23.05.2019 - 23.05.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.06.2019 - 20.06.2019

Beschreibung

Im Jahr 2017 schaffte es Nikita Diakur mit seinem Film "Ugly" eine ganze

Strömung des zeitgenössischen Animationskurzfilms auf den Punkt zusammenzufassen.

Sein Film reflektiert auf allen Ebenen eine Ästhetik, die sich besonders im Bereich der 3D-Animation zu einem fraglichen Maßstab entwickelt hatte und machte Verfahrensweisen sichtbar, um deren Kaschierung man sich - besonders in der Industrie - bis dahin mit hohem Aufwand bemüht hatte. Paradoxerweise entstand ein höchästhetisches Werk, mit dem uns der Filmmacher keine geringere Botschaft als folgende überzeugend visualisierte: Ugly ist schön!

Ganz in diesem Sinne werden sich die Kursteilnehmer in drei Blockveranstaltungen mit verschiedenen Tabus der Animation auseinandersetzen. Durch Zeichentrick-Übungen am Leuchttisch wird das Langweilige, das Hässliche, das Falsche und Dysfunktionale, das Asymmetrische und Unharmonische erforscht und neu bewertet.

Kern der Veranstaltung ist ein Vortrag von Nikita Diakur über seinen Film "Ugly" und seine aktuellen Projekte.

Bemerkung

Blockveranstaltung

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 5. April 2019.

Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Am 15.Mai 2019 findet um 14:00-15:30 eine Vorlesung Nikita Diakur statt. (Raum wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Studierende mit mindestens minimalen Vorkenntnissen im Bereich Animation.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Mitarbeit

319130004 Animation Jour Fixe**F. Sachse**

Werkmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.05.2019 - 03.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.05.2019 - 17.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.06.2019 - 07.06.2019

Beschreibung

Your are working on a new piece? An animated short, an experimental series, an installation based on sequential imagery, a script for animation or anything else making use of the art of animation in the broadest sense? Welcome!

This course is an offer of a second opinion, a platform to discuss and to take a look at your work from a different angle.

During 3 sessions we will analyse and develop your work.

Bemerkung

block event

To apply send an email including a short description of the project you want to develop during this course to franka.sachse@uni-weimar.de (till 5. April 2019).

Leistungsnachweis

participation + homework

319130005 ars.visio.poetica BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, 08.05.2019 - 08.05.2019

Beschreibung

Wir möchten uns an das Genre des Poetryfilms auf eine spielerische Art und Weise annähern und mit der besonderen Verknüpfung zwischen Text, Bewegtbild und Ton experimentieren.

Was macht einen Poetryfilm poetisch und wie wird er dramaturgisch aufgebaut? Das sind zwei der Ausgangsfragen, mit der sich die Studierenden während des Semesters auseinandersetzen müssen.

Ziel des Moduls ist es, ein experimentelles audiovisuelles Stück zu produzieren, das auf einem poetischen Text basiert.

Teil des Moduls ist der in Weimar vergebene internationale Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“, der vom 30. Mai bis zum 2. Juni stattfindet.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkgm@gestaltung.uni-weimar.de

Dieses Kurs nimmt an die Angebot des Bauhaus.Semesters teil.

8.05 erstes Treffen

22.05

28.05

30.05 bis 2.06 - Weimar Poetryfilm Preis

12.06

19.06

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Erste Erfahrung mit Video und/oder Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

319130006 backup check back! II**L. Liberta**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Beschreibung

Im November 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/innen von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt wollen wir für das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.19 bis 01.12.19) im Bauhausjahr die innovativsten Filmbeiträge für den Wettbewerb auswählen. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup_festival auf die innovativen Filmbeiträge von Studierenden und Absolvent/innen der Kunst-, Medien- und Gestaltungsstudiengänge aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam präsentieren und das Event mit einer Sonderausstellung und weiteren Programmpunkten als Bestandteile der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 feiern. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar wird im Rahmen der

Festivalvorbereitung ausdrücklich angeregt: Von der Gestaltung des Filmprogramms und des Festivalgeländes über die Organisation des Rahmenprogramms bis zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnern und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten sollen die Studierenden in Gruppenarbeiten in verschiedensten Bereichen aktiv werden. Das Medien-Ereignis „backup check back!“ wird durch Musik-Events, Filmgespräche mit Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival jahrelang geprägt und begleitet haben, flankiert. Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte sein, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weitere PR-Maßnahmen.

In Kooperation mit dem Jenaer Fulldomefestival (22.05.19 bis 25.05.19) ist für die Studierenden des Projektes im kuratierenden Bereich auch die Beteiligung am Auswahlgremium für den Fulldomefilmwettbewerb sowie eine Zusammenarbeit mit dem Weimarer Poetryfilmpreis möglich. (31.05./01.06.19) Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte eine E-mail bis 03.04.19 mit Motivationsschreiben und Angaben der bisherigen Erfahrung sowie dem angestrebten Aktionsbereich (Filmsichtung, Kuratierung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit, Organisation, Ausstellungsgestaltung, Festival-Dokumentation (Foto/Video/Print/Online) an Lena Liberta: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319130007 brain.mapping BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.04.2019 - 09.04.2019

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 16.04.2019

Beschreibung

Im Modul brain.mapping geht es um imaginäre Darstellungen (visuell oder hörbar) des Phänomens der Mehrfachbegabung.

Ziel des Moduls ist es, animierte Sequenzen für eine indoor-videomapping Installation zu gestalten, welche die Idee von neuronalen Netzwerken als Analogie des kreativen Prozesses untersuchen.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Projekt neuronal.landscapes belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Belegung des Projekts neuronal.landscapes, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

319130008 Die Pforten der Wahrnehmung - Memory and Spatial Sound

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ein gutes Jahrzehnt vor der (Wieder-)Entdeckung psychedelischer Drogen durch Ikonen der Hippiebewegung wie Carlos Castaneda oder Timothy Leary beschäftigte sich Aldous Huxley, Autor der ewig aktuellen Dystopie "Brave New World" mit bewusstseinsweiternden Zuständen.

Klang schafft es, wie kaum ein anderes Medium, direkten Zugang zu unserem Unterbewussten herzustellen und kann mitunter längst vergessen geglaubte Erinnerungen wecken. Wir untersuchen in diesem Fachmodul die Geschichte solcher Mnemotechniken und wollen in verschiedenen Versuchsanordnungen unsere Hörgewohnheiten hinterfragen und erweitern. Dabei geht es nicht (nur) um akustische Rauschzustände und Synästhesie: Musikeinsatz, Raumklang und Mikrofonisierung sollen im Hinblick auf ihre psychoakustische Wirkung abgeklopft werden.

Im Rahmen dieses Kurses werden wir den neuen 3D-Audio-Arbeitsplatz des Experimentellen Radios einrichten und Grundlagen des objektbasierten Ambisonic-Workflows kennen lernen.

Bemerkung

Um Voranmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de wird gebeten.

