

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2019

Stand 12.11.2019

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	4
Kolloquien	39
Wissenschaftliche Module	41
Basismodul Medienwissenschaft	43
Bildtheorie	43
Bildwissenschaft	43
Das Minoritäre denken	44
Die Welt des Sozialen	44
Europa	44
Filmästhetik	44
Kulturtechniken	44
Mediale Anthropologie	44
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	44
Mediale Historiographien	44
Mediale Welten	44
Medien des Denkens	44
Medienfragen	44
Medienphilosophie	44
Medien-Philosophie - Film-Bildung	44
Mediensoziologie	44
Migration der Dinge	44
Raumtheorie	45
Weimarer Klassik	45
Wissenschaft und Kunst	45
Projektmodule	45
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	53
Experimentelles Radio	53
Experimentelle Television	54
Gestaltung medialer Umgebungen	54
Interface Design	54
Medien-Ereignisse	56
Multimediales Erzählen	57
Fachmodule	58
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	72
Experimentelles Radio	74

Experimentelle Television	78
Gestaltung medialer Umgebungen	78
Interface Design	82
Medien-Ereignisse	83
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	84
Multimediales Erzählen	84

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

Bemerkung

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

weitere Termine nach Absprache

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

119120401 Bauhaus Orbits II**B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 04.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

„Bauhaus Orbits“ ist eine Fortsetzung des freien Projektes vom Wintersemester 2018/19. Ziel des Projektes ist der Bau einer Aluminiumrahmenkonstruktion im Maßstab 1:1 in der Werkstatt, die technische Umsetzung und der Aufbau der Installation zur Ausstellung im April und Mai 2019 an der Bauhaus-Universität Weimar. Das Projekt wird gefördert vom Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, durch Lottomittel des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft und durch den Kreativfonds.

Als Versuch, die historischen Beziehungen, Widerstände und Entwicklungen des Bauhauses zu verstehen, wird die Schaffung eines szenografischen Apparates vorgeschlagen, der die Dynamik eines Werkes, eines Individuums oder einer Schule als Kollektiv, in kontinuierlicher, ständiger Interaktion mit seiner Umwelt, zu visualisieren vermag. Der szenografische Apparat strukturiert die Inhalte der historischen Bauhausbücher durch Algorithmen und schafft Raum für eine 360° Beamer-Projektion. Ein Interface in Form eines Tisches ermöglicht es, Objekten des Bauhauses den meta-diskursiven Raum erschaffen zu lassen, den sie verkörpern.

Das transdisziplinäre Projekt gliedert sich in Realisierung der architektonischen Konstruktion und der medialen Umsetzung. Es werden Projektteilnehmer aus den Studiengängen Master Architektur, Master MediaArchitektur, Medieninformatik und Medienkunst und –gestaltung zugelassen. Im Bereich Medien werden insbesondere Studierende für die technische Umsetzung der 360° Beamerprojektion gesucht. Im Bereich Architektur wird Werkstattefahrung erwartet.

Weitere Informationen: www.bauhausorbits.de

engl. Beschreibung

„Bauhaus Orbits“ is a interdisciplinary free project and an academic experiment to realise in a 1:1 scale an exhibition installation. The content of the exhibition is an algorithmic discourse analysis of the historical Bauhaus books to present it with an interactive 360° beamer projection.

The project is funded by the Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, the Ministry of Economy, Science and Digital Society and the Kreativfonds of Bauhaus-Universität Weimar.

For the project we need interested students to construct the architectural part of the exhibition and to install the technical set up in April and Mai.

Please contact Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de.

More information: www.bauhausorbits.de

Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt an Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de, Professur Darstellungsmethodik.

319110001 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I

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

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110003 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

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).

319110004 ars.visio.poetica MFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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 -

ana.maria.vallejo.cuartas@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

Dieser 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 Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

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

319110008 brain.mapping MFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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 - ana.maria.vallejo.cuartas@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

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

319110010 Elektroakustische Musik II**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

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

319110015 Hörspielproduktion / Gehhilfen

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110017 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110019 Lernende Maschinen**U. Damm**

Fachmodul

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)

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

319110022 Menschenrechte II Animation mit Mobilées”.

J. Hintzer, J. Hüfner

Fachmodul

Di, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.04.2019 - 09.04.2019
 Fr, Einzel, 11:00 - 12:00, 12.04.2019 - 12.04.2019
 Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.04.2019 - 16.04.2019
 Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.04.2019 - 30.04.2019
 Di, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.04.2019 - 30.04.2019
 Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301

Beschreibung

Der Weimarer Menschenrechtspreis wird weltweit an Personen vergeben, die sich für Menschenrechte einsetzen, dieses Jahr zum 25sten Mal.

