

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2013/14

Stand 08.10.2014

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Wissenschaftliche Module	4
Basismodul Medienwissenschaft	8
Bildwissenschaft	8
Kulturtechniken	10
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	11
Medien-Philosophie - Film-Bildung	11
Mediensoziologie	11
Das Minoritäre denken	12
Europa	12
Filmästhetik	12
Mediale Welten	12
Medienfragen	12
Projektmodule	12
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	12
Experimentelles Radio	13
Experimentelle Television	13
Gestaltung medialer Umgebungen	14
Interface Design	15
Medien-Ereignisse	15
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	17
Multimediales Erzählen	17
Fachmodule	17
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	17
Experimentelles Radio	19
Experimentelle Television	20
Gestaltung medialer Umgebungen	21
Interface Design	24
Medien-Ereignisse	28
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	31
Multimediales Erzählen	31

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**Introduction event for Media Art and Design (M.F.A.), English speaking**

Monday, 14 October 2013, at 9:30 a.m. at room 015, Bauhausstraße 11

- 10:30 a.m. • Interface Design, Prof. Geelhaar
- 11:15 a.m. • Electroacoustic Music and Sound Design, Prof. Minard
- 11:45 a.m. • Media Environment, , Prof. Damm
- 12:15 p.m. • Experimental Television, Jun.-Prof. Hintzer/Jun.-Prof. Hüfner
- 12:45 p.m. • Media Events, Prof. Kissel

Begrüßungsveranstaltung und Projektbörse Medienkunst/Mediengestaltung (M.F.A.), deutschsprachig

Montag, 14. Oktober 2013, ab 14:00 Uhr im Seminarraum 015, Bauhausstraße 11

- 14:30 Uhr • Multimediales Erzählen, Prof. Bauer-Wabnegg
- 15:00 Uhr • Moden und öffentl. Erscheinungsbilder, K. Steiger/S. Helm (Vertretung für Prof. Hill)
- 15:30 Uhr • Experimentelles Radio, Prof. Singer

4432510 Master-Kolloquium Interface Design**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 23.10.2013

Kommentar

Das Interface-Design Kolloquium lädt jeden Mittwoch zu einem kleinen Vortrag aus der Praxis (von Studierenden, Gästen oder Mitarbeitern) ein. Im Anschluss wird über das Thema des Vortrags diskutiert.

Voraussetzungen

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

Master-Kolloquium Experimentelles Radio**N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 11:00 - 13:00, Steubenstraße 8, Glaskasten der Limona, ab 24.10.2013

Kommentar

Für alle, die ihren Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen. Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5, Projektraum 304, ab 22.10.2013

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Master-Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, ab 21.10.2013

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens

Wissenschaftliche Module

4255221 Einführung in die Informatik

G. Schatter, H. Klinger, M. Hagen

Vorlesung

Veranst. SWS: 4

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 18.10.2013

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1, ab 13.11.2013

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2, ab 13.11.2013
 Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 3, ab 14.11.2013
 Fr, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 4, ab 15.11.2013
 Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 21.02.2014 - 21.02.2014

Kommentar

Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

4437150 do (not) touch !

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:00 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 30.10.2013 - 30.10.2013

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Maximale Teilnehmerzahl:

Mi: 8

MK/MG: 4

Umfang SWS Medienkunst/ Mediengestaltung: 4 SWS

Kommentar

Innovative Applikationen, Installationen & Performances sind dadurch gekennzeichnet, dass sie keine Maus oder Tastatur mehr benötigen um mit einem Computer zu interagieren. Diese Eingabegeräte werden oft ersetzt durch reine Gesten oder andere berührbare Objekte (Tangibles), was uns als Benutzer erlaubt sich frei im Raum zu bewegen oder gemeinsam in Gruppen ein solches System zu benutzen.

Im Projekt/Fachmodul "do (not) touch!" soll es darum gehen sich mit solchen Konzepten zu beschäftigen, um zu verstehen, was genau sie von der bekannten Desktop-Metapher unterscheidet & welche Vorteile sie uns bringen können. Gemeinsam werden wir eine Idee für solche innovativen Applikationen z.B. in Form eines Spiels oder eines audio-visuellen Instruments entwickeln. Die Umsetzung erfolgt zeitnah in zwei Teams bestehend aus Mediendesignern & Medieninformatikern: Dabei wird die eine Gruppe an einem gesten-basierten Interface arbeiten & die andere Gruppe wird ein Äquivalent für ein tangible Interface umsetzen. Der Interaktionstyp beider Teams unterscheidet sich also - das Interaktionsziel als auch das Feedback durch das System bleiben jedoch gleich. In der letzten Phase des Projektes führen wir einen Contest durch. Beide Interfaces werden erst von uns selbst, dann von Außenstehenden erprobt, gespielt & ganzheitlich erlebt. Das werden wir filmen & die Testpersonen gezielt befragen. Mittels qualitativer Analysemethoden soll uns diese kleine Nutzerstudie abschließend helfen, die Fragen nach Vor- & Nachteilen von gesten-basierten bzw. tangible Interfaces besser zu beantworten.

Das Projekt/fachmodul hat einen interdisziplinären Charakter. Wir werden den Ideenfindungsprozess mit verschiedenen Kreativitätstechniken & Recherchestrategien beginnen. In der Phase des Prototypings werden wir uns mit Technologien wie z.B. Kinect Sensor, Leap Motion oder Arduino auseinandersetzen & diese in workshopartigen Session erarbeiten. Die Interaktionskonzepte werden in den beiden Teams gemeinsam definiert. In dieser Phase konzentrieren sich die Mediendesigner idealerweise auf die (audio-visuelle) Gestaltung der Applikation & die Medieninformatiker auf das technische Systemdesign. In der experimentellen Testphase am Ende des Projektes bekommen die Teilnehmer einen Einblick in qualitative Methoden der anwendungsorientierten Nutzungsforschung, gemeinsam entwerfen wir ein Studienszenario & werten dieses nach erfolgreicher Durchführung aus.

Ziel ist es den Studierenden der Medieninformatik und Medienkunst/-gestaltung die Möglichkeit zu geben, die Entstehungsphasen einer interaktiven Applikation oder Installation von der Ideenfindung über die Umsetzung bis hin zur finalen Anwendung zu durchlaufen. Dabei werden neben der Vermittlung von inhaltlichen & technischen Skills auch Themen wie Zeit-, Team- & Projektmanagement in eine Rolle spielen & gemeinsam in der Gruppe reflektiert.

Diese Veranstaltung wird in Kooperation mit der Medienkunst/-gestaltung stattfinden und für die Studierenden als Fachmodul angeboten werden. Die Medienkünstler/-gestalter werden daher einen zeitlich geringeren Aufwand haben & ihre Arbeit insbesondere auf das Design der Applikation sowie die Entwicklung der Nutzerstudie konzentrieren.

Voraussetzungen

Medieninformatik: Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen, interaktiver Graphiken, bildbasierter Gestenerkennung oder im Bereich des Physical Computing haben. Kenntnisse in C++, idealerweise Openframeworks. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping sowie Kenntnisse in Arduino & Processing (Java). Kenntnisse im Interface-/Interaction-Design sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.

Medienkunst/-gestaltung: Praktische Erfahrungen im Interface-Design, insbesondere mit Bezug auf Gesture- bzw. Tangible-Interaction. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind. Kenntnisse in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Die Teilnehmer sollten Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen, interaktiver Graphiken oder im Bereich des Produktdesigns haben. Anmeldung bitte bis zum 18.10.2013 via E-Mail unter michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Leistungsnachweis

Medieninformatik: aktive Teilnahme, Projekt-Dokumentation am Ende

Medienkunst/-gestaltung: aktive Teilnahme, kurze Zwischenpräsentationen, Dokumentation am Ende

4437210 TreeHugger - Enlightenment

C. Wüthrich, B. Bittorf
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

"Ich stieg eine Böschung hinan und legte mich unter einen Baum. Der Baum war eine Pappel oder eine Erle. Warum ich seine Gattung nicht behalten habe? Weil, während ich ins Laubwerk sah und seiner Bewegung folgte, mit einmal in mir die Sprache dergestalt von ihm ergriffen wurde, daß sie augenblicklich die uralte Vermählung mit dem Baum in meinem Beisein noch einmal vollzog. Die Äste und mit ihnen auch der Wipfel wogen sich erwägend oder bogen sich ablehnend; die Zweige zeigten sich zuneigend oder hochfahrend; das Laub sträubte sich gegen einen rauhen Luftzug, erschauerte vor ihm oder kam ihm entgegen; der Stamm verfügte über seinen guten Grund, auf dem er

fußte; und ein Blatt warf seinen Schatten auf das andre. Ein leiser Wind spielte zur Hochzeit auf und trug alsbald die schnell entsprossenen Kinder dieses Betts als Bilderrede unter alle Welt." (Walter Benjamin)

Themen:

Baumwachstum (L-Systeme vs. Partikel)
 Baummodellierung (NURBS?)
 Visualisierung (OpenGL, GLSL, OpenCL)
 Baumphysik (Rigid-body vs. Euler-Bernoulli-Beam-Model)
 Windsimulation (Navier-Stokes)
 Lichtberechnung (Raycasting vs. atomic kitten)
 Beschneiden dynamisch erzeugter Bäume
 Prozedural erzeugte Baumquerschnitte
 Prozedural erzeugte Blätter
 Prozedural erzeugte Rinde mithilfe von Echtzeittesselierung

Leistungsnachweis

Vortrag, Abschlusspräsentation

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, B. Azari

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 15.10.2013

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 24.10.2013

Do, Einzel, 10:30 - 13:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 20.02.2014 - 20.02.2014

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 14.10.2013 - 14.10.2013

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 21.10.2013

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, ab 23.10.2013

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum/Hörsaal 001, 27.11.2013 - 27.11.2013

Di, Einzel, 14:00 - 16:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 11.02.2014 - 11.02.2014

Mi, Einzel, 12:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Abschlusspräsentation, 19.03.2014 - 19.03.2014

Kommentar

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Studenten der Medienkunst/Mediengestaltung)

Basismodul Medienwissenschaft

Basics of Media Studies (Module)

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof.H.Wagner

4333823 Lektürekurs Kursbuch Medienkultur

S. Czerney

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 21.10.2013

Kommentar

Das Seminar widmet sich der intensiven Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte aus dem Kursbuch Medienkultur. Dabei sollen für die in Weimar gelehrte Medienwissenschaft zentrale Begriffe und Theorien erarbeitet und in Beziehung zum bisherigen Studium der Teilnehmer_innen gesetzt werden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, mündliche und schriftliche Leistung (Referat/Hausarbeit)

4333824 Einführung in die Medienwissenschaft

H. Wagner

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 25.10.2013

Kommentar

In den letzten zehn Jahren sind sehr viele Lehrbücher erschienen, die eine Einführung in die Medienwissenschaft geben. Anhand dieser wollen wir die Auseinandersetzung der Medienwissenschaft über ihre Gegenstände, Forschungsmethoden, ihren Theoriekanon und ihr Selbstverständnis kritisch nachvollziehen.

Leistungsnachweis

Hausarbeit in einem der beiden Seminare des Moduls, aktive Teilnahme im anderen Seminar.

Bildwissenschaft

Image Science

Modulverantwortw.: Prof. Dr. V. Pantenburg

4433811 Audiovisual Film Studies - Produktion eines Video-Essays**M. Baute**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Das Blockseminar findet im Medienhaus, Steubenstraße 6a, Raum 015 statt, 29.11.2013 - 29.11.2013

Sa, Einzel, 10:00 - 18:30, 30.11.2013 - 30.11.2013

So, Einzel, 10:00 - 18:30, 01.12.2013 - 01.12.2013

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, 13.12.2013 - 13.12.2013

Sa, Einzel, 10:00 - 18:30, 14.12.2013 - 14.12.2013

So, Einzel, 10:00 - 18:30, 15.12.2013 - 15.12.2013

Bemerkung

Vorbereitung am 15.10. im Rahmen der Modulbörse

Lehrender: Michael Baute

Kommentar

In dem Blockseminar (zwei Wochenenden im November/Dezember 2013) werden die theoretischen Erkenntnisse des Seminars „Filmvermittlung im Film“ mit praktischer Filmarbeit zusammengeführt. Ziel ist die Herstellung kurzer, skizzenhafter analytischer Kurzfilme über einen Film, der zu Beginn des Semesters ausgewählt wird.

In den zu produzierenden Video-Essays werden mittels Voice-Over und Montage der vorgefundenen Bilder individuell gewählte Aspekte fokussiert. Dabei sollen sich persönliche Auseinandersetzungen sowie die Reflexion über formale Fragen und damit korrespondierende Erzählhaltungen artikulieren. Theorie wird überführt in Praxis, Filminterpretation wird selbst Film.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Videoschnitt sowie die Bereitschaft zur Gruppenarbeit werden vorausgesetzt. Persönliche Anmeldung: volker.pantenburg@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Erstellung eines ca. 5-minütigen analytischen Video-Essays

4433812 Filmvermittlung im Film**V. Pantenburg**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 24.10.2013

Kommentar

Filme, die das Kino selbst in seiner Ästhetik und Geschichte thematisieren, lassen sich als filmvermittelnde Filme beschreiben. Dabei ist das Spektrum filmvermittelnder Filme groß. Es umfasst künstlerische Videoarbeiten, die in einer Montage typische Einstellungen aus Filmen eines Regisseurs versammelt; oder Dokumentarfilme über Bild-Motive eines Genres; oder »filmkundliche«, didaktische Filme zur Kinovermittlung in der Schule.

Das Seminar führt einerseits in die Geschichte dieses Genres ein, das sich eng mit unterschiedlichen Institutionen und Medientechniken (Fernsehen, Video, Internet einerseits, Kino, Schule, Museen, Universitäten Kinematheken andererseits) verbindet. Darüber hinaus wird es auch darum gehen, welche filmtheoretischen Fragen Arbeiten aufwerfen, die mit ihren eigenen Mitteln – Bild, Ton, Montage – analytisch arbeiten und darin das Verhältnis von primär und sekundär, Film und Analyse nachhaltig irritieren.

Integraler Bestandteil des Moduls ist es, die gewonnenen Kenntnisse bei der Produktion eines eigenen kurzen Video-Essays einzusetzen, der das zweite Seminar (als Blockseminar an zwei Wochenenden) gewidmet ist.

Voraussetzungen

Um persönliche Anmeldung zum Modul wird gebeten: volker.pantenburg@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Kurze Seminarleistung (Impulsreferat, Textexpertise o.ä.)

Kulturtechniken

Culture Techniques

Modulverantwort.: Vertretungsprof. Dr. F. Steinhauer

4432612 Überwachen und Strafen

F. Steinhauer

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 22.10.2013

Kommentar

Gegenstand des Seminars ist Foucaults Arbeit zum „Überwachen und Strafen“. Das Seminar steht im Kontext des Forschungsprojektes zu Gesetz und Technik. Neben der Lektüre Foucaults und einer Beschäftigung mit seinem Verhältnis zu Gesetz und Technik werden neuere Überwachungstechniken eine Rolle spielen. Es interessiert, wie lange es her ist, das Foucault seine Arbeit machte.

Leistungsnachweis

Projektarbeit und aktive mündliche Teilnahme

4432613 Zensieren und Begehren

F. Steinhauer

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 22.10.2013

Kommentar

Die Vorlesung ist Teil einer Forschungsprojektes zum Verhältnis von Gesetz und Technik. Ihr Gegenstand im engeren Sinne ist das Werk von Albert Hellwig und das Kino. Hellwig gilt als einer der Väter der deutschen Filmzensur, des Lichtspielgesetzes von 1921.

Die Vorlesung stellt das Verhältnis von Gesetz und Technik also anhand des Verhältnisses zwischen Verwaltung und Kino vor. Es interessiert, wie eine Verwaltung, die selbst exzessiv ist, den Exzess des Kinos in den Griff kriegen will.

Theoretische Grundlage der Vorlesung ist ein diskurs- und psychoanalytischer Diskurs um das Gesetz.

Leistungsnachweis

Projektarbeit und aktive mündliche Teilnahme

Mediale Historiografien / Wissensgeschichte

Media History–HistoryKnowledge

Modulverantw.: Dr. Christina Vagt

Medien-Philosophie - Film-Bildung

Media-Philosophy - Film-Education

Modulverantwortlicher: Dr. Lena Eckert

Mediensoziologie

Media Sociology

Modulverantwortlicher: Dipl.-Soz. St. Meißner

4433821 Praktiken des Minoritären

P. Löffler

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 24.10.2013

Kommentar

Das Seminar wird Praktiken des Minoritären in Theater, Literatur und vor allem im Film untersuchen und Handlungsoptionen für eine Politik des Minoritären ausloten.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Referat bzw. Hausarbeit

4433822 Theorien des Minoritären

P. Löffler

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 24.10.2013

Kommentar

Das Seminar wird sich ausgehend von Gilles Deleuze' und Félix Guattaris Denken des Minoritären mit Theorien des Kleinen und Ephemeren auseinandersetzen und Perspektiven auf eine Politik des Minoritären entwickeln.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Referat bzw. Hausarbeit

Das Minoritäre denken**The Minority think**

Modulverantwort.: Vertretungsprof. Dr. P. Löffler

Europa**Europe**

Modulverantwortliche: Jun.-Prof. Dr. H. Wagner

Filmästhetik**Film Aesthetics**

Modulverantwortlicher: Dr. S. Frisch

Mediale Welten**Media Worlds**

Modulverantwortlicher: PD Dr. Dr. Fabian Steinhauer

Medienfragen**Media Questions**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. St. Gregory

Projektmodule**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**

4432810 Klangwerkstatt B - 13/14

R. Minard, L. Hennig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, Zeit: Dienstags ab 14 Uhr / weitere Treffen werden vereinbart Raum: SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 22.10.2013

Kommentar

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 A 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.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referat, schriftliche Dokumentation

Experimentelles Radio

4432820 "Chanson des Monats oder das Radio darf auch mal wieder Fehler machen!"