Voraussetzungen

Einschlägige Erfahrungen in der Tonproduktion oder mit Unity 3D. Im Idealfall erste Erfahrungen mit VR und Ambisonics

Leistungsnachweis

Referat, Zwischenpräsentation, Teilnahme an der 48H-Sendung und Präsentation einer eigenen künstlerischen Arbeit zur Summaery

319130009 Einführung in Max/MSP

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP.

Der Schwerpunkt liegt in Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen sowie die Entwicklung von Zufallsprozessen.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130010 Elektroakustische Musik II**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2019

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.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130011 Hörspielproduktion / Gehhilfen**A. Drechsler**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 10.04.2019

Beschreibung

Das Hörspiel ist nicht nur die teuersten Kunstform des Radio, was zu leider immer weniger und kürzeren Sendeplätzen in der gesamten ARD führt, sondern sie ist auch eine der variantenreichsten und spielerischsten klanglichen Ausdrucksformen. Die Produktion eines Hörspiels kann aufwändig und umfangreich sein und es gehört einiges an Übung dazu um Sprache, Geräusch und Musik in einen Rhythmus und eine Balance zu bringen. Wir vertiefen uns in die einzelnen Produktionsschritte wie Aufnahme, Schnitt, Montage und Mischung. Dieser Kurs ist ein begleitendes Modul zum Projekt „Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten“ und muss in Kombination besucht werden.

Bei freien Plätzen können auch Personen die das Projekt nicht besuchen am Kurs teilnehmen. Es ist jedoch eine Anmeldung mit einer konkreten Hörspielidee oder einem Hörspielskript notwendig.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Produktion der Audiofiles

319130012 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus 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. Zu dem Kurs gehört der Teilnahme am [DBO] – Digital Bauhaus Orchester.

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 Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden u.a. zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik II* sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319130013 I, Organism, and Feedback Loops

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 10.04.2019

Beschreibung

In the forthcoming course, we will research the interaction between a chosen organism and an individual body. Among the suggested organisms are the slime molds *physarum polycephalum*, a single-celled *Euglena gracilis*, and the human microbiome. The goal of the course is to find a visual representation of two different organisms constituting a balanced state in the surrounded environment.

This course is an extension of the BioArt course of the Winter semester, where participants were introduced to tools and organisms available in the GMU bio lab. During the Summer semester, the hands-on experiments will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

Along with the practical things, we will look into the artworks related to biology, and talk about the idea of systems, homeostasis, and the Umwelt.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

319130014 Lernende Maschinen

U. Damm

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

weitere Lehrende: Alexander König

Der Kurs gibt einen Einblick in die Funktionsweise von Machine Learning Systemen und soll den theoretischen und praktischen Umgang mit dieser Technologie vermitteln.

Neben der Befähigung zur künstlerischen und kritischen Reflexion, steht die Kommunikationskompetenz mit den Fachbereichen der Informatik im Vordergrund.

Theoretische Grundlagen:

Theoretische Einführung in die Geschichte der AI (Kybernetik bis Machine Learning)

Begriffsdefinitionen (Was ist „Künstliche Intelligenz“ etc.)

Definitionen der Verschiedenen Arten von Machine Learning

Kurze Erläuterung der mathematischen Grundlagen

Exkurs über Datensätze und Training

Konkrete Anwendung:

Installation von Tensorflow, GPU enable (CUDA etc.), Einführung in Tensorboard

Classification und Object Detection

Praktische Anwendungen für Künstler, Einführung in Skripte (Style-Transfer, Pix2Pix)

Im zweiten Teil geht es um die Konzipierung eines künstlerischen Ansatzes für automatisiertes Lernen.

Dazu gibt es einen gemeinsamen Retreat mit Studierenden der KHM Köln und der KISD Köln in der Pfalz vom 10.6. bis 17.6.19

Bemerkung

Blockmodul, voraussichtlich KW 22, + Retreat 10.6. bis 17.6. (KW24)

Raum 204, Marienstr. 7b

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Programmierung

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

319130015 My computer, Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.04.2019

Beschreibung

The course focuses on developing simple applications with Max/MSP/Jitter in relation to an individual organism. The goal of the course is the understanding of an electric signal passed to the human body and back into the Max. Beside the transduction of the signals we will learn how to amplify, convert, and record data for audiovisual applications and interactive performances.

For bridging computers with own bodies we will use noninvasive techniques, such as an Arduino or alternative microcontrollers and sensors (humidity, vibration, temperature, etc.) attached to the body. The reference to the practical framework is the use of electric signals for electrotherapy, electrical muscle stimulation, or electrophysiological monitoring, which, finally, might be used to control peripheral devices.

The experiments with electric signals will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

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)

319130016 Provinz oder die Fremde vor unserer Tür

B. Hartung

Werkmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, 05.04.2019 - 05.04.2019

Beschreibung

Eine Grundausbildung in dokumentarischer Fotografie.

In wiederkehrenden Aufgaben besuchen wir Menschen und Orte außerhalb von Weimar. Hat die so genannte Provinz eine eigene Bildkultur jenseits von touristischen Brennpunkten und cultural mainstreaming?

Neugierde am Fremden und Wohlwollen gegenüber anderen Menschen ist die Voraussetzung, eigenen Vorurteilen zum Trotz, ein Bild einer Region zu schaffen.

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 003

Bewerbung mit 20 Bildern bisheriger Arbeiten per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Voraussetzungen

zeitliches Engagement, Durchhaltevermögen bis Semesterende, eigene Kamera, Interesse an professionellem Arbeiten.

319130017 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs wollen wir uns mit Wissensvermittlung bzw. Unterhaltung speziell auf Hör-Ebene für Kinder und Jugendliche beschäftigen. Hörspiel-Serien, Rundfunkprogramme für Kinder, Museums-Guides für Kinder, Apps. Was gibt es, wie funktioniert es und nach welchen Regeln. Gibt es Vorgaben? Welche Inhalte kann ich wie und für welches Alter bereitstellen. Wie sehen Distributionskanäle aus und welche gesetzlichen Einschränkungen muss ich beachten. Auch bei der Produktion mit Kindern.

Das Hautaugenmerk soll dabei auf Radio bzw. Hörspielproduktionen gelegt werden, aber wir wollen auch über den Tellerrand hinaussehen.

So soll es einen engen Austausch mit dem Kurs "Digitale Medien in der Kunstvermittlung" von Dominic Dives von der Professur Kunst und ihre Didaktik geben, so wie die Möglichkeit mit kleinen und großen Experten zu sprechen. Am Ende des Kurses soll eine praktische Arbeit entstehen. Vorzugsweise ein Hörspiel, muss aber nicht.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 18. März bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellem Radios oder nachweisliche Erfahrung im Schnitt und Aufnahme

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Protokoll, Referat, Abschlussproduktion

319130018 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 11.04.2019

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene AudioproduzentInnen, die ihren Produktionen den letzten Schliff verleihen wollen und sich dafür interessieren, wie sie ihre Fähigkeiten in Produktionsumgebungen einbringen können. Er ist als Fortsetzung des Kurses Audiobaukasten 1 gedacht und ersetzt den vormals angebotenen Audiobaukasten 2.