In Kooperation mit der Stadt Weimar entstehen in dem Kurs animierte Kurzportraits ausgewählter Preisträger*innen der letzten 25 Jahre. Die Animationen entstehen vorrangig mit selbstentwickelten und selbstgebauten Mobilées oder ähnlichen kinetischen Objekten aus Papier die vor der Kamera durch Eigenbewegung uns vor Phasenzeichnung und Stopptrick bewahren.

Die Mobilées entstehen in einem dreitägigen Workshop in Zusammenarbeit mit dem Paperartist Ollanski und werden anschließend en bloc gemeinsam gefilmt. Die Filme können in Teams geschnitten, postproduziert und vertont werden.

Ziel des Kurses ist neben einer inhaltlichen und formalen Recherche die Möglichkeiten von analogen Animationen mit Papier auszuloten. Grundsätzliche Kenntnisse der Postproduktion (zb.: Adobe Suite)sind erforderlich.

Der Kurs findet teilweise gemeinsam mit dem Projektmodul "Social Spots" statt für die der Fachkurs auch grafische Elemente für die Titelsequenz und Trenner entwickelt.

Die fertigen Animationen werden im Rahmen des Weimarer Menschenrechtspreises eingesetzt.

Bemerkung

weitere Informationen unter:

www.ollanski.com

weitere Termine nach Ankündigung

Blockseminar

Dreitägiger Workshop mit Ollanski

Ende Mai tba.

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

319110025 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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.

319110028 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110029 The Weird

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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.

319110033 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319110034 backup check back! II

L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

319120001 „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 Mikrophon 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 unzensierte 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 Mikrophon 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 unter 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

"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.

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

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 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 Neufferthaus und die Mitgestaltung der vor Ort geplanten Veranstaltung.*

(* Vermessung des Alltags – Künstlerisch-Architekturtheoretischer Dialog, Dr. Gernot Weckherlin und Künstlerin Francis Zeishegg 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

319120015 Gropius meets Relotius at the movies – Ekstatische Wahrheiten im DOK-Film?

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.04.2019 - 09.07.2019

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

Beschreibung

Die Affären um gefälschte Reportagen von Relotius & Co stellt aktuell wieder die Frage nach Wahrheit und Wahrhaftigkeit in der dokumentarischen Repräsentation von Wirklichkeit. Zahlreiche Texte wurden mit Preisen überhäuft und zeichneten ein Bild der Wirklichkeit, wie es das Publikum erwartete. Doch waren die dokumentarisch anmutenden Berichte vor allem perfekt in Szene gesetzte Fiktionen.

Gibt es ein Entweder-Oder zwischen Narrativ und Wahrheit? Zwischen dem, was wahr ist und dem was sich gut erzählt? Schließt sich beides aus oder können wir in der Fiktion der Wahrheit vielleicht sogar näher kommen als in der scheinbar objektiven dokumentarischen Berichterstattung? Der Regisseur Werner Herzog ist ein vehementer Verteidiger der Zuspitzung. Er prägte den Begriff der »ekstatischen Wahrheit«. Herzog ist bekannt für seine cineastischen Inszenierungen, in der Realität und Fiktion fließend ineinander übergehen. „Ich habe Dokumentationen gedreht, in denen so gut wie jedes Detail erfunden ist und die genau deshalb viel mehr Wahrheit enthalten als viele andere, die sich buchhalterisch an Objektivismus klammern.“ Welche Rolle kommt den Filmschaffenden in der Bewertung und Beschreibung der Wahrheit also zu? Kann eine Mockumentary ehrlicher sein, als eine objektive Reportage? Wo verläuft die Grenze zwischen dokumentarischem Arbeiten und reiner Fiktion? Mit diesen und ähnlichen Fragen wollen wir uns in diesem Semester beschäftigen. Gemeinsam loten wir die Grenzbereiche des Storytellings aus und entwickeln eine kritische Auseinandersetzung mit den eigenen erzählerischen Ansätzen, die über die traditionelle narrative Form der „Heldenreise“ (Aufbruch, Krise, Heimkehr) hinausweisen. Die Komplexität von Wirklichkeit wird unsere erzählerische Herausforderung. Ein besonderes Augenmerk soll auf den Genre-Grenzen zwischen dokumentarischem, fiktionalem und experimentellem Erzählen liegen. Ziel des Projektes ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, die den kreativen Prozess des Filmemachens anstößt und kritisch begleitet. Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Nach einer kurzen dokumentarischen Fingerübung sollen im Verlauf des Semesters Dokumentationen über eine große Bauhaus-Persönlichkeit entstehen – real oder erfunden? Überzeugen Sie uns!