N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 13:00, Steubenstraße 8, Glaskasten Limona, ab 22.10.2013

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Die Auswahl erfolgt durch ein Vorgespräch. Daher Bewerbung bitte bis zum 07.10.2013 an das Sekretariat: daniela.dembowski@uni-weimar.de

Kommentar

„Mehr live ausprobieren, mehr Fehler machen, mehr Happening“ so formulierte der Sänger, Theaterregisseur und Hörspielproduzent Schorsch Kamerun seine Visionen eines Radios der Zukunft. Das Radio der Gegenwart wäre zu kontrolliert und bräuchte mehr Live-Experimente, äußerte er in einem Interview auf Deutschlandradio Kultur im März 2013. Anlass genug, ihn beim Wort zu nehmen und ihn zum Wintersemester 2013/14 nach Weimar ans Experimentelle Radio zu holen, um seine Vision gemeinsam wahr werden zu lassen. Auch Anlass genug, das gesamte Projektmodul dem Live-Experiment zu widmen und dem Spannungsfeld zwischen auf Tonträger fixierter Radiokunst und improvisierter Bühnenperformance. Denn immerhin begann – zugegebenermaßen auf Grund technischer Restriktionen – das Hörspiel im Radio Live!

Das Seminar ist für alle Musiker und Hörspielmacher, für alle audio-visuellen Künstler, die gerne in diesem Grenzbereich experimentieren wollen – und für alle Liebhaber der Reimkunst: denn es gibt die Möglichkeit, als künstlerischen Output des Projekts das „Chanson des Monats – Januar 2014“ zu konzipieren. Der Kabarettist, Autor, Komponist und neuerdings auch Hörspielmacher Thomas Pigor wird uns das Erfolgsrezept seines „Chanson des Monats“ verraten und ein solches mit uns produzieren. Diese seit 2011 regelmäßig für den SWR komponierten Radiostücke mit dazugehörigen Youtube Video behandeln jeweils humorvoll-kritisch ein Thema der Zeitgeschichte und werden später auch auf anderen öffentlich-rechtlichen Sendern ausgestrahlt.

Für Nichtprofis der Live-Audio-Technik wird das den Kurs begleitende Fachmodul „Live is Life“ dringend empfohlen!

Voraussetzungen

Audioproduktionskenntnisse (z.B. Audiobaukasten I oder ähnliches Level)

Leistungsnachweis

Teilnahme an Workshops/Exkursionen, Präsentation einer künstlerischen Arbeit

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen**4432830 the urban development kit****U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:15, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 22.10.2013

Bemerkung

Empfohlene Fach- und Werkmodule: DIY Microscopy

Kommentar

Im Projekt werden Methoden entworfen, Stadtleben besser und neu zu gestalten.

Die Vorschläge sollen in Form von Sets ausgestaltet werden, die entweder als Spiel, als Produkt, als Baukasten oder Anleitung einer interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Das Spektrum der Betätigungsfelder ist sehr weit gefasst: hier können Werkzeuge und Apparaturen zu Sensibilisierung entwickelt werden, Strategien für Treffen/Happenings oder Performances organisiert werden, Ausstellungen und Installationen im öffentlichen Raum durchgeführt werden. Spekulative Neuentwürfe, Ephemeres wie auch Revolutionäres soll in konkreten, innovativen und ungesehenen (Stadt-) Situationen Entfaltung finden können.

Bitte bewerben Sie sich mit einem Motivationsschreiben und einer Arbeitsprobe bei ursula.damm@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

1. Coursework 10% - assignment in written form: research to a chosen topic/to the developed project in the fields of art history, urbanistics, media theory or another discipline, whereas a work/topic should be chosen individually as a reference that stands exemplary to an activity.
2. Coursework 10 % - assignment in spoken form: oral presentation on a topic chosen individually that stays in relationship to the developed practical proposal
3. Active participation in the project colloquium
4. Course work 60 % - presentation of a work

4432840 Things that organize themselves - Selbstorganisation in Natur und Gesellschaft**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 15:30 - 19:00, Raum: Marienstraße 7b, 201, ab 21.10.2013

Bemerkung

Empfohlene Begleitmodule:

Data flow (Max Neupert), Diagramme (Gunnar Green), Archive (Dominique Hurth)

Kommentar

Das Modul bietet Platz für Projekte, die sich mit den Kräften der Natur beschäftigen, sich selbst zu organisieren. Dabei soll ein Augenmerk auf die Ästhetik natürlicher Prozesse gelegt werden. Wie unterscheidet sie sich vom Erscheinungsbild technischer Artefakte? Ist die Nachahmung von Natur nicht immer schon auch Bestandteil technischer Innovation gewesen? Stellt die Natur bessere Verfahren bereit als die Technik?

Im Projekt sollen Organisationsformen von Objekten und Agenten thematisiert werden (z.B. Archivierungsstrategien, kybernetische Anordnungen).

Das Spektrum von (selbstorganisierten) studentischen Projekten reicht von programmierten, generativen Mustern über das Verarbeiten von Bild- und Soundrecordings natürlicher Phänomene zu interaktiven Installationen und Projekten und Vorhaben innerhalb von sozialen Netzwerken.

Bitte bewerben Sie sich mit einem Motivationsschreiben und einer Arbeitsprobe bei ursula.damm@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

1. Prüfungsleistung (10%) - schriftlich: Recherche zum gewählten Thema/ zur gewählten Arbeit in Kunst und Design, Medientheorie oder einer anderen Disziplin, wobei ein Werk/Thema als Referenz individuell auszuwählen ist, das vorbildlich zur eigenen Praktik steht.
2. Prüfungsleistung (10%) - mündlich: Vortrag über ein selbstgewähltes Thema in Verbindung mit dem praktischen Arbeitsvorhaben
3. Mitarbeit im Plenum (20%)
4. Prüfungsleistung (60%) - Präsentation eines Werkes

Interface Design

4432850 Interface Design 3 / Interaction and Experimental Interfaces - FutureLab 2013

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 11:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 24.10.2013

Medien-Ereignisse

4402560 Fashion Clips (Master)

W. Kissel, O. Nenninger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 25.10.2013

Kommentar

Der European Design Award ist europaweit der höchstdotierte Nachwuchspreis im Modebereich. Im Frühjahr 2014 präsentieren die besten und im Vorfeld nominierten Absolventen der 15 führenden europäischen Modehochschulen - darunter Mailand, London, Paris - ihre Diplomarbeiten auf dem Catwalk vor einer internationalen Jury in der Hoffnung, einen der drei Design Awards zu erringen.

Diese herausragenden Mode-Kollektionen sollen künftig zeit- und raumunabhängig - über die Award Show in Apolda hinaus - in lebendiger und visuell ansprechender Form präsentiert werden. In Zusammenarbeit mit den Organisatoren des European Design Award erhalten die Studierenden der Fakultät Medien die Chance auf einen einzigartigen Einblick in die Europäische Young-Fashion-Szene und können ihr eigenes Portfolio als Nachwuchs-Filmemacher in einem professionellen Umfeld erweitern. Die Studierenden dieses Projekts werden unterschiedliche Designer-Portraits bzw. Fashion-Clips erstellen, die sich der "Handschrift" der jeweiligen Designerpersönlichkeit entsprechender und der Einzigartigkeit der Preisträger-Kollektion angemessener, filmischer Ausdrucksmittel bedienen. Die Projektergebnisse werden ab April 2014 in einem eigens dafür eingerichteten "Digital Showroom" online präsentiert.

Die Professur Medien-Ereignisse erarbeitet mit verschiedenen Partnerhochschulen, Insidern und Branchenpartnern ein tragfähiges und innovatives Konzept, dessen Umsetzung im Projektmodul im Wintersemester begonnen, pünktlich zum Award im April 2014 zu seinem Höhepunkt geführt und in einem weiterführenden Fachmodul im

Sommersemester 2014 seine Abrundung finden wird. In Zusammenarbeit mit der ACC Galerie Weimar wird die Workshop-Reihe „Mode-Matinee“ projektintegriert organisiert und gestaltet. Das Projekt wird fachlich und organisatorisch von Jörg Heiß, Alexandra Janizewski und Juliane Bragulla unterstützt.

Voraussetzungen

Voraussetzungen zur Projekt-Teilnahme: Überdurchschnittliches Engagement und unbedingter Wille zum gemeinsamen Erfolg.

Leistungsnachweis

abgeschlossene Produktionen

4432860 Komitentanz im Fulldome Theater - Master

W. Kissel, M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 19:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.10.2013

Bemerkung

Dozent: Micky Remann

Dieses Projekt wird auch in deutscher Sprache abgehalten!

Kommentar

Entwicklung einer multimedialen Inszenierung für die Fulldome-Kuppel am Beispiel der kosmischen Pantomime „Kometentanz“ von Paul Scheerbart.

Gegenstand des Projekts ist die gemeinschaftliche Arbeit an einem Inszenierungskonzept, das die Fulldome-Kuppel des Zeiss-Planetariums Jena als Veranstaltungsraum für eine Synthese aus Digitalprojektion, Sounddesign, choreografischen und Performance-Elementen nutzt. Die an der Bauhaus-Universität seit einigen Jahren erforschte und erprobte digitale Fulldome-Projektion wird ergänzt durch analoge Mitspieler. Da es für diese Form des Zusammenspiels im Planetarium als Performance-Kuppel kaum Vorbilder gibt, wird von den Teilnehmern ein hohes Maß an Innovationsbereitschaft und Experimentierfreude erwartet.

Als Textvorlage dient der 1903 vom Dichter Paul Scheerbart verfasste „Kometentanz“, im Untertitel als „kosmische Pantomime“ ausgewiesen. Das groteske, den Vorstellungsraum auflösende Stück ist auf regulären Bühnen fast nicht aufführbar und setzt – auch wegen des Auftritts kosmischer Himmelskörper, die mit irdischen Protagonisten interagieren – die inszenatorischen Möglichkeiten von Fulldome in der Planetariumskuppel voraus. Der Komponist Richard Strauss sollte Paul Scheerbarts kosmische Pantomime ursprünglich vertonen, doch das Vorhaben wurde nicht verwirklicht. Für zeitgenössisches Sounddesign werden deshalb Partner gesucht.

Eine Work-in-progress Version des „Kometentanz“ soll beim FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena Ende Mai 2014 präsentiert werden.

Unter Fulldome wird ein Projektionssystem verstanden, das die Innenfläche einer Halbkugel mit digitalen, bewegten Bildern ausfüllt. Das junge Medium Fulldome erweitert das Spektrum der narrativen, filmischen, akustischen und performativen Darstellungsmöglichkeiten und verwandelt das klassische Planetarium in ein „Fulldome Theater“. Da unser Veranstaltungspartner, das Zeiss-Planetarium Jena, mit dem SpatialSoundWave-System ausgestattet ist (entwickelt im IDMT Ilmenau) werden auch akustische Ereignisse im 360-Grad Raum in die Inszenierung einbezogen. Digitale Fulldome Produktion erfordern enorme Datenmengen und einen hohen Arbeitsaufwand, zudem muss das Umdenken vom flachen Monitor zum Bildraum der Kuppel erlernt werden. Erstmals steht im WS für die Arbeit an einem Fulldome-Projekt eine Testkuppel zur Verfügung (installiert im Schiller-Gymnasium Weimar). Im

Rahmen des Projektmoduls sind neben der unmittelbaren Arbeit an der Kometentanz-Inszenierung fachspezifische Workshops bei Carl Zeiss in Jena und beim IDMT in Ilmenau geplant. Ein Austausch findet auch mit anderen am Medium Fulldome arbeitenden Hochschulen und Produzenten im In- und Ausland statt.

Ein weiterer Schwerpunkt des Projekts liegt in der Entwicklung von öffentlichkeitswirksamen Strategien und Maßnahmen, die das junge Medium Fulldome, seine Besonderheiten in Bezug auf Technik, Ästhetik und Dramaturgie, insgesamt bekannt machen. Auch hier gibt es eine enge Zusammenarbeit mit dem FullDome-Festival Jena. www.fulldome-festival.de

Den Studierenden wird nahe gelegt, an der mit dem Projekt verbundene Veranstaltung „3D Basics for Fulldome Animation, Beginners“ bzw. „3D Basics for Fulldome Animation, Advanced“ von André Wünscher teilzunehmen.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

4432870 bildraum

W. Bauer-Wabnegg, A. Helmcke, M. Schell, F. Seybicke Verant. SWS: 16

Projektmodul

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Vorbesprechung: Bauhausstraße 15, Kinosaal, 17.10.2013 - 17.10.2013

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 24.10.2013

Kommentar

Wir nehmen Lyrik und Prosa zum Anlass, raumgreifende Installationen im Spannungsfeld von Projektion, animiertem Bewegtbild, Klang und kinetischem Objekt zu entwickeln. Wir experimentieren mit Stimmungen, Atmosphären, Klängen und vielem mehr. Wir erzeugen aus Licht, Silhouetten, digitalen Codes, elektronischen Objekten, Tricksequenzen und anderem Ausgangsmaterial einen bewegten Bild, Klang-, und Textraum. In kleinen Übungen und Workshops erkunden wir die technischen und künstlerischen Möglichkeiten der Generierung digitaler und analoger Bild- und Soundwelten und deren Zusammenspiel in raum-zeitlichen Konstellationen.

Ziel ist es, in gemeinsamer Arbeit Bild-Räume zu gestalten, die die Textvorlagen assoziativ umsetzen. Sie werden zum Ende der Vorlesungszeit in einem Ausstellungssevent präsentiert.

Alle Projektteilnehmer/innen müssen verbindlich die Fachmodule „kurzschluss“ und „transitions“ belegen. Näheres zur Semesterstruktur in der Vorbesprechung.

Aus technischen Gründen ist das Projekt in den Plätzen begrenzt. Darüber hinaus können auch freie Projekte individuell betreut werden. Alle Interessierten senden bitte bis zum 11.10. eine email mit Namen und Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an aline.helmcke@uni-weimar.de.

Für den 17.10. um 13h laden wir zu einer Orientierung und Vorbesprechung in die Bauhausstraße 15 / Kinosaal ein. Dort erfolgt auch die Auswahl der Projektteilnehmer.

Voraussetzungen

Teilnahme an den Fachmodulen "kurzschluss" und "transitions"

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation

Fachmodule

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

4434810 Filmtontechnik

N.N.

Verant. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 24.10.2013

Kommentar

Der Kurs Filmtontechnik ist in Praxis und Theorie geteilt mit zahlreiche Anwendungsbeispielen. Themen sind Mikrofontechnik (Anwendung beim Film), Video Post (Mixing, Editing, Restauration), Sounddesign/Foleys (das Geräusch zum Bild), Voice Over/ADR und Final Mix für Kino/TV.! Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Lehrbeauftragter: Andreas Vorwerk

Leistungsnachweis

Praktische Arbeit mit schriftliche Dokumentation

4434820 Spezialkurs Computertechnik - Einführung in SuperCollider

L. Hennig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Raum: SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 21.10.2013

Kommentar

SuperCollider (SC3) ist eine Programmierumgebung und Programmiersprache für Echtzeit-Klangsynthese und algorithmische Komposition. Sie wurde seit 1996 von James McCartney entwickelt und im Jahre 2002 vom Autor unter der GNU GPL freigegeben. Seitdem hat sie sich zu einem System weiterentwickelt, das sowohl von Künstlern und Komponisten als auch von Wissenschaftlern in den Bereichen Klang, Musik und Medienkunst eingesetzt wird. (www.wikipedia.de)

Der Kurs gibt eine Einführung in die Architektur und ProgrammierSprache von SuperCollider. Des weiteren werden verschiedene Themen aus Bereichen Klangsynthese, Klangtransformation, Spatialisation, NetzwerkKommunikation behandelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referat, schriftliche Hausarbeit

4484590 Elektroakustische Musik I

R. Minard

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Übungsstunden werden vereinbart Raum:SeaM Werkstattstudio, Coudraystrasse 13a, Raum 011, ab 23.10.2013

Kommentar

Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klanggestaltung den Studierenden beider Institutionen an. Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische

Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Dieser Kurs findet zusammen mit Bachelor-Studenten der Bauhaus-Universität statt. Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Leistungsnachweis

Referat, Klausur

Experimentelles Radio

4434830 "Ah, ihr seid auch noch da!?" - Vom Leben und Schaffen der Jugend am Rande der Gesellschaft

M. Czogalla

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Glaskasten der Limona, ab 23.10.2013

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl des Fachmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte bis zum 07.10.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Kommentar

Wir leben in einer überalterten Gesellschaft. Dörfer vergreisen, die Jugend zieht in die Städte und findet dort oftmals nur schlecht bezahlte Jobs. Die guten sind größtenteils – überspitzt formuliert – vergeben an die Eltern, wichtige politische Ämter, relevante Entscheider-Positionen generell von der Generation der über 60jährigen besetzt. ‚Keine Lobby‘ für Menschen unter 30, die außerdem stark in der Unterzahl sind.

Die Journalistin Anita Blasberg schreibt deshalb in ihrer Polemik „Die schon wieder“ in der ZEIT vom 20. April 2013: „Zum ersten Mal in der Geschichte ist die junge Generation zahlenmäßig kleiner als die alte. Es gibt keinen Druck von unten, die alten Paradigmen durch neue zu ersetzen. Es ist seltsam: Obwohl die Welt sich in rasendem Tempo ändert, steht das Land still“. Blasberg fragt: „Was macht das mit einer Gesellschaft?“

Dieser Frage möchten wir auf den Grund gehen. Begleitet von Kurzreferaten, die das Thema kritisch beleuchten, suchen wir im Kurs nach den kleinen Geschichten hinter demografischen Daten und Fakten. Sind wir nicht vielleicht selbst Protagonisten von Geschehnissen, die hier noch erzählt werden müssen?