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

Neben technischen Hintergründen liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Arbeit an größeren Live-Produktionen, inklusive Fragen zu Booking, GEMA, Technikleihe, Fördermöglichkeiten und dem Umsetzung unter Zeit-, Finanz- und Personaldruck. Wie im richtigen Leben. Es besteht die Möglichkeit, das Rahmenprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces mitzugestalten (Eröffnung Juli 2019 in der Unibibliothek Weimar). Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind für den erfolgreichen Abschluss des Kurses dringend empfohlen.

Bemerkung

Anmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder schriftliche Anmeldung mit Arbeitsproben an martin.hirsch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

eigene künstlerische Arbeit, Teilnahme an der 48H-Sendung, regelmäßige Teilnahme an Sendungen von bauhaus.fm

319130019 The Weird

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 11.04.2019

Beschreibung

Description:

"Okay, this world is getting weirder and weirder and I'm hearing simulation theory almost everywhere" (someone on reddit.com)

"The simulation hypothesis or simulation theory proposes that all of reality, including the Earth and the universe, is in fact an artificial simulation, most likely a computer simulation. Some versions rely on the development of a simulated reality, a proposed technology that would seem realistic enough to convince its inhabitants the simulation was real. The hypothesis has been a central plot device of many science fiction stories and films." (Wikipedia on simulation hypothesis)

Nick Bostrom predicts in his book "Are you living in a computer simulation?" from 2003 that through enormous amounts of computing power that will be available in the future, later generations might run detailed simulations of their forebears or of people like their forebears.

With this information in mind, let's turn it around and ask ourselves how a simulation of the far away future would look like. Since the world seems to get weirder and weirder how weird can it get? In the course we will create situations that can be experienced with VR-glasses or presented on video screens.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches to VR, an increasingly widespread medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D, an introduction to working with HTC Vive VR-glasses, the Oculus GO VR-glasses, as well as introductions to photogrammetry, immersive sound and 360 video, body interaction through tracking, 3D modeling and animation.

We will also look into contemporary and digital art related to recent socio-political and media-philosophical topics. We will create an artistic discourse on the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Registration:

Send an e-mail until April 2nd to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail:

The Weird

Content:

– your full name

- program and semester
- matriculation number
- describe in a few sentences why you want to take the course
- If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing:

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully:

If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 02.04.2019

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

319130020 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 08.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs analysieren wir Orte des öffentlichen Raums auf ihre akustischen Eigenschaften hin und loten Strategien der Intervention aus. Es entstehen eigene, individuelle Entwürfe für rurale und urbane Konstellationen sowie eine gemeinschaftlich umgesetzte Abschlussarbeit.

Eine Einführung in das ökologische Hören und verschiedene künstlerischen Positionen sind ebenfalls Bestandteil des Kurses.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319130021 Autonom - Collaboration. Audio-Interaktion auf eingebetteten Systemen

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 08.04.2019

BlockSat., 10:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 07.06.2019 - 08.06.2019

Beschreibung

Von der Ubiquität der Smartphones über das Internet-der-Dinge zum Eurorack-Synthesizer: Linux auf Minicomputern spielt eine immer wichtigere Rolle und ist sowohl im Alltag als auch bei Spezialinteressen präsent.

Im Kurs "Autonom - Collaboration" gestalten wir konzeptuelle und angewandte Interaktionen mit Mikrofon und Lautsprecher. Die Einheiten basierend auf einem RaspberryPi können so untereinander als auch mit sich selbst oder einem Nutzer interagieren und kommunizieren.

So sammeln wir Erfahrungen und Kenntnisse auf den Gebieten der Elektronik, mit Linux, Pure Data und Konzepten der Klangsynthese, Interaktion sowie Maschinellen Lernen und Agentensystemen.

Ein RaspberryPi wird zur Verfügung gestellt, wir bauen dazu ein universelles USB Audiointerface mit Vorverstärker für Kontaktmikrofone, Kosten: ca 35 EUR.

Kurs geht bis zum 18.6. als wöchentlicher Termin, in der letzten Woche gibt es ein Blockmodul.

Voraussetzungen

Bewerbungsschreiben bis zum 29.03.19 an max.neupert@uni-weimar.de senden.

Leistungsnachweis

Strict attendance rule: no more than 3 missed classes accepted. 3 times late counts like one missed class. Late is >15 min after class begun.

Presentation of result at the last day of class. Delivery of detailed project documentation (paper, artwork, video, wiki-entry etc.) until the end of the semester

Animation Jour Fixe

F. Sachse

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.05.2019 - 03.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.05.2019 - 17.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.06.2019 - 07.06.2019

Leistungsnachweis

participation + homework

Intermediale Ansätze zur experimentellen Praxis

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, 27.06.2019 - 27.06.2019

BlockWE, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, 28.06.2019 - 30.06.2019

BlockWE, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, 04.07.2019 - 07.07.2019

Beschreibung

Das Ziel dieses Kurses ist es zu überlegen, wie interdisziplinäres arbeiten, eine experimentelle Medienkunstpraxis unterstützen und stärken kann. Die Arbeit nach einer bottom up Methode in einem Studio, Labor oder freiem Felde fördert Entdeckungen und erlaubt es, Risiken einzugehen und intuitiv mit Material, Gedanken und Konzepten zu arbeiten. Wenn man jedoch mit lebenden und unstable media experimentiert, öffnen sich Künstler_Innen dem Verhalten der Materie das manchmal außerhalb ihrer Kontrolle liegt - auf seltsame, wunderbare und verwirrende Weise!

In diesem intensiven Workshop untersuchen wir, wie die Darstellung von Studioexperimenten und künstlerischer Forschung durch unterschiedliche Medienformate Vertrauen und abenteuerlustige Perspektiven auf die unbekannt Dimensionen einer experimentellen Kunstpraxis ermutigen kann. In interdisziplinären Ansätzen experimenteller

Praktiken werden wir medienübergreifend arbeiten, um Fragen und Ideen des Großen Ganzen, die in den künstlerischen Prozess eingebettet sind, zu enthüllen und hervorzuheben. Wie wird Kunst umgewandelt, wenn Subjekt oder Thema der künstlerischen Arbeit durch ein anderes oder mehrere „Medienfenster“ betrachtet werden? Wie verändert die Umgestaltung künstlerischer Forschung von einem Format auf ein anderes die Interpretation der Arbeit im Darstellungskontext?

Dieses Modul besteht aus Vorlesungen, Hands-on und Kollaborationsaktivitäten und einem Austausch, der sich um Projekte / Work-in-Progress die derzeit von den Studierenden verfolgt werden.

Um erfolgreich teilnehmen zu können, müssen Sie Ihr eigenes Projekt im GMU-Wiki entwickeln und dokumentieren. Die Teilnahme an Sitzungen und Teilnahme ist obligatorisch.