Bemerkung

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher mit und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine längeres Format und realisieren ein längeres Stück!

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

319120019 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

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

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

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

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

319120037 konzept.werkstatt**A. Helmcke**

Projektmodul

Mo, wöch., 16:00 - 20:30, ab 08.04.2019

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

Veranst. SWS:

16

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 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

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

319140003 Bildgebung und Krieg**N. Franz**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 09.04.2019

Beschreibung

The course will focus on imaging technologies in the history of warfare from the 17th century to the present. While the production of images and the rendering of visibility can be regarded as key practices in today's high-tech wars – from large-area reconnaissance to screen-based remote warfare and computational image analysis – imaging techniques have long been part of the endeavor to clear the 'fog of war'. Colonial mapping, early-modern drill books, the first attempts to verticalise the gaze onto the battlefield by means balloons, early aviation with its links to photography and film, TV-guided bombs and computerized simulations, are all part of a military history of image production that will be explored in depth to contextualize the notorious "image flood" of warfare in the 21st century. Course participants are expected to conduct and present independent research on specific topics throughout the course. Historical case studies will be complemented with theoretical and critical positions of thinkers such as Jean Baudrillard, Donna Haraway, Rey Chow, Paul Virilio, Grégoire Chamayou, Lucy Suchman and Karen Caplan.

Voraussetzungen

Students should be prepared to pursue and present independent research throughout the course.

Leistungsnachweis

Active participation in course discussions, presentation and thesis or term paper.

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.).

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 Exposés 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.

319140025 Zum Begriff der Kunstautonomie, Teil II

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.04.2019 - 10.04.2019

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 11.04.2019 - 11.04.2019

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.06.2019 - 26.06.2019

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.06.2019 - 27.06.2019

Beschreibung

Der Begriff der Kunstautonomie zählt zu den komplexesten und umstrittensten innerhalb der Geschichte und der Theorie moderner Kunst. Er wurde seit dem späten 18. Jahrhundert entwickelt, um nach dem Geltungsverlust normativer Ästhetiken und dem Wegfall der traditionellen Auftraggeber die Kunst als Bereich zu definieren, der sich durch Unabhängigkeit gegenüber gesellschaftlichen und institutionellen Interessen, aber auch gegenüber Natur und Tradition auszeichnet. Seit dem Ende des Modernismus aber erscheint manchen eine solche künstlerische Selbstbeschreibung als Hindernis bei der Suche nach einer neuen Relevanz der Kunst. Wenn die Kunst sich als ‚autonom‘ verstehe, so das Argument, sei sie bloß eine leere Spielerei in einem selbstbezogenen ‚Betriebssystem Kunst‘. Im Seminar werden wir das Autonomiekonzept anhand von einschlägigen Texten aus unterschiedlicher Perspektive diskutieren; herangezogen werden Texte aus der Soziologie, der Kunstphilosophie, der Kunstkritik sowie von Künstlern selbst, mit dem Ziel, zu einer differenzierten Auffassung des Begriffs zu kommen. – Das Seminar setzt dasjenige im Wintersemester 2018/19 fort; nachdem im Wintersemester die Aspekte ‚Autonomie des Künstlers‘ und ‚Autonomie des Kunstwerks‘ im Vordergrund standen, wird die Aufmerksamkeit diesmal vor allem den Aspekten ‚Autonomie des Kunstsystems‘ und ‚Autonomie des Ästhetischen‘ gelten.

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bitte per E-Mail an michael.luethy@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

419110004 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 Themen nicht ausschließt. Für die technologischen Voraussetzungen ist eine vorherige bzw. gleichzeitige Belegung von Fachkursen obligatorisch!

Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform haben Vorrang. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

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.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit, maximal drei Abwesenheiten

419110005 IDMC - Interface Design Masterclass

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 11.04.2019

Fr, wöch., 13:30 - 18:30, ab 12.04.2019

Beschreibung

ATTENTION: This module will not take place due to an unforeseen absence of Prof. Dr. Geelhaar. There will be a replacement module ["Interface Design Master Class"](#)

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

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

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project.

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

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics, 3-D MID Technology
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

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

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

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

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

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

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

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

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

419140003 Drucken von Akustischen Interfaces**C. Wegener**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Drucken von elektrisch leitfähiger Tinte ermöglicht neue Spielräume in der Gestaltung von digitalen Interfaces. Es können nicht nur Leiterbahnen gedruckt werden, sondern auch verschiedene Sensoren, wie Feuchtigkeits-, Druck- und kapazitive Sensoren. Die Drucktechnik vereinfacht es, neue Interfacekonzepte zu erproben und durch den Einsatz verschiedener Oberflächen eine besondere Haptik bzw. Taktilität zu erzeugen.

In diesem Kurs konzentrieren wir uns auf den Druck von akustischen Körperschallsensoren und die Verarbeitung von Schallereignissen um neue Bedienkonzepte zu entwickeln. Das nötige Wissen für die funktionalen Komponenten wird im Kurs vermittelt. Parallel dazu sollen Konzepte für akustische Interfaces entwickelt werden. Kenntnisse im Bereich Hard- und Software wären ein großes Plus, sind aber nicht Voraussetzung! Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (10-20€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

Bemerkung

Raum 002, Marienstr. 7b

Leistungsnachweis

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung eines gedruckten akustischen Interfaces, finale Präsentation

419140004 Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

419140005 I, Organism, and Feedback Loops**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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)

419140006 My computer, Max and I**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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)

419140014 Kultur im Kalten Krieg

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 09.04.2019

Beschreibung

The Cold War wasn't limited to military technology and the high-tech sector where it displayed as the nuclear arms race and the space race to the moon but reached far beyond and into the fields of the arts and humanities. Here, military, secret and cultural intelligence converged into a more or less subtle propaganda war against the communist ideology, sponsored and subsidized by the CIA and CIA related foundations.

The seminar aims at a critical analysis of this intricate entanglement by way of historical studies, archival material as well as exemplary case studies.

Leistungsnachweis

Moderation; Referat; Hausarbeit

Interface Design Master-Kolloquium

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

Präsentation und Diskussion laufender studentischer Arbeiten (Bachelor Thesis, Master Thesis, eingeladene ausgewählte Projekte, Praktika, ...)

engl. Beschreibung

Interface Design Master-Colloquium

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

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

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

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

Bemerkung

Termine nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit

Master-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 Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

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

Bemerkung

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

Ort: B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Masterabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Kolloquien

Interface Design Master-Kolloquium

J. Geelhaar
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Präsentation und Diskussion laufender studentischer Arbeiten (Bachelor Thesis, Master Thesis, eingeladene ausgewählte Projekte, Praktika, ...)

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Interface Design Master-Colloquium

Current developments in Interface Design will be discussed in the colloquium based on presentations by Bachelor/ Master/PhD students of the Interface Design Group. Presentations include selected project ideas of students, obligatory presentations showing the progress of Bachelor and Master thesis works and PhD/doctorate student presentations. They offer an overview of the work in the Interface Design Group. This course takes place on demand - so please check the website of the colloquium to see upcoming presentations. In order to present your own work please get in touch with Prof. Dr. Geelhaar via e-mail.

Bemerkung

Termine nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

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

weitere Termine nach Absprache

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

Master-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 Master-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, 16.04.2019 - 16.04.2019

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to the issues of Multimedia Narration. Critical consultation of individual Master 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 Masterabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Wissenschaftliche Module

319140003 Bildgebung und Krieg

N. Franz

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 09.04.2019

Beschreibung

The course will focus on imaging technologies in the history of warfare from the 17th century to the present. While the production of images and the rendering of visibility can be regarded as key practices in today's high-tech wars – from large-area reconnaissance to screen-based remote warfare and computational image analysis – imaging

techniques have long been part of the endeavor to clear the 'fog of war'. Colonial mapping, early-modern drill books, the first attempts to verticalise the gaze onto the battlefield by means balloons, early aviation with its links to photography and film, TV-guided bombs and computerized simulations, are all part of a military history of image production that will be explored in depth to contextualize the notorious "image flood" of warfare in the 21st century. Course participants are expected to conduct and present independent research on specific topics throughout the course. Historical case studies will be complemented with theoretical and critical positions of thinkers such as Jean Baudrillard, Donna Haraway, Rey Chow, Paul Virilio, Grégoire Chamayou, Lucy Suchman and Karen Caplan.