Ziel des Fachmoduls ist eine audio-künstlerische Arbeit, die sich mit dem Thema „Generationenkonflikt“ beschäftigt. Kurzreferate werden zu Kursbeginn nach Absprache an jeden Teilnehmer vergeben. Grundlagen der Mikrofonierung und des Audioschnitts werden im Kurs vermittelt.

Lehrende: Marion Czogalla

Leistungsnachweis

Referat, Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4434840 Live is Life

M. Weise

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 5, Studio M5, ab 22.10.2013

Bemerkung

Die Teilnehmerzahl des Fachmoduls ist begrenzt, Bewerbung bitte bis zum 07.10.2013 an das Sekretariat: sekretariatm5@medien.uni-weimar.de.

Kommentar

Elektronische Liveacts gibt es heutzutage viele. Manche drücken nur ein paar Knöpfchen, oder drehen an ein paar Reglern, einige machen jedoch mehr daraus. Wir wollen natürlich noch mehr daraus machen. Zum Projektmodul „Chansons des Monats oder das Radio darf auch mal wieder Fehler machen“ gehört auch Livesounddesign und Livemusik. Zu den entstehenden Live-Experimenten sollen im Fachmodul die Soundtracks entstehen und am Ende des Semesters Live mit dem Hörspiel präsentiert werden. Im Modul wird es auch einen Workshop mit dem Medienkünstler und Musiker Hannes Waldschütz von den Pentatones zum Thema Synchronisation, MIDI und MAX MSP bei Liveelektroniksessions geben. Das Modul richtet sich an Musiker und Musikproduzenten verschiedener Genres.

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

4434850 Zwischen Netradio und großem Lauschangriff

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, Steubenstraße 8, Haus A - Beratungsraum 601, ab 24.10.2013

Kommentar

„Jeder ist ein Sender“ – oder könnte es zumindest sein. Spätestens seit der flächendeckenden Verbreitung von Datenflrates und Smartphones tragen wir die fürs eigene Internetradio benötigte Technik praktisch den ganzen Tag am Körper. Dennoch ziehen wir es häufig vor, uns (unter Protest) passiv berieseln zu lassen anstatt selbst den Inhalt zu liefern.

Im Vordergrund des Fachmoduls stehen Installation und Konfiguration verschiedener Streaming-Umgebungen. In praktischen Streaming-Einsätzen wollen wir außerdem untersuchen welche soziokulturellen und künstlerischen Anwendungen es für selbstgemachte Multicasts gibt und in welchem Rahmen wir diese am Experimentellen Radio nutzen können. Praxiswissen im Bereich Recording und digitaler Tonbearbeitung ist unbedingte Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs!

Lehrender: Martin Hirsch

Leistungsnachweis

Präsentation einer künstlerischen Arbeit

Experimentelle Television

4434860 Fremde Welten II

J. Hintzer, J. Hüfner, N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, Einzel, 19:00 - 21:00, Erster Termin: Raum 112 im Medienhaus Steubenstr. 6a, 22.10.2013 - 22.10.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 18.11.2013 - 18.11.2013

Block, 11:00 - 20:00, Am 18.11.2013 findet das Fachmodul im Raum 112, Steubenstraße 6, statt. Weitere Räume werden rechtzeitig bekannt gegeben., 18.11.2013 - 22.11.2013

Bemerkung

Dozent: Philipp Geist

Erster Termin: 22.10.2013, 19.00-21.00 Uhr, Raum: 112 im Medienhaus Steubenstr. 6a

Die Teilnahme an der Exkursion durch das Saaletal ist Voraussetzung, um zielgerichteter Projektideen entwickeln zu können. Termin der Exkursion: 31.10.-1.11.2013

Kommentar

In einem viertägigen Blockseminar über Videomapping / Lichtinstallation, werden die Teilnehmer eigene Ideen unter der Anleitung von Philipp Geist umsetzen. Inhaltlich baut das Fachmodul dabei auf das Projektmodul „Fremde Welten I“ auf (s.Inhaltsangabe).

Voraussetzungen

Teilnahme an der Einführungsveranstaltung "Fremde Welten I", Exkursion Fremde Welten I am 31.10.-1.11.2013

Leistungsnachweis

Realisation einer Videomapping / Lichtinstallation im Blockkurs von Philipp Geist

Gestaltung medialer Umgebungen

4424519 Dataflow I

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Die Blockveranstaltungen finden alle in der Marienstraße 7B, Raum 201 statt, 08.01.2014 - 10.01.2014

Sa, Einzel, 12:00 - 18:00, 11.01.2014 - 11.01.2014

Block, 10:00 - 18:00, 15.01.2014 - 17.01.2014

Sa, Einzel, 12:00 - 18:00, 18.01.2014 - 18.01.2014

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Martin Schneider

Kommentar

Datenfluss-Programmiersprachen können einfacher und schneller zu verstehen sein als Kode-basierte sprachen. Das Programm selbst wird zur Visualisierung seiner Funktion. Wir werden verschiedene Umgebungen kennen lernen und im Speziellen mit dem kostenlosen, quelloffenen und plattformunabhängigen Pure Data und der Grafikkbibliothek Gem arbeiten. In kleinen Aufgabenstellungen wird Schritt für Schritt die Software erlernt. So können schließlich komplexere Vorhaben umgesetzt werden. Der Kurs schließt mit einem eigenen Projekt ab, welches von spielerischen Instrumenten, Interaktiven Installationen, Mobile Apps bis hin zu streaming Servern für Radiosendungen reichen kann. Dieser Kurs richtet sich an Anfänger, und ist eine Einführung in Datenfluss Programmiersprachen für Künstler und Designer. Ein erfolgreicher Abschluss dieses Kurses ist die Vorbedingung für den Nachfolgenden Kurs Dataflow II. (Dies ist vorraussichtlich das letzte Mal, dass ich diesen Kurs gebe)

Leistungsnachweis

Attendance, Participation, Presentation, Assignments, Documentation

4424521 DIY-Microscopy

T. Kaiser

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 20:30, Raum: Marienstraße 7b, 204, ab 23.10.2013

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Thomas Kaiser

Kommentar

Ziel des Kurses ist es einen gestalterischen Umgang mit den digitalen Bildern einer mikroskopischen Welt zu entwickeln. Wir werden dafür eine USB Kamera umbauen, so dass diese mikroskopisches Video ausgibt.

Aufbauend auf die Ergebnisse eines vorangegangenen Kurses werden wir die Konstruktionen verbessern. Um die gestalterischen Projekte umzusetzen werden Prototypenbau, Elektronik und Echtzeit-Manipulationsmethoden von Video angewandt. Teil des Unterrichts werden Workshops von Theresa Schubert sein. Dieser Kurs ist ideal für alle Studenten die in eine breite Auswahl von Fertigkeiten Einblick gewinnen möchten und verschiedene Aspekte einer durch Technologie bestimmten spielerischen künstlerischen Forschung kennen lernen möchten. Kosten von 30,- € (pauschale) müssen bezahlt werden, das Mikroskop ist eures. Kurssprache ist Englisch.

Leistungsnachweis

Attendance, Participation, Presentation, Assignments, Documentation

4434870 Desarchiving the archives

D. Hurth

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: Marienstraße 7b, 204, ab 22.10.2013

Kommentar

In jüngster Vergangenheit ist die Aneignung von archivarischen Materialien und Methoden als künstlerische Strategie zu beobachten. Dabei nehmen KünstlerInnen verschiedene Rollen ein, wie etwa die des Archivars, Historikers, Sammlers oder Erzählers. In dem Prozess berücksichtigen sie nicht nur Materialien, sondern auch deren mediale Repräsentationen. Ausgehend von der Untersuchung archivarischer Methoden (anhand von Archivbesuchen, Neudefinition des Archivs gegenüber der Sammlung), sollen bestimmte Methoden und/oder Materialien zunächst angeeignet werden, um dann in neue künstlerische Sprachen und Formen übersetzt zu werden. Erprobt werden dabei die Organisation von Dingen sowie deren mögliche Selbstorganisation.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, artistic examination, exhibition, documentation, edits in the wiki.

Aktive Teilnahme, Kurzreferat, künstlerische Prüfung, Ausstellung und Dokumentation, Bearbeiten des Wikis

4434880 Diagramme

G. Green

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: Marienstraße 7b, 204, ab 23.10.2013

Kommentar

Diagramme (aber auch Listen, Tabellen und eigene Kartierungsweisen) sind Werkzeuge, die der Entwicklung eines Projekts dienen können, indem sie Prozesse des Entwerfens, Planens, Projektierens, Gestaltens, Ordnen, Unterweisens, Aufklärens, Veranschaulichens, Anleitens unterstützen. Mit ihnen lassen sich psychologische Begriffe darstellen oder aber auch Tanztechniken wie etwa der Wechselschritt beim Foxtrott vermitteln. Sie eignen sich zur Verbildlichung von Prozessen, indem sie vielfältige, in Beziehung stehende Aspekte, unterschiedliche Geschwindigkeiten historischer Prozesse, zirkuläre Bewegungen, Wiederholungen und verborgene Beziehungen in der Darstellung berücksichtigen. Anhand von Diagrammen, Karten und Verlaufskurven lassen sich nicht nur bestehende Verhältnisse vermitteln, sondern auch hinterfragen sowie deren Grenzen aufzeigen. Auf konkrete und pragmatische Weise ermöglichen sie mit einer fülle von Situationen zu spielen und fördern unerwartete Weisen des Denkens und Darstellens. Als Instrument zur Reduktion von komplexen Zusammenhängen eignen sich Diagramme ebenso für spekulatives Denken und helfen als experimentelle, fiktive Konstruktionen, viele Was-wäre-wenn zu präsentieren. Auf der einen Seite können Diagramme hilfreich auf dem Weg zu einer Arbeit sein, auf der anderen Seite können sie aber auch das Werk selbst bilden. Das ästhetische Potential von Diagrammen verbirgt sich nicht nur in ihrer sinnlich-begrifflichen Konstruktion, sondern ist ebenso in der Materialität, der Stofflichkeit und der physischen Präsenz des Diagrammatischen zu entdecken.

In Form von Übungen und Experimenten setzt sich der Kurs mit Diagrammen auseinander.

4434890 Displaying/Exhibiting/Documenting

D. Hurth

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2013

Kommentar

In Form von praktischen Übungen setzt sich der Kurs mit der Organisation und dem Ausstellen von (Kunst)Werken im Zusammenhang mit Ausstellungsformaten sowie deren Dokumentation auseinander. Das Modul richtet sich an Studierende, die Interesse haben, mit dem Format der Ausstellung und dem Ausstellen an sich, zu experimentieren. Ausgehend von der Ausstellungsgeschichte und Ausstellungs-gestaltung werden individuelle Ausstellungsvorhaben in Form von Modellen, Skizzen, Texten und räumlichen Experimenten durchgeführt.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, artistic examination, exhibition, documentation, edits in the wiki.

Aktive Teilnahme, Kurzreferat, künstlerische Prüfung, Ausstellung und Dokumentation, Bearbeiten des Wikis

4434900 Selbstorganisation Gestalten

M. Schneider

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Blockveranstaltung (Raum 204, M7b):

29.11.-1.12.1013 von 10:00 - 18:00 Uhr

6.12.-8.12.2013 von 10:00-18:00 Uhr

13.12.-15.12.2013 von 10:00 - 18:00 Uhr

Lehrbeauftragter: Martin Schneider

Kommentar

Dieser Kurs setzt sich mit verschiedenen Formen der Selbst-Organisation auseinander.

Das geschieht in Form von Übungen und Experimenten mit der Programmiersprache Processing.

Die drei Themengebiete sind Muster-Bildung (Zelluläre Automaten und Turing Patterns), Dynamische Selbst-Organisation (Swarm-Art) und Selbst-Konfiguration (Geometrische Physik und Chemie).

Voraussetzungen

Grundelegende Kenntnisse der Programmierung in Processing sind von Vorteil

Leistungsnachweis

Eigenständig erstellte Processing-Sketches.

4434910 Walk/Play: Locative Arts and Games**T. Hawranke, L. Scherffig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Blockveranstaltung im Februar 2014

Genauere Zeiten werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Programmierbare mobile Endgeräte finden sich mittlerweile in fast jeder Hosentasche. Die Entwicklung ortsbezogener Anwendungen für diese Geräte ist Aufgabe von Informatik und Design. Zugleich existiert aber eine reichhaltige Kunstgeschichte der Auseinandersetzung mit Räumlichkeit, Mobilität und (Selbst-)Verortung.

Das Fachmodul möchte vor diesem Hintergrund informatische und künstlerische Methoden kombinieren, um neue Anwendungen für mobile Medien zu entwickeln. Wie könnten Spielkonzepte und künstlerische Formate für Handies und Tablets aussehen, die die Ortsbezogenheit und Mobilität dieser Geräte ernst nehmen?

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Beteiligung an Übungen, Fertigstellung eines Projektes

Interface Design**4434920 Connected Life and Work****M. Lihs**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 25.10.2013

Kommentar

„Connected Life and Work“ ist ein Thema, das bei der Gestaltung digitaler Produkte die Zukunft bestimmen wird. Die Veranstaltung legt den Schwerpunkt auf Konzeption und Gestaltung mobiler Interfaces rund um Produkte des vernetzten Lebens und Arbeitens im Bereich Connected Home. Hierbei sollen die etablierten visuellen Momente, Verhalten und Interaktionsparadigmen hinter sich gelassen werden, um unter der Ausbreitung verfügbarer mobiler Technologien einen Ausblick auf zukünftige Designs zu schaffen. Ziel des Werkmodules ist es Perspektiven zu erweitern, Nutzungskontexte zu reflektieren und die entwickelten Konzepte anhand von interaktiven Prototypen erlebbar zu machen.

Lehrbeauftragter: Martin Lihs

Voraussetzungen

Minimale Grundkenntnisse Mobile, Web Development / Physical Computing

Leistungsnachweis

Dokumentation

4434930 Eclectic Electric!

M. Schied

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Raum: Marienstraße 7b, 103, ab 22.10.2013

Kommentar

Im Werk- und Fachmodul lernen wir die Grundlagen der Elektronik und Sensoren für die Interaktion kennen. In Verbindung mit dem Projektmodul von Professor Geelhaar ist ein Themenschwerpunkt in diesem Semester die gedruckte Elektronik und räumliches Design von Schaltungen. Ziel des Kurses ist es, einen Überblick über die wichtigsten Grundelemente und Techniken zu erlangen und zum Schluss die Realisierung eines funktionierenden prototypischen Objekts oder Projekts.

Leistungsnachweis

Erfolgreicher Aufbau eines elektronischen Objektes und Dokumentation von Konzept, Schaltung und Programmierung.

4434940 Mobile Media and Urban Spaces**J. Preis Dutra**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 24.10.2013

Kommentar

Diese Klasse richtet sich an Studenten, die Interesse an Medien, wie die digitalen Medien sich entwickeln in den urbanen Räumen sich kommunizieren und wie sie in kulturellen Aspekten zusammenhängen, bis hin zu Applikationen auf mobilen Endgeräten.

Diese Klasse ist eine Einladung zur theoretischen und praktischen Auseinandersetzung, um digitale Medien zu beobachten und urbanen Szenarien zu bewerten. Es ist ein methodischer und kreativer Ansatz, um die mobilen Angebote in den städtischen Räumen zu analysieren, unter einem theoretischen und interpretatorischen Ansatz.

Leistungsnachweis

- 10% Short presentation of an existing collaborative App/Web Project
- 60% Presentation of the prototype (divided in two presentations, one as a draft version, and other with the final and elaborated version)
- 40% submission of a short paper (3 to 5 pages, ACM or APA Style)

4434950 Mobile Web- and Hybrid Apps with HTML5**M. Markert**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 22.10.2013

Kommentar

Wolltest du schon immer eine App für dein iPhone erstellen? Oder hast du eine tolle Idee für ein "*Creative Coding Experience*" auf deinem iPad? Hast du ein neues Android Tablett und möchtest etwas schickes damit machen? Das ist deine Chance!

Wir werden mit den neuesten cross-platform HTML5 Web-Technologien arbeiten (hauptsächlich mit der ECMA Scriptsprache, besser bekannt als JavaScript; inklusive CSS3), um Apps zu erstellen, die auf deinem internetfähigen mobilen Endgerät laufen.

Themen:

- Creative Coding auf mobile Endgeräten
- Einführung in die Programmierung
 - Variablen
 - Funktionen / Methoden
 - Objekte
 - Events
 - Best Practices und Software Design Patterns (Accessors: Getter/Setter, Objekte erzeugen, Module...)
- ECMA Script (JavaScript)
- CSS3 (Design, Animation, Transitions)
- HTML5 (Multitouch, Geolocation, Device Orientation, Local Storage, Canvas, WebAudio, SVG...)
- JavaScript Bibliotheken (Processing.js, Paper.js, D3.js, jQuery Mobile und andere...)
- WebApps and Hybride Apps (eine hybride App ist eine WebApp, die nativ verpackt im AppStore angeboten wird)

Dieser Kurs wird je nach Bedarf höchstwahrscheinlich auf Englisch abgehalten.

Voraussetzungen

- Eigener Computer (Laptop)
- Eigenes internetfähiges mobiles Endgerät
- Besitzer eines Computers mit Mac OS X 10.7 oder neuer erhalten eine kostenlose Version von Procoding
- Besitzer eines iPhone, iPad oder iPod Touch mit iOS 5 oder neuer erhalten eine kosten Version von Procoding Mobile
- Besitzer anderer Systeme erhalten ein Coding Startset und benötigen lediglich einen Code-Editor

Anmeldung

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail mit dem Betreff: *Bewerbung Mobile Apps with HTML5* an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- Name
- Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige Universitäts-eMail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung und Aufnahme in die Kurs-Mailingliste) Warum?
- kurzes (!) und formloses, aber aussagekräftiges Motivationsschreiben
 - "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
 - "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivationsschreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Bewerber mit unvollständigen Bewerbungen, insb. solche ohne gültige E-Mail ("Postfach voll, usw...") und Teilnehmer, die am ersten Kurstag unangemeldet erscheinen, können leider nicht aufgenommen werden.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme Wöchentliche Bearbeitung der gestellten Teilaufgaben mit Dokumentation im Wiki Eigenständige Vor- und Nachbereitung der Kursinhalte mit Selbststudium der benötigten Kenntnisse Präsentation der Teilziele im Rahmen des Kurses Präsentation im Rahmen des IFD:Showreel Abgabe der Ergebnisse als aufbereitete Zusammenfassung am Ende des Semesters

4434960 Tangible Programming - An Introduction**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 25.10.2013

Kommentar

Das Fachmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalisch, digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Programmierens ein. Neben den Sprachgrundlagen werden Inhalte der Mensch-Computer-Interaktion näher betrachtet und im Zusammenhang mit praktischen Auseinandersetzungen digitaler und physikalischer Modelle, werden diese theoretisch mit einbezogen.

Die Open Source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Benutzerschnittstellen.

Voraussetzungen

Laptop / Arduino

Leistungsnachweis

Regular and active participation. Practical tests.

4434970 Three-dimensional web-interfaces - new approaches in visualisation, interaction and animation**G. Rausch**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 19:15, Raum: Marienstraße 7b, 105, ab 21.10.2013

Kommentar

Das Fach- bzw. Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die schon Grundlagen-Erfahrungen in den üblichen Web-Technologien besitzen (HTML, CSS, JS...).

Der Kurs wird sich mit den Möglichkeiten und Grenzen der dreidimensionalen Interface-Entwicklung beschäftigen. Wie lassen sich mit aktuellen Web-Technologien (WebGL, CSS3) und den passenden Frameworks neuartige Frontend-Lösungen entwickeln? In praktischen Beispielen werden wir dabei die Bereiche der Interaktion und Animation untersuchen, aber auch die theoretische, konzeptionelle Entwicklungsarbeit (Einsatzgebiete, Anwendungsgebiete, Konzeptentwicklung usw.).

Wir behandeln also praktisch ein relativ unkonventionelles Thema, dass noch seinen festen Platz in der Web-Entwicklung sucht. Gleichzeitig lassen sich aber ein Großteil der Lösungsansätze auch auf die zweidimensionalen Interface-Entwicklung übertragen.

Der Kurs bieten dadurch eine Schnittstelle für alle Web-Interessierten, die sich von komplexen, multimedialen Anwendungen begeistern lassen.

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 14. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch(at)uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kurspräsentation eines Themas und die Umsetzung einer Projektidee (gerne auch in Verbindung mit angebotenen Projekten aus der Prof. IFD).

Medien-Ereignisse**4434700 Grundlagen der Videoproduktion / Master 2013****M. Schlaffke**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSaSo, 09:15 - 16:45, Ort: Studio 1 und Grafikraum 015, Medienhaus Steubenstr. 6a, 28.11.2013 - 01.12.2013

BlockSaSo, 09:15 - 16:45, Ort: Studio 1 und Grafikraum 015, Medienhaus Steubenstr. 6a, 16.01.2014 - 19.01.2014

Bemerkung

Anmeldung unter: markus.schlaffke@uni-weimar.de

Kommentar

Blende, Shutter, Weißabgleich, Tiefenschärfe, Einstellungsgröße, Schwenk, Zoom, Tonpegel, Codecs, Aufnahmeformate, Handlungsachsen, Anschlüsse, Jump Cuts.

Anhand von kurzen Übungen machen wir uns mit den technischen Grundlagen der Videoproduktion und den Regeln der Filmsprache vertraut. Ziel ist der sichere Umgang mit der Kamera und die Beherrschung der Arbeitsabläufe in der Postproduktion (Schnitt, Farbkorrektur, Mischung). In zwei viertägigen Blöcken trainieren wir den Umgang mit verschiedenen Bild- und Tonaufnahmeverfahren und das Arbeiten mit dem Avid Media Composer.

Der Kurs legt wichtige Grundlagen für die Bearbeitung von Aufgabenstellungen in den filmspezifischen Lehrangeboten. Bitte melden Sie sich für die Kursteilnahme bis zum 15.10.2013 an und vermerken Sie in Ihrer Mail die Lehrangebote im Filmbereich, die Sie im Wintersemester 2013/14 absolvieren wollen.

Anmeldung unter: markus.schlaffke@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Teilnahme in einem Lehrangebot mit filmpraktischen Anteilen

Leistungsnachweis

Produktion eines Übungsfilms (Video)

4434710 Kamera im Dokumentarfilm**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSaSo, 09:15 - 18:30, Raum: Studio 1, Medienhaus, Steubenstr. 6a, 23.01.2014 - 26.01.2014

Bemerkung

Dozent: Lars Barthel

Für den Kurs wird eine Anmeldung mit einer Beschreibung bisher realisierter Filmprojekte bis zum 15.Okt.2013 erbeten. Bitte senden Sie eine Email an: wolfram.hoehne@uni-weimar.de

Kommentar

Dokumentarischer Film ist eine Form der Aufzeichnung mit eigenen Gesetzen. Das dokumentarische Filmbild entsteht aus der Beobachtung einer Situation. Der Kameramann ist ihr Beobachter und in gewisser Weise auch Teilnehmer der Situation. Er muss sich innerhalb dieser Situation rasch entscheiden, wie er sie mit seinen technischen Mitteln so aufnimmt, dass sie später in der Montage nachvollziehbar wird. Zugleich verfolgt er bildästhetische Kriterien, die er gezielt, aber auch intuitiv einsetzt. Der Kurs hat auch das Anliegen, das Gespür für die poetischen Momente des Alltags zu schärfen. Er wendet sich an Teilnehmer, die bereits praktische Erfahrungen mit der Kameraarbeit gemacht haben und an einem Dokumentarfilm arbeiten.

Lars Barthel wirkte als Kameramann bei zahlreichen Dokumentar- und Spielfilmen mit, darunter: Lichter aus dem Hintergrund (1998), Ich Chef, Du Turnschuh (1998), Julias Wahn (1999), Texas Kabul (2004) und Ketchup in Tuva (2008). Für sein Regiedebüt Mein Tod ist nicht Dein Tod (2006) wurde er mehrfach ausgezeichnet. Lars Barthel wurde in Erfurt geboren, studierte an der HFF Potsdam-Babelsberg in der Fachrichtung Kamera und war dort von 1978 bis 1980 Kamerameisterschüler. 1982 wanderte er für ein Jahr nach Indien aus. Seit 1983 lebt er in (West-)Berlin. 1996/97 war er Gastprofessor an der HFF Potsdam.

Das Fachmodul ist eine Pilotveranstaltung im Rahmen der Studiengangentwicklung "Dokumentar- und Wissenschaftsfilm".

Voraussetzungen

Realisierung eigener Filmprojekte

Leistungsnachweis

Kameraübung

4434800 Filmschauspielregie

V. Umlauf

Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Dozent: Volkmar Umlauf

Termin: 12.2.-16.2.2014, jeweils 9.15-18.30 Uhr

Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben!

Kommentar

Das Schauspiel im Film findet unter besonderen Bedingungen statt. In einem fünftägigen Workshop mit dem Regisseur und Schauspiel-Dozent Volkmar Umlauf (dffb) werden die Besonderheiten des darstellenden Spiels vor der Kamera erörtert und in szenischen Übungen erprobt. Wie kann die Wechselwirkung zwischen filmischen und darstellerischen Gestaltungsmitteln entfaltet werden? Mit welchen Methoden können Regisseur und Darsteller an der Entwicklung der Filmrolle und der Versinnlichung der Filmfigur arbeiten? Wie können für das klassische Sprechtheater ausgebildete Schauspieler und begabte Laien zu einem filmgemäßen Darstellen geführt werden? Der Workshop ist ein Lehrangebot der Professur Medien-Ereignisse und des Career Service. Der Kurs wendet sich an fortgeschrittene Studierende, die bereits über Praxiserfahrungen im Bereich des Spielfilms verfügen und ihre Arbeit im Filmbereich professionalisieren möchten. Die Anmeldung für das Kursangebot erfolgt mit einer kurzen Darstellung bisheriger Filmprojekte per Email an: wolfram.hoehne@uni-weimar.de Die Kursgebühr für das 5-tägige Seminar liegt bei 60 EUR.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Filmbereich

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Inszenierungsübungen

4434980 3D Grundlagen der Fulldome Animation für Fortgeschrittene

A. Wünscher

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15, PC-Pool 102, ab 21.10.2013

Bemerkung

Dozent: André Wünscher

Diese Fachmodul wird auch in englisch abgehalten.

Kommentar

Dieser Kurs bietet einen tieferen Einblick in die Kunst der 3D Inhalterstellung für Fulldomeproduktionen. Wir durchlaufen alle Kapitel wie Modelling, Texturierung, Compositing, Lighting und Animation. Benutzt wird Autodesk 3DS Max, welches sich als Standardprogramm in der Industrie bewährt hat. Dieser Kurs arbeitet eng mit dem Projektmodul "Kometentanz" von Micky Remann zusammen und ist auf dessen Inhalt abgestimmt. Es ist daher unbedingt empfehlenswert, am Projektmodul und diesem Kurs teilzunehmen.

Voraussetzungen

Grundlagen 3D Programme vorteilhaft

Leistungsnachweis

mind. 1-5 min. 3D Animation

4434990 Digital Hand-Drawn Animation

F. Gießler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Raum: Bauhausstraße 15, K07, ab 21.10.2013

Bemerkung

Anmeldung per Mail (mit Portfolio) bis 9. Oktober.
an: Fabian.Giessler@uni-weimar.de

Kommentar

Zeitgenössisch gefertigte, gezeichnete Animation verzichtet heutzutage auf Papier. Der traditionelle Bleistift- oder Aquarell-Look soll aber erhalten bleiben. Das ist möglich mit moderner digitaler Animation mit der Software TV-Paint und Bildschirm-Grafic-Tablets.

Ziel des Kurses ist die Vertiefung der Animationskenntnisse mit Hilfe moderner, digitaler Animationsmethoden. Anhand von Übungen werden wir uns mit der Technik vertraut machen. Am Ende soll ein kurzer Animationsfilm entstehen.

Studierende sollen nach dem Kurs das Handwerkszeug für größere Animationsprojekte erlernt haben.

Voraussetzungen

Zeichentrickkenntnisse, Zeichnerisches Können, gute Auffassungsgabe für neue Software.

Leistungsnachweis

Exercises and final short animation

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**4434720 Totaltheater****S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Projektraum 202, ab 23.10.2013

Kommentar

»Es dürfte heute eher als je vom Niedergang des Theaters gesprochen werden. Nicht umsonst wird ihm der gleichgültige Rücken gekehrt und das erwartende Gesicht wird nicht umsonst dem Varieté, dem Zirkus, dem Kabarett, dem Kino zugewendet. Die alten Theaterformen — Drama, Oper, Ballett — sind zu Museumsformen verhärtet und nur im Sinne des Museums können sie wirken. Das Übrige ist ihnen verloren gegangen.«
(Wassily Kandinsky)

Auch wenn und gerade weil Kandinsky diese These schon vor ca. 100 Jahren aufstellte, wollen wir uns in diesem Fachmodul mit andersartigen, modernen und zukünftigen Theaterideen beschäftigen. Hauptsächlich geht es darum zu schauen, wo und wie es Theater ohne traditionelle Schauspieler und Bühne geben kann.

Passend zum auslaufenden Wagner-Jahr beschäftigen wir uns auch mit Richard Wagners Idee des Gesamtkunstwerks. Um allerdings nicht, wie Woody Allen, durch zu viel Wagner den Drang zu bekommen, Polen zu erobern, betrachten wir sicherheitshalber noch einige andere Ideen. Gastauftritte haben u.a.: Walter Gropius, L. Moholy-Nagy, Wassily Kandinsky, Fernand Léger, Olafur Eliasson, El Lissitzky, Fluxus, Gui Debord, Erwin Piscator, Happening, Performance und Zero.

Aktive Beobachtung, Feldforschung und Inspirationssuche sollte tatsächlich in Kinos, in Diskotheken, Darkrooms, Gottesdiensten, Freizeitparks, auf »Volksfesten« oder zum Beispiel bei einer Media-Markt-Eröffnung betrieben werden.

Wir wollen uns also auf Brettern bewegen, die die Bretter bedeuten, um später eigene Ideen zu entwickeln, Modelle zu bauen, Konzepte zu schreiben, oder Versuchsanordnungen durchzuführen. Hierbei soll die Verwendung oder gänzliche Ablehnung moderner Technologien durchaus nicht zu kurz kommen.

Es soll herausgefunden werden, was ein Totaltheater oder ein Maschinentheater überhaupt sein kann.

Voraussetzungen

kurzes Motivationsschreiben per e-mail an katrin.steiger@uni-weimar.de und sebastian.helm@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Aktive (mündliche) Teilnahme am Plenum inkl. Kurzreferat und Einzelkonsultationen, Übungsaufgaben sowie Abschlussarbeit, Notizheft. Mehrmaliger Besuch einer Bibliothek und das benutzen von Büchern im Sinne des Autors.

Multimediales Erzählen**4434730 animals and other bodies**

N. Röder

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Ort: Amalienstr. 13, Raum 009, ab 24.10.2013

Kommentar

Zoophil - Pathologisch - Alter Ego - Sodomitisch?

In dem Fotokurs für Fortgeschrittene gehen wir der Frage nach, wie Tiere jeglicher Art in der künstlerischen Fotografie dargestellt werden. Neben technisch-perfekten Tierdokumentationen á la National Geographic widmen wir uns eher einem konzeptuellen Ansatz: Wie können Tierkörper dargestellt, inszeniert und glorifiziert werden? Einher geht die Analyse von unterschiedlichen Beziehungen von Menschen zu Tieren und wie die jeweiligen Körper miteinander interagieren können. Auf welche Schwierigkeiten trifft man außerdem als Fotograf, wenn man auf unberechenbare „Modelle“ trifft - oder ist gerade diese Unberechenbarkeit eine Herausforderung? Passend zum Thema werden zeitgenössische und historische Bildästhetiken und Positionen wie zum Beispiel Ryan McGinley, Liu Di, Charlotte Dumas und Fen Fang Yu besprochen und diskutiert. In zweiwöchentlichen Aufgabenstellungen sollen die eigenen fotografischen Fähigkeiten inhaltlich und konzeptionell, aber auch in technischer Hinsicht in Komposition, im Studio und in der Postproduktion erweitert werden. Ziel des Kurses ist eine kohärente finale Serie.

Fakultativer Bestandteil des Kurses ist eine Exkursion zur Paris Photo im November.

Voraussetzungen

Application until 17.10.2012 with portfolio-PDF with max. 10 photographs to: nina.roeder@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken und Kurzreferat 20 % , Anfertigung der Aufgaben 30%, Konzeptentwurf und Anfertigung der Finalen Serie inkl. Präsentation einer Mappe 50%///
Active participation during the critics + short presentation 20%, tasks 30%, concept + final series + presentation 50%.

4434740 kurzschluss**M. Schell, F. Seybicke**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Vorbesprechung: Bauhausstraße 15, Kinosaal, 17.10.2013 - 17.10.2013

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 24.10.2013

Kommentar

Im Zusammenspiel mit dem Projektmodul „bildraum“ und dem Fachmodul „transitions“ inszenieren wir überraschende Bildräume und suchen nach experimentellen Darstellungsformen. Wir erforschen generative Bild- und Klangwelten mit den Möglichkeiten der Programmierung. Und wir ergründen die Möglichkeiten kinetischer Skulpturen als bilderzeugendes Element, unter anderem indem wir elektronische Geräte umfunktionieren und zweckentfremden. Vorkenntnisse in Programmierung und Elektronik sind nicht vonnöten. In Übungen und Workshops nähern wir uns der Programmierung und Umgestaltung von technischen Objekten intuitiv und projektbezogen. Der Kurs „kurzschluss“ findet in engem Zusammenspiel mit dem Kursangebot von „transitions“ statt - die Kursinhalte bedingen sich gegenseitig.

Vorbesprechung 17.10.2013, 13:00h Kinosaal B15

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "bildraum" und dem Fachmodul "transitions"

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation

4434750 transitions**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Vorbesprechung: Bauhausstraße 15, Kinosaal, 17.10.2013 - 17.10.2013

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 22.10.2013

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 104, ab 22.10.2013

Kommentar

Im Zusammenspiel mit dem Projekt „bildraum“ werden wir mittels analoger Bild-, Projektions-, und Animationstechniken nach unverhofften und überraschenden Gestaltungsmöglichkeiten bewegter Bilder und deren Kombinatorik suchen. Über die Arbeit mit Dias, Silhouetten, Zeichnungen und anderem analogen Material werden wir Filmsequenzen entwickeln, die als Basis für weitere Experimente mit Licht und Projektion dienen. Im Verbund mit dem Fachmodul „kurzschluss“ suchen wir beim Generieren von Visuellem und Hörbarem nach Abgrenzungen und Schnittstellen zwischen analog und digital. Die Ergebnisse werden wir für die Projektarbeit nutzen und zur raumbezogenen Installation bzw. Lichtbildprojektion zusammenführen.

Voraussetzung zur Teilnahme ist die Belegung des Projektmoduls „bildraum“ sowie des Fachmoduls „kurzschluss“. Vorbesprechung am 17.10.13 um 13:00h, Kinosaal B15.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "bildraum" und am Fachmodul "kurzschluss"

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Experimenteller Entwurf und Anfertigung der Semesterpräsentation