Dieser Workshop ist begrenzt auf GMU Studierende

Anmeldeschluss ist der 24.06.2019

Darsha Hewitt steht ab dem 21.06.2019 für Fragen zum Kurs zur Verfügung, Anmeldungen (nur diese!) können schon vorher gesendet werden.

Bemerkung

Anmeldung per E-Mail an darsha.hewitt@uni-weimar.de

Bitte geben Sie folgende Informationen an:

Betreff: Intermediale approaches to Experimental Practices // Registration

Inhalt:

Vorname Familienname

Programm und Semester

Matrikelnummer

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

319130009 Einführung in Max/MSP

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP.

Der Schwerpunkt liegt in Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen sowie die Entwicklung von Zufallsprozessen.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130010 Elektroakustische Musik II

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.04.2019

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.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319130012 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2019

Beschreibung

Lehrender: M.Mus 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. Zu dem Kurs gehört der Teilnahme am [DBO] – Digital Bauhaus Orchester.

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 Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden u.a. zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik II* sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319130020 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 08.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs analysieren wir Orte des öffentlichen Raums auf ihre akustischen Eigenschaften hin und loten Strategien der Intervention aus. Es entstehen eigene, individuelle Entwürfe für rurale und urbane Konstellationen sowie eine gemeinschaftlich umgesetzte Abschlussarbeit.

Eine Einführung in das ökologische Hören und verschiedene künstlerischen Positionen sind ebenfalls Bestandteil des Kurses.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

Experimentelles Radio**319130002 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I****A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, Einzel, 18:00 - 19:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 15.04.2019 - 15.04.2019

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 29.04.2019

Beschreibung

Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von zwei erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in zwei Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden. Der Kurs dient auch als Zugangsberechtigung für das Radiostudio und die Ausleihe von Aufnahmetechnik beim Experimentellen Radio.

Bemerkung

Anmeldung bis 28. März 2019 per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, vollenden der Übungen, Abschlussendung bei der 48h-Sendung

319130008 Die Pforten der Wahrnehmung - Memory and Spatial Sound

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ein gutes Jahrzehnt vor der (Wieder-)Entdeckung psychedelischer Drogen durch Ikonen der Hippiebewegung wie Carlos Castaneda oder Timothy Leary beschäftigte sich Aldous Huxley, Autor der ewig aktuellen Dystopie "Brave New World" mit bewusstseinsweiternden Zuständen.

Klang schafft es, wie kaum ein anderes Medium, direkten Zugang zu unserem Unterbewusstsein herzustellen und kann mitunter längst vergessen geglaubte Erinnerungen wecken. Wir untersuchen in diesem Fachmodul die Geschichte solcher Mnemotechniken und wollen in verschiedenen Versuchsanordnungen unsere Hörgewohnheiten hinterfragen und erweitern. Dabei geht es nicht (nur) um akustische Rauschzustände und Synästhesie: Musikeinsatz, Raumklang und Mikrofonierung sollen im Hinblick auf ihre psychoakustische Wirkung abgeklopft werden.

Im Rahmen dieses Kurses werden wir den neuen 3D-Audio-Arbeitsplatz des Experimentellen Radios einrichten und Grundlagen des objektbasierten Ambisonic-Workflows kennen lernen.

Bemerkung

Um Voranmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de wird gebeten.

Voraussetzungen

Einschlägige Erfahrungen in der Tonproduktion oder mit Unity 3D. Im Idealfall erste Erfahrungen mit VR und Ambisonics

Leistungsnachweis

Referat, Zwischenpräsentation, Teilnahme an der 48H-Sendung und Präsentation einer eigenen künstlerischen Arbeit zur Summaery

319130011 Hörspielproduktion / Gehhilfen

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 10.04.2019

Beschreibung

Das Hörspiel ist nicht nur die teuerste Kunstform des Radio, was zu leider immer weniger und kürzeren Sendeplätzen in der gesamten ARD führt, sondern sie ist auch eine der variantenreichsten und spielerischsten

klanglichen Ausdrucksformen. Die Produktion eines Hörspiels kann aufwändig und umfangreich sein und es gehört einiges an Übung dazu um Sprache, Geräusch und Musik in einen Rhythmus und eine Balance zu bringen. Wir vertiefen uns in die einzelnen Produktionsschritte wie Aufnahme, Schnitt, Montage und Mischung. Dieser Kurs ist ein begleitendes Modul zum Projekt „Von A wie „...aeh, keine Ahnung wie ich anfangen soll...“ bis Z wie „Zack, jetzt ist es fertig!“ - eine Hör-Produktion in allen Einzelschritten“ und muss in Kombination besucht werden.

Bei freien Plätzen können auch Personen die das Projekt nicht besuchen am Kurs teilnehmen. Es ist jedoch eine Anmeldung mit einer konkreten Hörspielidee oder einem Hörspielskript notwendig.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 3. April bei mkmg@gestaltung.uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Produktion der Audiofiles

319130017 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2019

Beschreibung

In diesem Kurs wollen wir uns mit Wissensvermittlung bzw. Unterhaltung speziell auf Hör-Ebene für Kinder und Jugendliche beschäftigen. Hörspiel-Serien, Rundfunkprogramme für Kinder, Museums-Guides für Kinder, Apps. Was gibt es, wie funktioniert es und nach welchen Regeln. Gibt es Vorgaben? Welche Inhalte kann ich wie und für welches Alter bereitstellen. Wie sehen Distributionskanäle aus und welche gesetzlichen Einschränkungen muss ich beachten. Auch bei der Produktion mit Kindern.

Das Hautaugenmerk soll dabei auf Radio bzw. Hörspielproduktionen gelegt werden, aber wir wollen auch über den Tellerrand hinaussehen.

So soll es einen engen Austausch mit dem Kurs "Digitale Medien in der Kunstvermittlung" von Dominic Dives von der Professur Kunst und ihre Didaktik geben, so wie die Möglichkeit mit kleinen und großen Experten zu sprechen. Am Ende des Kurses soll eine praktische Arbeit entstehen. Vorzugsweise ein Hörspiel, muss aber nicht.

Bemerkung

Anmeldung per Mail bis 18. März bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

erfolgreiche Teilnahme an einem der Einführungskurse des Experimentellem Radios oder nachweisliche Erfahrung im Schnitt und Aufnahme

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Protokoll, Referat, Abschlussproduktion

319130018 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 11.04.2019

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene AudioproduzentInnen, die ihren Produktionen den letzten Schliff verleihen wollen und sich dafür interessieren, wie sie ihre Fähigkeiten in Produktionsumgebungen einbringen können. Er ist als Fortsetzung des Kurses Audiobaukasten 1 gedacht und ersetzt den vormals angebotenen Audiobaukasten 2.

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

Neben technischen Hintergründen liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Arbeit an größeren Live-Produktionen, inklusive Fragen zu Booking, GEMA, Technikleihe, Fördermöglichkeiten und dem Umsetzung unter Zeit-, Finanz- und Personaldruck. Wie im richtigen Leben. Es besteht die Möglichkeit, das Rahmenprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces mitzugestalten (Eröffnung Juli 2019 in der Unibibliothek Weimar).

Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind für den erfolgreichen Abschluss des Kurses dringend empfohlen.

Bemerkung

Anmeldung bis 18. März per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder schriftliche Anmeldung mit Arbeitsproben an martin.hirsch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

eigene künstlerische Arbeit, Teilnahme an der 48H-Sendung, regelmäßige Teilnahme an Sendungen von bauhaus.fm

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

319130013 I, Organism, and Feedback Loops

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 10.04.2019

Beschreibung

In the forthcoming course, we will research the interaction between a chosen organism and an individual body. Among the suggested organisms are the slime molds *Physarum polycephalum*, a single-celled *Euglena gracilis*, and the human microbiome. The goal of the course is to find a visual representation of two different organisms constituting a balanced state in the surrounded environment.

This course is an extension of the BioArt course of the Winter semester, where participants were introduced to tools and organisms available in the GMU bio lab. During the Summer semester, the hands-on experiments will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

Along with the practical things, we will look into the artworks related to biology, and talk about the idea of systems, homeostasis, and the Umwelt.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

319130014 Lernende Maschinen

U. Damm

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

weitere Lehrende: Alexander König

Der Kurs gibt einen Einblick in die Funktionsweise von Machine Learning Systemen und soll den theoretischen und praktischen Umgang mit dieser Technologie vermitteln.

Neben der Befähigung zur künstlerischen und kritischen Reflexion, steht die Kommunikationskompetenz mit den Fachbereichen der Informatik im Vordergrund.

Theoretische Grundlagen:

Theoretische Einführung in die Geschichte der AI (Kybernetik bis Machine Learning)

Begriffsdefinitionen (Was ist „Künstliche Intelligenz“ etc.)

Definitionen der Verschiedenen Arten von Machine Learning

Kurze Erläuterung der mathematischen Grundlagen

Exkurs über Datensätze und Training

Konkrete Anwendung:

Installation von Tensorflow, GPU enable (CUDA etc.), Einführung in Tensorboard

Classification und Object Detection

Praktische Anwendungen für Künstler, Einführung in Skripte (Style-Transfer, Pix2Pix)

Im zweiten Teil geht es um die Konzipierung eines künstlerischen Ansatzes für automatisiertes Lernen.

Dazu gibt es einen gemeinsamen Retreat mit Studierenden der KHM Köln und der KISD Köln in der Pfalz vom 10.6. bis 17.6.19

Bemerkung

Blockmodul, voraussichtlich KW 22, + Retreat 10.6. bis 17.6. (KW24)

Raum 204, Marienstr. 7b

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Programmierung

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

319130015 My computer, Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.04.2019

Beschreibung

The course focuses on developing simple applications with Max/MSP/Jitter in relation to an individual organism. The goal of the course is the understanding of an electric signal passed to the human body and back into the

Max. Beside the transduction of the signals we will learn how to amplify, convert, and record data for audiovisual applications and interactive performances.

For bridging computers with own bodies we will use noninvasive techniques, such as an Arduino or alternative microcontrollers and sensors (humidity, vibration, temperature, etc.) attached to the body. The reference to the practical framework is the use of electric signals for electrotherapy, electrical muscle stimulation, or electrophysiological monitoring, which, finally, might be used to control peripheral devices.

The experiments with electric signals will develop into individual projects, documented and presented on the GMU Wiki.

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)

319130019 The Weird

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 11.04.2019

Beschreibung

Description:

"Okay, this world is getting weirder and weirder and I'm hearing simulation theory almost everywhere" (someone on reddit.com)

"The simulation hypothesis or simulation theory proposes that all of reality, including the Earth and the universe, is in fact an artificial simulation, most likely a computer simulation. Some versions rely on the development of a simulated reality, a proposed technology that would seem realistic enough to convince its inhabitants the simulation was real. The hypothesis has been a central plot device of many science fiction stories and films." (Wikipedia on simulation hypothesis)

Nick Bostrom predicts in his book "Are you living in a computer simulation?" from 2003 that through enormous amounts of computing power that will be available in the future, later generations might run detailed simulations of their forebears or of people like their forebears.

With this information in mind, let's turn it around and ask ourselves how a simulation of the far away future would look like. Since the world seems to get weirder and weirder how weird can it get? In the course we will create situations that can be experienced with VR-glasses or presented on video screens.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality. Its aim is to establish individual approaches to VR, an increasingly widespread medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication.

The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D, an introduction to working with HTC Vive VR-glasses, the Oculus GO VR-glasses, as well as introductions to photogrammetry, immersive sound and 360 video, body interaction through tracking, 3D modeling and animation.

We will also look into contemporary and digital art related to recent socio-political and media-philosophical topics. We will create an artistic discourse on the topic of VR which will be presented in the form of individual projects at the end of the semester.

Registration:

Send an e-mail until April 2nd to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail:

The Weird

Content:

- your full name
- program and semester
- matriculation number

- describe in a few sentences why you want to take the course
- If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing:

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully:

If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 02.04.2019

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

319130021 Autonom - Collaboration. Audio-Interaktion auf eingebetteten Systemen

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 08.04.2019

BlockSat., 10:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 07.06.2019 - 08.06.2019

Beschreibung

Von der Ubiquität der Smartphones über das Internet-der-Dinge zum Eurorack-Synthesizer: Linux auf Minicomputern spielt eine immer wichtigere Rolle und ist sowohl im Alltag als auch bei Spezialinteressen präsent.

Im Kurs "Autonom - Collaboration" gestalten wir konzeptuelle und angewandte Interaktionen mit Mikrofon und Lautsprecher. Die Einheiten basierend auf einem RaspberryPi können so untereinander als auch mit sich selbst oder einem Nutzer interagieren und kommunizieren.

So sammeln wir Erfahrungen und Kenntnisse auf den Gebieten der Elektronik, mit Linux, Pure Data und Konzepten der Klangsynthese, Interaktion sowie Maschinellem Lernen und Agentensystemen.

Ein RaspberryPi wird zur Verfügung gestellt, wir bauen dazu ein universelles USB Audiointerface mit Vorverstärker für Kontaktmikrofone, Kosten: ca 35 EUR.

Kurs geht bis zum 18.6. als wöchentlicher Termin, in der letzten Woche gibt es ein Blockmodul.

Voraussetzungen

Bewerbungsschreiben bis zum 29.03.19 an max.neupert@uni-weimar.de senden.

Leistungsnachweis

Strict attendance rule: no more than 3 missed classes accepted. 3 times late counts like one missed class. Late is >15 min after class begun.

Presentation of result at the last day of class. Delivery of detailed project documentation (paper, artwork, video, wiki-entry etc.) until the end of the semester

Experimental Microbiology

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Sa, Einzel, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 13.04.2019 - 13.04.2019

BlockWE, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 10.05.2019 - 12.05.2019

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques.