Voraussetzungen

Students should be prepared to pursue and present independent research throughout the course.

Leistungsnachweis

Active participation in course discussions, presentation and thesis or term paper.

419140014 Kultur im Kalten Krieg

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 09.04.2019

Beschreibung

The Cold War wasn't limited to military technology and the high-tech sector where it displayed as the nuclear arms race and the space race to the moon but reached far beyond and into the fields of the arts and humanities. Here, military, secret and cultural intelligence converged into a more or less subtle propaganda war against the communist ideology, sponsored and subsidized by the CIA and CIA related foundations.

The seminar aims at a critical analysis of this intricate entanglement by way of historical studies, archival material as well as exemplary case studies.

Leistungsnachweis

Moderation; Referat; Hausarbeit

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, Rechnernetzwerke 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

Basismodul Medienwissenschaft

Media Studies (Basic Module)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Ziemann

Bildtheorie

Image Theory

Modulverantwortliche: N. N.

Bildwissenschaft

Image Science

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

Das Minoritäre denken

Die Welt des Sozialen

Europa

Filmästhetik

Kulturtechniken

Cultural Techniques

Modulverantwortliche: Prof. Dr. Gabriele Schabacher

Mediale Anthropologie

Mediale Historiografien / Wissensgeschichte

Mediale Historiographien

Media Historiography

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

Mediale Welten

Medien des Denkens

Media of Thinking

Modulverantwortlicher: Vertr.-Prof. Dr. Jörg Volbers

Medienfragen

Medienphilosophie

Media Philosophy

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

Medien-Philosophie - Film-Bildung

Mediensoziologie

Migration der Dinge

Migration of Things

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

Raumtheorie**Weimarer Klassik****Wissenschaft und Kunst****Science and Art**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henning Schmidgen

Projektmodule**119120401 Bauhaus Orbits II**

B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 04.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

„Bauhaus Orbits“ ist eine Fortsetzung des freien Projektes vom Wintersemester 2018/19. Ziel des Projektes ist der Bau einer Aluminiumrahmenkonstruktion im Maßstab 1:1 in der Werkstatt, die technische Umsetzung und der Aufbau der Installation zur Ausstellung im April und Mai 2019 an der Bauhaus-Universität Weimar. Das Projekt wird gefördert vom Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, durch Lottomittel des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft und durch den Kreativfonds.

Als Versuch, die historischen Beziehungen, Widerstände und Entwicklungen des Bauhauses zu verstehen, wird die Schaffung eines szenografischen Apparates vorgeschlagen, der die Dynamik eines Werkes, eines Individuums oder einer Schule als Kollektiv, in kontinuierlicher, ständiger Interaktion mit seiner Umwelt, zu visualisieren vermag. Der szenografische Apparat strukturiert die Inhalte der historischen Bauhausbücher durch Algorithmen und schafft Raum für eine 360° Beamer-Projektion. Ein Interface in Form eines Tisches ermöglicht es, Objekten des Bauhauses den meta-diskursiven Raum erschaffen zu lassen, den sie verkörpern.

Das transdisziplinäre Projekt gliedert sich in Realisierung der architektonischen Konstruktion und der medialen Umsetzung. Es werden Projektteilnehmer aus den Studiengängen Master Architektur, Master MediaArchitektur, Medieninformatik und Medienkunst und –gestaltung zugelassen. Im Bereich Medien werden insbesondere Studierende für die technische Umsetzung der 360° Beamerprojektion gesucht. Im Bereich Architektur wird Werkstatterfahrung erwartet.

Weitere Informationen: www.bauhausorbits.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

„Bauhaus Orbits“ is a interdisciplinary free project and an academic experiment to realise in a 1:1 scale an exhibition installation. The content of the exhibition is an algorithmic discourse analysis of the historical Bauhaus books to present it with an interactive 360° beamer projection.

The project is funded by the Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, the Ministry of Economy, Science and Digital Society and the Kreativfonds of Bauhaus-Universität Weimar.

For the project we need interested students to construct the architectural part of the exhibition and to install the technical set up in April and Mai.

Please contact Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de.

More information: www.bauhausorbits.de

Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt an Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de, Professur Darstellungsmethodik.

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, wöchl., 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.

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 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).

319120015 Gropius meets Relotius at the movies – Ekstatische Wahrheiten im DOK-Film?**N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.04.2019 - 09.07.2019

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

Beschreibung

Die Affären um gefälschte Reportagen von Relotius & Co stellt aktuell wieder die Frage nach Wahrheit und Wahrhaftigkeit in der dokumentarischen Repräsentation von Wirklichkeit. Zahlreiche Texte wurden mit Preisen überhäuft und zeichneten ein Bild der Wirklichkeit, wie es das Publikum erwartete. Doch waren die dokumentarisch anmutenden Berichte vor allem perfekt in Szene gesetzte Fiktionen.

Gibt es ein Entweder-Oder zwischen Narrativ und Wahrheit? Zwischen dem, was wahr ist und dem was sich gut erzählt? Schließt sich beides aus oder können wir in der Fiktion der Wahrheit vielleicht sogar näher kommen als in der scheinbar objektiven dokumentarischen Berichterstattung? Der Regisseur Werner Herzog ist ein vehementer Verteidiger der Zuspitzung. Er prägte den Begriff der »ekstatischen Wahrheit«. Herzog ist bekannt für seine cineastischen Inszenierungen, in der Realität und Fiktion fließend ineinander übergehen. „Ich habe Dokumentationen gedreht, in denen so gut wie jedes Detail erfunden ist und die genau deshalb viel mehr Wahrheit enthalten als viele andere, die sich buchhalterisch an Objektivismus klammern.“ Welche Rolle kommt den Filmschaffenden in der Bewertung und Beschreibung der Wahrheit also zu? Kann eine Mockumentary ehrlicher sein, als eine objektive Reportage? Wo verläuft die Grenze zwischen dokumentarischem Arbeiten und reiner Fiktion? Mit diesen und ähnlichen Fragen wollen wir uns in diesem Semester beschäftigen. Gemeinsam loten wir die Grenzbereiche des Storytellings aus und entwickeln eine kritische Auseinandersetzung mit den eigenen erzählerischen Ansätzen, die über die traditionelle narrative Form der „Heldenreise“ (Aufbruch, Krise, Heimkehr) hinausweisen. Die Komplexität von Wirklichkeit wird unsere erzählerische Herausforderung. Ein besonderes Augenmerk soll auf den Genre-Grenzen zwischen dokumentarischem, fiktionalem und experimentellem Erzählen liegen. Ziel des Projektes ist es, eine Atmosphäre zu schaffen, die den kreativen Prozess des Filmemachens anstößt und kritisch begleitet. Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Nach einer kurzen dokumentarischen Fingerübung sollen im Verlauf des Semesters Dokumentationen über eine große Bauhaus-Persönlichkeit entstehen – real oder erfunden? Überzeugen Sie uns!

Bemerkung

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher mit und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine längeres Format und realisieren ein längeres Stück!

319120019 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

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

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/ 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

319120037 konzept.werkstatt

A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 16:00 - 20:30, ab 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 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

419110004 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 Themen nicht ausschließt. Für die technologischen Voraussetzungen ist eine vorherige bzw. gleichzeitige Belegung von Fachkursen obligatorisch!

Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform haben Vorrang. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

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.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit, maximal drei Abwesenheiten

419110005 IDMC - Interface Design Masterclass

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 11.04.2019

Fr, wöch., 13:30 - 18:30, ab 12.04.2019

Beschreibung

ATTENTION: This module will not take place due to an unforeseen absence of Prof. Dr. Geelhaar. There will be a replacement module ["Interface Design Master Class"](#)

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

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

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project.

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

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics, 3-D MID Technology
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

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

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

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

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

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

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

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

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

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

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

Experimentelles Radio

319120040 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 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 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

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

Interface Design

319120021 Interface Design 1 - Einführung

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

319120042 The Art of Reduction**M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 20:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 18.04.2019

Beschreibung

You think that Design is a process of adding? Think again. Removing is as equally important and sometimes even harder to achieve. Especially when it comes to designing interactions, it is crucial to know exactly what you want. To reduce the interaction principle to its essence, you need to get to its core and focus on one thing only. Less is more.

Goals: This project module will teach you how to leave things away, how to distill your idea until it shines and sparkles to the core. We're looking at creative techniques, *dos and don'ts*, prototyping and sketching methods, presentation and communication skills as well as how technology, tools and conceptual frameworks go together.

Artistic Evaluation: You're free to work on any project with one limitation – it has to do with interaction. This includes human-machine, machine-machine and human-human interactions.

Course techniques: Colloquiums, Presentations, Feedback, Workshops, Consultations, Excursions.

Time, Day, Place: *Thursdays, starting April 18th 2019*, Marienstraße 1b, R 201

- 11:00 to 12:30: weekly obligatory meetings
- 12:30 to 13:30: lunch break
- 13:30 to 15:00: weekly obligatory workshops & sessions | OR:
- 13:30 to 20:30: irregular excursions

Bemerkung

Registration: Please send an E-Mail to michael . markert {ät} uni-weimar / de

419110005 IDMC - Interface Design Masterclass**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 11.04.2019

Fr, wöch., 13:30 - 18:30, ab 12.04.2019

Beschreibung

ATTENTION: This module will not take place due to an unforeseen absence of Prof. Dr. Geelhaar. There will be a replacement module ["Interface Design Master Class"](#)

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

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

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project.

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

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics, 3-D MID Technology
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

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

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

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

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

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

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

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

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

Medien-Ereignisse

319120019 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.

Multimediales Erzählen

319120037 konzept.werkstatt

A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 16:00 - 20:30, ab 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 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

319120038 neuronal.landscapes MFA

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 - ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Die offizielle Anmeldung für den Kurs erfolgt mit einer E-Mail bis Mittwoch 3.4.2019 an mkmkg@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

Fachmodule

319110001 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I**A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110003 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

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).

319110004 ars.visio.poetica MFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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 -

ana.maria.vallejo.cuartas@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

Dieser 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 Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

319110008 brain.mapping MFA**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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 -

ana.maria.vallejo.cuartas@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

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

319110010 Elektroakustische Musik II

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319110015 Hörspielproduktion / Gehhilfen

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110017 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110019 Lernende Maschinen

U. Damm

Fachmodul

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)

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 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

319110022 Menschenrechte II Animation mit Mobilées™.

J. Hintzer, J. Hufner

Fachmodul

Di, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.04.2019 - 09.04.2019

Fr, Einzel, 11:00 - 12:00, 12.04.2019 - 12.04.2019

Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.04.2019 - 16.04.2019

Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.04.2019 - 30.04.2019

Di, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.04.2019 - 30.04.2019

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301

Beschreibung

Der Weimarer Menschenrechtspreis wird weltweit an Personen vergeben, die sich für Menschenrechte einsetzen, dieses Jahr zum 25sten Mal.

In Kooperation mit der Stadt Weimar entstehen in dem Kurs animierte Kurzportraits ausgewählter Preisträger*innen der letzten 25 Jahre. Die Animationen entstehen vorrangig mit selbstentwickelten und selbstgebauten Mobilées oder ähnlichen kinetischen Objekten aus Papier die vor der Kamera durch Eigenbewegung und Stopptrick bewahren.

Die Mobilées entstehen in einem dreitägigen Workshop in Zusammenarbeit mit dem Paperartist Ollanski und werden anschließend en bloc gemeinsam gefilmt. Die Filme können in Teams geschnitten, postproduziert und vertont werden.

Ziel des Kurses ist neben einer inhaltlichen und formalen Recherche die Möglichkeiten von analogen Animationen mit Papier auszuloten. Grundsätzliche Kenntnisse der Postproduktion (zb.: Adobe Suite)sind erforderlich.

Der Kurs findet teilweise gemeinsam mit dem Projektmodul "Social Spots" statt für die der Fachkurs auch grafische Elemente für die Titelsequenz und Trenner entwickelt.

Die fertigen Animationen werden im Rahmen des Weimarer Menschenrechtspreises eingesetzt.

Bemerkung

weitere Informationen unter:

www.ollanski.com

weitere Termine nach Ankündigung

Blockseminar

Dreitägiger Workshop mit Ollanski

Ende Mai tba.

319110025 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110028 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110029 The Weird

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110033 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

319110034 backup check back! II**L. Liberta**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

319120001 „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 unzensierte 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 unter mkmg@gestaltung.uni-weimar.de ist erforderlich.

Leistungsnachweis

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

419140002 Autonom - Collaboration. Audio-Interaktion auf eingebetteten Systemen**M. Neupert**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

419140003 Drucken von Akustischen Interfaces**C. Wegener**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 09.04.2019

Beschreibung

Das Drucken von elektrisch leitfähiger Tinte ermöglicht neue Spielräume in der Gestaltung von digitalen Interfaces.

Es können nicht nur Leiterbahnen gedruckt werden, sondern auch verschiedene Sensoren, wie Feuchtigkeits-, Druck- und kapazitive Sensoren. Die Drucktechnik vereinfacht es, neue Interfacekonzepte zu erproben und durch den Einsatz verschiedener Oberflächen eine besondere Haptik bzw. Takttiltät zu erzeugen.

In diesem Kurs konzentrieren wir uns auf den Druck von akustischen Körperschallsensoren und die Verarbeitung von Schallereignissen um neue Bedienkonzepte zu entwickeln. Das nötige Wissen für die funktionalen Komponenten wird im Kurs vermittelt. Parallel dazu sollen Konzepte für akustische Interfaces entwickelt werden. Kenntnisse im Bereich Hard- und Software wären ein großes Plus, sind aber nicht Voraussetzung! Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (10-20€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

Bemerkung

Raum 002, Marienstr. 7b

Leistungsnachweis

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung eines gedruckten akustischen Interfaces, finale Präsentation

419140004 Experimental Microbiology

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

419140005 I, Organism, and Feedback Loops

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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)

419140006 My computer, Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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)

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

319110010 Elektroakustische Musik II

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

319110017 Improvisation & Live-Elektronik (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110033 Zwischen Klangkunst und Akustikdesign - Im Dialog mit dem öffentlichen Raum**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

Experimentelles Radio**319110001 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I****A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110015 Hörspielproduktion / Gehhilfen**A. Drechsler**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110025 So lange es Kinder gibt, wird es Kinder geben**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110028 The Final Mixdown: Radiostudios, FOHs und das Drumherum

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

319110035 Die Pforten der Wahrnehmung - Memory and Spatial Sound

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 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

319120001 „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 unzensierte 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 unter mkmg@gestaltung.uni-weimar.de ist erforderlich.

Leistungsnachweis

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

Experimentelle Television**Gestaltung medialer Umgebungen****319110019 Lernende Maschinen****U. Damm**

Fachmodul

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)

319110029 The Weird**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

419140004 Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

419140005 I, Organism, and Feedback Loops**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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)

419140006 My computer, Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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)

Intermediale Ansätze zur experimentellen Praxis

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Interface Design

41914003 Drucken von Akustischen Interfaces

C. Wegener

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 09.04.2019

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Das Drucken von elektrisch leitfähiger Tinte ermöglicht neue Spielräume in der Gestaltung von digitalen Interfaces. Es können nicht nur Leiterbahnen gedruckt werden, sondern auch verschiedene Sensoren, wie Feuchtigkeits-, Druck- und kapazitive Sensoren. Die Drucktechnik vereinfacht es, neue Interfacekonzepte zu erproben und durch den Einsatz verschiedener Oberflächen eine besondere Haptik bzw. Taktilität zu erzeugen.

In diesem Kurs konzentrieren wir uns auf den Druck von akustischen Körperschallsensoren und die Verarbeitung von Schallereignissen um neue Bedienkonzepte zu entwickeln. Das nötige Wissen für die funktionalen Komponenten wird im Kurs vermittelt. Parallel dazu sollen Konzepte für akustische Interfaces entwickelt werden. Kenntnisse im Bereich Hard- und Software wären ein großes Plus, sind aber nicht Voraussetzung! Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (10-20€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

Bemerkung

Raum 002, Marienstr. 7b

Leistungsnachweis

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung eines gedruckten akustischen Interfaces, finale Präsentation

Medien-Ereignisse

31911003 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

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).

319110034 backup check back! II

L. Liberta

Fachmodul

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.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**Multimediales Erzählen**

319110004 ars.visio.poetica MFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Fachmodul

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

Veranst. SWS:

2

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 - ana.maria.vallejo.cuartas@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

Dieser 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 Animation ist erforderlich

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständige Arbeit im Bereich Poetryfilm Semesterpräsentation

319110008 brain.mapping MFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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 - ana.maria.vallejo.cuartas@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

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