This 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to think like a microbiologist and what it means to do scientific research. Educational objectives include literature research, experiment design, result documentation, discussion and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 01.04.2019 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Experimental_Microbiology

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 01.04.2019

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

Interface Design

Medien-Ereignisse

319110021 Maschinenmensch in Mixed-Reality

J. Hintzer, J. Hufner, W. Kissel

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 11.04.2019

Block, 08:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.04.2019 - 26.04.2019

Beschreibung

Lehrende: J. Hufner, J. Hintzer, W. Kissel, Florian Froger

Avatare zum Leben erwecken. Im Fachkurs werden wir digitale Figuren entwickeln und mit diesen in Echtzeit interagieren. Wir werden aktuelle Beispiele von Motion Capture und Virtual Reality betrachten, die Technik des Fernsehstudios erproben und davon ausgehend Ideen entwickeln. Das übergeordnete Thema lautet »human-avatar-interaction«. Ziel wird es sein, bis zur Summaery kurze narrative Videobeiträge mit digitalen und realen Figuren umzusetzen. Kenntnisse in Unity und 3D-Modellierung sind nicht zwingend notwendig, Offenheit und ein Verständnis für diese Technologie aber von Vorteil. Es wird die Möglichkeit bestehen, auf Assets, fertige 3D-Models und geriggte Charaktere zurückgegriffen, um die praktische Umsetzung der Ideen zu erleichtern. Bei Interesse am Lernen einer 3D-Software, wird der Fachkurs »3D Blender Einführung« vom Projekt »Bewegte Bilder bewegen« der Professur Bewegtbild empfohlen.

Bemerkung

Der erste Termin wird am 12. April 2019 in der Videowerkstatt Bettina-von-Arnim-Str.1 sein.

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme an den Kursen, das Pitchen von Ideen, die Einreichung von schriftlichen Konzepten sowie die finale Präsentation und die Dokumentation des umgesetzten Beitrags sind erforderlich, um den Kurs belegen zu können.

Leistungsnachweis

Note

319130000 11/100 Medienkunst kuratieren ; Der Medienkunstpreis 2019
K. Bayer, W. Kissel

Werkmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 08.04.2019 - 01.07.2019

Beschreibung

11/100 – Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2019

Das Kuratieren von Medienkunst ist aufgrund der Vielseitigkeit medialer Ausdrucksformen eine besondere Herausforderung.

Bereits elfmalig wird nun auch im Jubiläumsjahr Bauhaus100, der Preis der Medienkunst/ Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Eine hochkarätig besetzte externe Jury wird ausgewählte stu

Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters im Rahmen einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medien Museums, um uns einen Eindruck von den aktuellen Gegebenheiten zu verschaffen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Wer ist Jurymitglied? Kann es ein thematisch

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer und Bianka Voigt. Beide leiten die in Berlin und Weimar ansässige Galerie Eigen

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

11/100 curating media art - the media art award 2019

Curating media art is a special challenge due to the versatility of expressing oneself through media. We want to tackle this ch

For its eleventh time the media art/ media design award (MKG) will be awarded in the anniversary year Bauhaus100 as part of summaery. A high-grade external jury will honour selected student theses of the MKG programme of the Faculty of Art and Design. Each profes worthy works. These works will be compiled for an exhibition at the Galerie Eigenheim Weimar and thus made accessible to t

In preparation, we will visit exhibitions at the beginning of the semester in the course of a Berlin excursion and analyse their o Museum to get an impression of the on-site situation.

Afterwards, we set to work: Which works are to be shown? Who is a member of the jury? Can there be a thematic guideline, a

The course will be led by Konstantin Bayer and Bianka Voigt. Both are in charge of the gallery Eigenheim in Berlin and Weim

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Terminen, Teilnahme an der Realisierung des Medienkunstpreises

319130001 "Bedienung, Zahlen bitte!"**B. Hartung**

Werkmodul

Beschreibung

Ein fotografischer Ausflug in die Gastronomie für Studierende der Medienwissenschaften u.a.

Servicepersonal in der Gastronomie oder umgangssprachlich Bedienung genannt, sind Frauen und Männer, ohne die kein Restaurantaufenthalt oder Kneipenabend denkbar wäre.

Wir werden von Ihnen bedient und umsorgt. Im Idealfall sind sie freundlich und hilfsbereit. Ein Lächeln für ein gutes Trinkgeld? Denn dieses Trinkgeld macht den Mindestlohn erträglich.

Wer sind dies Menschen, warum arbeiten so viele in der Gastronomie und wie sehen sie aus?

Wir machen Fotoportraits von Weimarer Bedienungen in Ihren Lokalen und ergänzen diese mit einer Recherche über deren Beweggründe, gerade diesen Beruf zu wählen.

Schwierige Lichtsituationen und seltsame Orte sind die Herausforderungen für jeden Fotografen. In drei bis vier Blockseminaren, deren Termine wir im ersten Treffen vereinbaren, fotografieren wir gemeinsam vor Ort.

Eine Sozialstudie in Bildern und Worten.

Bemerkung

Bewerbung mit 20 Bildern, die Ihr bisher aufgenommen habt, per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Erstes Treffen am 4. April, 18 Uhr in der ACC Galerie, Burgplatz 1.

319130003 Anfängerglück Animation: Ugly ist schön**F. Sachse**

Werkmodul

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 25.04.2019 - 25.04.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 23.05.2019 - 23.05.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.06.2019 - 20.06.2019

Beschreibung

Im Jahr 2017 schaffte es Nikita Diakur mit seinem Film "Ugly" eine ganze

Strömung des zeitgenössischen Animationskurzfilms auf den Punkt zusammenzufassen.

Sein Film reflektiert auf allen Ebenen eine Ästhetik, die sich besonders im Bereich der

3D-Animation zu einem fraglichen Maßstab entwickelt hatte und machte Verfahrensweisen

sichtbar, um deren Kaschierung man sich - besonders in der Industrie - bis dahin mit hohem Aufwand bemüht hatte. Paradoxerweise entstand ein höchstethisches Werk, mit dem uns der Filmmacher keine geringere Botschaft als folgende überzeugend visualisierte: Ugly ist schön!

Ganz in diesem Sinne werden sich die Kursteilnehmer in drei Blockveranstaltungen mit verschiedenen Tabus der Animation auseinandersetzen. Durch Zeichentrick-Übungen am Leuchttisch wird das Langweilige, das Hässliche, das Falsche und Dysfunktionale, das Asymmetrische und Unharmonische erforscht und neu bewertet.

Kern der Veranstaltung ist ein Vortrag von Nikita Diakur über seinen Film "Ugly" und seine aktuellen Projekte.

Bemerkung

Blockveranstaltung

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 5. April 2019.

Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Am 15.Mai 2019 findet um 14:00-15:30 eine Vorlesung Nikita Diakur statt. (Raum wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Studierende mit mindestens minimalen

Vorkenntnissen im Bereich Animation.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Mitarbeit

319130006 backup check back! II

L. Liberta

Werkmodul

BlockSat., 11:00 - 18:00, 05.04.2019 - 06.04.2019

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, ab 10.04.2019

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Im November 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/innen von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt wollen wir für

das Jubiläumsfestival „backup & beyond“ (27.11.19 bis 01.12.19) im Bauhausjahr die innovativsten Filmbeiträge für den Wettbewerb auswählen. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup_festival auf die innovativen Filmbeiträge von Studierenden und Absolvent/innen der Kunst-, Medien- und Gestaltungsstudiengänge aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam präsentieren und das Event mit einer Sonderausstellung und weiteren Programmpunkten als Bestandteile der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 feiern. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar wird im Rahmen der Festivalvorbereitung ausdrücklich angeregt: Von der Gestaltung des Filmprogramms und des Festivalgeländes über die Organisation des Rahmenprogramms bis zum Festivalmarketing, der Suche nach Medienpartnern und Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten sollen die Studierenden in Gruppenarbeiten in verschiedensten Bereichen aktiv werden. Das Medien-Ereignis „backup check back!“ wird durch Musik-Events, Filmgespräche mit Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival jahrelang geprägt und begleitet haben, flankiert. Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte sein, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weitere PR-Maßnahmen.

In Kooperation mit dem Jenaer Fulldomefestival (22.05.19 bis 25.05.19) ist für die Studierenden des Projektes im kuratierenden Bereich auch die Beteiligung am Auswahlgremium für den Fulldomefilmwettbewerb sowie eine Zusammenarbeit mit dem Weimarer Poetryfilmpreis möglich. (31.05./01.06.19) Darüber hinaus wird ein praktischer Filmworkshop in Zusammenarbeit mit der Universidad Autónoma de Bucaramanga (Kolumbien) angeboten.

Zur Anmeldung bitte eine E-mail bis 03.04.19 mit Motivationsschreiben und Angaben der bisherigen Erfahrung sowie dem angestrebten Aktionsbereich (Filmsichtung, Kuratierung, Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit, Organisation, Ausstellungsgestaltung, Festival-Dokumentation (Foto/Video/Print/Online) an Lena Liberta: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

erster Termin: 05./06.04.19, 11 Uhr bis 18 Uhr

mittwochs/wednesday 17.30 bis 20.30 Uhr

Bauhausstrasse 15, Raum 004

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

319130016 Provinz oder die Fremde vor unserer Tür

B. Hartung

Werkmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, 05.04.2019 - 05.04.2019

Beschreibung

Eine Grundausbildung in dokumentarischer Fotografie.

In wiederkehrenden Aufgaben besuchen wir Menschen und Orte außerhalb von Weimar. Hat die so genannte Provinz eine eigene Bildkultur jenseits von touristischen Brennpunkten und cultural mainstreaming?

Neugierde am Fremden und Wohlwollen gegenüber anderen Menschen ist die Voraussetzung, eigenen Vorurteilen zum Trotz, ein Bild einer Region zu schaffen.

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 003

Bewerbung mit 20 Bildern bisheriger Arbeiten per wetransfer an weimar@berndhartung.de

Voraussetzungen

zeitliches Engagement, Durchhaltevermögen bis Semesterende, eigene Kamera, Interesse an professionellem Arbeiten.

Animation Jour Fixe

F. Sachse

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.05.2019 - 03.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.05.2019 - 17.05.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.06.2019 - 07.06.2019

Leistungsnachweis

participation + homework

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**Multimediales Erzählen**

319130005 ars.visio.poetica BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, 08.05.2019 - 08.05.2019

Beschreibung

Wir möchten uns an das Genre des Poetryfilms auf eine spielerische Art und Weise annähern und mit der besonderen Verknüpfung zwischen Text, Bewegtbild und Ton experimentieren.

Was macht einen Poetryfilm poetisch und wie wird er dramaturgisch aufgebaut? Das sind zwei der Ausgangsfragen, mit der sich die Studierenden während des Semesters auseinandersetzen müssen.

Ziel des Moduls ist es, ein experimentelles audiovisuelles Stück zu produzieren, das auf einem poetischen Text basiert.

Teil des Moduls ist der in Weimar vergebene internationale Wettbewerb „Weimarer Poetryfilmpreis“, der vom 30. Mai bis zum 2. Juni stattfindet.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden - catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkg@gestaltung.uni-weimar.de

Dieses Kurs nimmt an die Angebot des Bauhaus.Semesters teil.

8.05 erstes Treffen

22.05

28.05
30.05 bis 2.06 - Weimar Poetryfilm Preis
12.06
19.06

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Erste Erfahrung mit Video und/oder Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

319130007 brain.mapping BFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.04.2019 - 09.04.2019

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 16.04.2019

Beschreibung

Im Modul brain.mapping geht es um imaginäre Darstellungen (visuell oder hörbar) des Phänomens der Mehrfachbegabung.

Ziel des Moduls ist es, animierte Sequenzen für eine indoor-videomapping Installation zu gestalten, welche die Idee von neuronalen Netzwerken als Analogie des kreativen Prozesses untersuchen.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Projekt neuronal.landscapes belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am Mittwoch 03.04.2019 13.00-16.00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können auch per E-Mail sich melden -

catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmkg@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Voraussetzungen

Belegung des Projekts neuronal.landscapes, Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

Leistungsnachweis

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

Wissenschaftliche Module**319140005 Counter Cinema**

J. Bee

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 09.04.2019

Mo, Einzel, 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Screeningtermin, 17.06.2019 - 17.06.2019

Beschreibung

This class will focus on cinema as emancipatory and political practice. We will concentrate on so-called third and fourth cinemas, which have emerged as answer to colonial living conditions and social oppression in the decades following the 1960s. Third cinema was a movement for alternative modes of production and distribution and was mainly centered on Latin America during the sixties, later activating film-makers in Asia and Africa. For groups like Cine Liberación, film-making was a political tool of liberation; these groups understood aesthetic change as key to social change. Following Argentine filmmaker Fernando Solanas' text on third cinema, we will screen and discuss key films of third and fourth cinema. During recent decades, third cinema has developed styles questioning the modes of production, as well as the aesthetics and values of US and European auteur cinemas, focusing either on capitalist or individualist film-making practices. In accordance with this, we will discuss examples of Latin American film-making, as well as from African cinema, in recent decades. This will help us understand how political film-making can challenge dominant models of production and reception. Fourth cinema was and is a constant struggle for self-representation and a challenge to western models of narration, history, subjectivity and time. It can be understood as a way of re-working and challenging modes of representation and introduces new world images and cosmologies to cinematic representation.

Both notions – third and fourth cinema – must not be understood as hierarchised, but rather as historical counter-movements to first and second cinema. In *Time Image*, Gilles Deleuze writes about the minor cinema as developing new modes of storytelling and new images challenging the hegemonic production of western films. Minor cinema is a "small art" facilitating the emergence of new subjectivities, as well as new collectivities. According to Deleuze, modern political cinema, is a collectivity yet to be invented – by cinema. A people is not to be represented, but brought into existence by cinematic representation. In this context, 'minor' refers to new perceptions of the world. Minor cinema produces experimental aesthetics, as well as (collaborative) modes of production, asking for social change: Minor resists the major, the dominant or hegemonic modes of film-making.

We will discuss one film each week and read accompanying texts on film-making, film philosophy and decolonial movements. Short input film presentations are to be prepared by student teams. Besides discussion and presentations, we will have team work units and poster presentations.

Leistungsnachweis

Written essay 12-15 pages. I offer the opportunity to pass the exam with a self-made short film or a similar audiovisual product framed by a written text building on the topics of the seminar or a video essay including a theoretical perspective on the topic. Each film will be discussed before its production with me and the scope of the work will be set individually based on the expected workload and theoretical depth.

319140012 Geschichte der Wahrnehmung**S. Leyssen**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 09.04.2019

Beschreibung

The thesis that our perception has a history has long been one of Media Studies' central themes. In this seminar, we investigate this thesis of the historicity of perception anew by situating it in different places where human perception has been investigated. We explore different case studies in the history of perception research and its media: in physiology and psychology, but also in artistic research, architecture or design. For each case we analyse the experimental setting or research design, the material culture and the specific perceptual practices. In this way we investigate how the research contexts of perception changed and how also the perception that was investigated became something very different. Through these different case studies, we examine what it could mean that our perception obtained a history.

The seminar will be offered in English. In the framework of the Bauhaus semester SoSe2019, this seminar is open for all faculties, and is explicitly welcoming students from Media Informatics, Art and Design, and Media Architecture that are interested in the history of perception.

Apart from regular presence, regular readings and participation in discussions, the prerequisites for this course are an interest to explore the intersection of theoretical and experimental knowledge, an investigative use of your senses, and an openness to encounter new perceptions.

Leistungsnachweis

Regular presence, readings and participation in discussions; Presentation; Paper.

319140016 Labor fürs Neue Land: Die Idee, in der wir leben.

B. Scheven

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 10.04.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

In welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat dieses Welt- und Menschenbild auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun? Wie wird es sich verändern (müssen), um in Zukunft Gesellschaft gestalten zu können?

Das Labor fürs neue Land lädt Studierende aller Disziplinen ein, im Lektüreseminar ?Die Idee, in der wir leben? in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurückzublicken und vor diesem Hintergrund eine eigene Standortbestimmung vorzunehmen und das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen zu erweitern.

Die Themen des Seminars sind jeweils das Verhältnis von Mensch zu Artefakten, Technik, Arbeit und Ware sowie Mensch.

! Studierende, die das Projektmodul Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit belegen, können das Lektüreseminar NICHT separat belegen, es ist Bestandteil des Projektmoduls !

Leistungsnachweis

Zwei Essays

419140012 Comic/Bande dessinée

M. Cuntz

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 12.04.2019

Beschreibung

Anhand exemplarischer Beispiele und theoretischer Zugriffe soll ein Zugang zur Geschichte und Analyse des Comics, der Ästhetiken, Konstruktionsprinzipien, Formate dieses ebenso vielseitigen wie unterschätzten Mediums eröffnet werden. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei vor allem der frankobelgischen Bande Dessinée sowie dem amerikanischen Comic.

Schwerpunkte liegen etwa auf Fragen der Serialität, der medialen Formate, des Verhältnisses zwischen Bild und Text oder der Adaptation.

Voraussetzungen

Voranmeldung per Email: michael.cuntz@uni-weimar.de

Interesse am Medium Comic/BD, Englisch- und/oder Französischkenntnisse

Leistungsnachweis

Sitzungsmoderation

419140013 Wissen durch Comics - Entwurf eines Leitfadens zum wissenschaftlichen Arbeiten

M. Biet

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, gerade Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 03.05.2019

Beschreibung

Anknüpfend an das zweite Seminar (M. Cuntz) dieses Studienmoduls werden in diesem Seminar einige Theorietexte über Sachcomics und Comicaadaptationen gelesen sowie konkrete Sachcomic-Beispiele analysiert. Diese Theorien stellen den Ausgangspunkt für eine praktische Auseinandersetzung mit dem Comic dar. Das Seminar stellt sich der Herausforderung, das Büchlein „Lust am Lesen und Schreiben. Der etwas andere Leitfaden zum wissenschaftlichen Arbeiten“ – entstanden im Rahmen des Seminars "Schreiben" geleitet von Claudia Tittel im WS 18/19 – in ein Comic zu adaptieren. Es geht also darum, anhand der besprochenen Theorien ein Sachcomic zu konzeptualisieren, zu gestalten und zu realisieren. Dabei soll weniger die Fertigkeit des Zeichnens als das Konzeptualisieren einer Form im Zentrum stehen.

Affinität zum Zeichnen ist ein Plus, aber keine Voraussetzung für die Teilnahme am Studienmodul.

Bemerkung

Die Veranstaltung findet jede 2. Woche freitags statt.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Beteiligung an der Konzeption des Comics zum wissenschaftlichen Schreiben

446301 Graphics & Animation

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 15.04.2019

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 23.04.2019

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.

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, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 11.04.2019

Fr, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Übung, ab 26.04.2019

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur / exam, 18.07.2019 - 18.07.2019

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/ Kurzkomentar

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, W. Chen, M. Wiegmann

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 03.04.2019

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 12.04.2019

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Klausur, 25.07.2019 - 25.07.2019

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter & Medieninformatiker**S. Frisch**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 11.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Praxis der medienwissenschaftlichen Theoriebildung. Daher erlernen wir vor allem Arbeitsweisen und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens, dessen Praxis im Wesentlichen im Lesen und Schreiben besteht. Voraussetzung für geisteswissenschaftliches Arbeiten ist die Herausbildung theorieorientierter Wahrnehmungen und Fragestellungen.

Durch das Seminar führen uns daher Fragen wie: Was ist eine medienwissenschaftliche Fragestellung? Wie finde ich einen Gegenstand, und wie profiliere ich mein Interesse zu einer Forschungsfrage? Wie gelange ich in den Prozess des Schreibens? Wie erarbeite und baue ich meinen Text, und woraus baue ich ihn? Wo finde ich Quellen, Hilfe, Unterstützung? Und überhaupt: Wie schreibe ich?

Wir üben dabei medienwissenschaftliche Perspektiven ein anhand von Beispielen aus unserer mittelbaren und unmittelbaren Umgebung. Wir machen Schreibübungen, Wahrnehmungsübungen, lernen den Umgang mit Texten, Weisen der Lektüre und eröffnen den Zugang zum Verständnis auch komplizierter Texte.

Geplant sind Exkursionen und Blockveranstaltungen auch an Wochenendterminen.

Voraussetzungen

Interesse an Theoriebildung, Analyse, Reflexion und Diskussion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Lektüre, Kurzreferate, Teilnahme an Exkursionen und Sondersitzungen, Modulabschluss: Hausarbeit

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter