

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2017/18

Stand 07.05.2018

| | |
|---|------------|
| B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung | 3 |
| Einführungsmodul | 45 |
| Kolloquien | 47 |
| Projektmodule | 49 |
| Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung | 58 |
| Experimentelles Radio | 59 |
| Experimentelle Television | 62 |
| Gestaltung medialer Umgebungen | 63 |
| Interface Design | 63 |
| Medien-Ereignisse | 63 |
| Moden und öffentliche Erscheinungsbilder | 67 |
| Multimediales Erzählen | 67 |
| Werkmodule | 67 |
| Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung | 90 |
| Experimentelles Radio | 93 |
| Experimentelle Television | 97 |
| Gestaltung medialer Umgebungen | 101 |
| Interface Design | 104 |
| Medien-Ereignisse | 105 |
| Moden und öffentliche Erscheinungsbilder | 110 |
| Multimediales Erzählen | 110 |
| Wissenschaftliche Module | 112 |
| Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter | 117 |

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder****C. Hill**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

317130005 Basic Mondays**F. Thomas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 05.10.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

What is a phantom power, a magic arm and what do spiders under tripods?

Frank Thomas of the Media Point provides basic knowledge of the techniques

of recording images and sound and introduces into the handling of camera, sound equipment and other accessories.

Registration until 05. Oct 2017 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a

Termin: wo. Mo: 16.10.2017, 9.15-10.45 Uhr

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317210015 fanzine.machine

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.10.2017 - 15.02.2018

Beschreibung

Ausgangspunkt des Kurses ist die Erschaffung einer imaginären Maschine, für die eine Bedienungsanleitung benötigt wird. Diese Anleitung werden wir als Fanzine gestalten und mit einer kleinen Legetrick-Animation verbinden.

Die ausgefallenen grafische Möglichkeiten dieses alternativen Underground- und Low Budget-Formats werden in dem kreativen Prozess ausprobiert, um eine Gebrauchsanweisung zu gestalten, die erfundene Produkt- und Funktionsbeschreibungen dokumentiert.

Ziel des Kurses ist die Einführung in analoge Drucktechniken, Digitalbildbearbeitungs-, Layout- und Satzprogramme. Vorkenntnisse in Photoshop, Illustrator, InDesign und Dragonframe sind vorteilhaft, aber nicht zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

This course will focus on the design and production of a fanzine and a short cut-out animation. We will produce an operating instructions booklet of a fictitious machine.

During the creative process we will profit of graphic liberties of the analog, underground and low budget Zine Format.

Analogue print techniques as well as image and layout software will be introduced during the course.

317210018 Hamlet Type by Edward Johnston (Jérôme Knebusch / ANRT (Atelier National de Recherche Typographique) Nancy)

M. Schütz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Edward Johnston (London Underground Typeface) zeichnete 1928 nach dem Vorbild der Minuskeln von Schöffer's Durandus und Versalien in Anlehnung an Sweynheim & Pannartz in Subiaco eine eigene Type für Harry Graf Kessler's Ausgabe des Hamlet, der in der Cranach-Presse Weimar gedruckt wurde. Im Rahmen eines europäischen Forschungsprojekts des Atelier National de Recherche Typographique Nancy wird diese Drucktype unter der Anleitung von Jérôme Knebusch mit einer Gruppe von Studierenden in einem mehrtägigen Workshop digitalisiert.

Das Forschungsprojekt läuft bereits im zweiten Jahr. Bisher wurden Workshops in Mulhouse, Mainz, Lyon, Valence, Saarbrücken abgehalten und Weitere sind geplant. Die Ergebnisse der Workshops werden nächstes Jahr in einer Ausstellung bzw. Publikation veröffentlicht.

Bemerkung

Termin: (Wird noch bekannt gegeben)

Leistungsnachweis

Note

317210025 Perlenfischen im DOK-Meer - Versteckte Schätze des Dokumentarfilms

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Pearl hunting in Docland
Hidden treasures of documentary movie making

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

Bemerkung

Raum 112, Steubenstr. 6a,

Termin: 23.10.2017, 19.00-22.00 Uhr, wö.

Voraussetzungen

Application by email with a personal suggestion of a "hidden treasure" documentary film. Email until October 20 to nicola.hens@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317220003 Art's Birthday - A Fabulative Archipelago: Erzählung als Raum für sonores Experimentieren

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.10.2017 - 18.01.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Silvia PLONER & Nicolas PERRET aka Island Songs

"Was gegen die Fiktion ist, ist nicht das Wahre, es ist nicht die Wahrheit, die immer die der Meister oder Kolonisatoren ist; es ist die geschichtenerzählende Funktion der Armen, insofern sie die falsche Macht gibt, die sie zu einer Erinnerung macht, einer Legende, einem Monster." Gilles Deleuze

„Das ist nur ein Bettlaken! Aber was, wenn es ein Geist sein würde?“ Alejandra Salinas und Aeron Bergman

"Die Grenze zwischen Science-Fiction und sozialer Realität ist eine optische Täuschung." Donna Haraway

Eine Reihe von Denkern, unter ihnen Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty und Isabelle Stengers, betrachten Erzählungen als eine Möglichkeit, Wesen zu erschaffen, Welten heranzuzüchten, Wissen zurückzuerobern und offizielle und inoffizielle Geschichte zu entschlüsseln. Abweichend von ihren eigenen Gedanken und Donna Haraways Konzept der spekulativen Fabulation lädt das fabulierende Archipel ein, Fabulieren als Erzählform für Ton- und Radioproduktion zu erörtern und zu erforschen.

Unser Ansatz für dieses Semester wird forschungsorientiert sein. Wir werden ein Thema vorschlagen, das weit genug ist, um Raum für individuelle Ansätze und Klangausdrücke / Ontologien zu lassen. Die Studierenden sind eingeladen, verschiedene Arten von Erzählungen mit einer zentralen Frage zu erforschen: wie man die Realität (und ihre Vielfalt an Perspektiven) berücksichtigt und sie als primäres Klangmaterial verwendet.

Gemeinsam werden wir auf eine Performance zum Art's Birthday am 17. Januar hinarbeiten und - falls wir uns gemeinsam dafür entscheiden, eine Ausstellung, eine Art "group show" realisieren, die sowohl im radiophonen als auch im physischen Raum stattfinden könnte.

Nicolas Perret und Silvia Ploner leben und arbeiten in Berlin und Paris unter dem Namen "Island Songs". Ihr Werk untersucht Gebiete und Wissenszusammenhänge, die das menschlich-zentrierte Wertesystem und die Grenzen geläufiger Wahrheiten überschreiten. Mit einer synkretistischen Annäherung an Klang und aufgezeichnetes Klangmaterial als Basis, orchestrieren sie die Unsicherheiten des Gehörten, stellen Wahrnehmung als Zweifel dar und laden zur Teilnahme am Unbekannten ein.

Das Projekt wird vorwiegend in englischer Sprache unterrichtet.

Fünf Blöcke (insgesamt 9 Tage) an folgenden Tagen, jeweils Dienstag 13:30-20:30 und Mittwoch 9:15-12:30 Uhr.

- 17. Oktober (6h): Erstes Treffen

- 1. und 2. November (12h): Session 1

- 21. und 22. November (12h): Session 2

- 12. und 13. Dezember (12h): Session 3

- 16. und 17. Januar (12h): Vorbereitung und Performance Art's Birthday

Außerdem wöchentliche Projekttreffen Dienstags 15:15-18:30 Uhr.

engl. Beschreibung

A Fabulative Archipelago: narration as a space for sonorous experimentation

"What is opposed to fiction is not the real; it is not the truth which is always that of the masters or colonizers; it is the story-telling function of the poor, insofar as it gives the false the power which makes it into a memory, a legend, a monster." Gilles Deleuze

"This is only a bed sheet! But what if this would be a ghost?" Alejandra Salinas and Aeron Bergman

"The boundary between science fiction and social reality is an optical illusion." Donna Haraway

A series of thinkers, such as Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty and Isabelle Stengers regard narratives as a way of making beings, growing worlds, reclaiming knowledge and decoding official and unofficial history. Departing from their thoughts and Donna Haraway's concept of speculative fabulation A Fabulative Archipelago invites to think and explore fabulation as a mode of story-telling in the context of sound and radio production.

Our approach to this semester will be research based. We will propose a theme wide enough to leave space for individual approaches and sonic expressions/ontologies. Students are invited to explore various types of narratives with a central question: how to take the real (and its variety of perspectives) into account and use it as a main sound material.

Together we will work towards a performance for the Art's Birthday for Kunstradio on January 17th and - if we choose so collectively - towards an exhibition, a kind of 'group show' that could enact in both radiophonic and physical space.

KEYWORDS: fabulations, field recordings, a-cappella field recordings, modular field recordings, synthetic field recordings, beyond field recording, no field recordings, sample-based practices, experimental compositions, sonifications, contemporary mythologies, tales, voice/no voice, soundscapes ... no jazz

Nicolas Perret and Silvia Ploner – Islands Songs – live and work in Berlin and Paris. Their work investigates in territories and knowledge's transgressing a human-centered system of values and accepted borders of truth. With a syncretic approach towards sound and recorded sound material as a base, they orchestrate the uncertainty of the heard, frame perception as doubt and invite participation in the unknown.

Please apply in writing until September 30 via melanie.birnschein@uni-weimar.de

Course: October 17th until January 17th.

Five blocked meetings (total of 9 days) on the following dates, Tuesdays from 13:30-20:30, Wednesdays 9:15-12:30.

- October 17th (6h): first meeting
- November 1st and November 2nd (12h): working session 1
- November 21st and November 22nd (12h): working session 2
- December 12 and December 13 (12h): working session 3
- January 16 and January 17 (12h): Preparation and performance Art's Birthday Additional project meetups on Tuesdays 15:15-18:30

Bemerkung

Teilnahme nur nach schriftlicher Bewerbung bis zum 30.9. an melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Teilnahme an allen Blockveranstaltungen, Vorkenntnis in digitaler Klangbearbeitung, selbständiges künstlerisches Arbeiten

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit

317220009 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, gerade Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 17.10.2017

Beschreibung

Den Menschen als Tier zu betrachten, heißt ihn mit unverstelltem Blick anzusehen, sich mit Verhaltensmustern und Beweggründen hinter dem Offensichtlichen zu beschäftigen. Warum verhalten wir uns auf diese oder jene Art und welche Beweggründe zeigen sich dabei, die wir eigentlich gar nicht offenbaren wollen? Wie schaffen wir es ein authentisches Abbild dessen zu machen was uns ausmacht? Diese formale Frage betrifft Inszenierung und die formale Umsetzung. Formal werden wir die Mittel des Tierfilms, aber auch künstlerische Positionen zu diesem Thema untersuchen, denn in der Kunstwelt hat sowohl das Mensch im Tier als auch das Tier im Mensch einen festen Platz. Inhaltlich wird es bei den Projekten um die grundlegenden Themen, wie Nahrungsbeschaffung, Fortpflanzung und Überleben, gehen.

Die Studierenden werden einen inszenierten Film zu diesem Thema umsetzen, der bis zum 30.3.2018 fertiggestellt sein muss.

engl. Beschreibung

The human being as an animal

In the course we examine human behavior. We look at humans with the attitude of an scientist looking at guinea pigs. We want to discover the animal behind the human surface. How to we show this? Using the same tools as filmmakers like David Attenborough uses to film animals or is a artistic approach more appropriate to show an authentic picture of human behavior?

Bemerkung

Ort: raum 112, Steubenstr. 6a

Termin: Di. 14tägig gerade ab 17.10.2017, 15.15-18.30 Uhr, dazu 2 Blockseminare (Termin wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

Leistungsnachweis

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

317220011 Festivallounge 2018**A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 08:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05.-03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine

selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, geplante Exkursionen: 18.-22.10.2017 Filmkunsttage Sachsen-Anhalt, 19.-25.11.2017 Filmschoolfest München, 22.-28.01.2018 Max Ophüls Preis Saarbrücken

Raum: 004/B15

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

317220016 Interface Design 2 - Einführung weiterführende Methoden und Technologien im Interface Design

J. Geelhaar

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.10.2017

Veranst. SWS:

16

Beschreibung

Thematisch offenes Modul, das folgende Themenfelder einführend vermittelt und Studenten befähigt Konzepte und funktionelle Prototypen (von einfachen Papier Mockups bis hin zu high-fidelity Prototypen und "proof of concept"-Demonstratoren) zu realisieren.

Mobile und Desktop Apps

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen (Desktop und Mobile Apps)

Physical Interfaces für das "Internet of Things"

Prototyping mit der Arduino platform und andere Entwicklungsplattformen unter Verwendung von Sensoren und Aktoren.

Web of Things

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen in Verbindung mit "Smart en" physischen Objekten und Interfaces.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

Die Umsetzung eines 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 DVD).

317220018 Klangwerkstatt A - 17/18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

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

Bemerkung

weitere Termine: 13:30—15:00 Uhr. Weitere Termine nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation.

317220022 POST TRUTH**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Der alltägliche Umgang mit generierten, künstlichen oder simulierten Umgebungen ist für uns eine Selbstverständlichkeit geworden und wirkt sich auch auf die Wahrnehmung solcher Umgebungen aus, die wir als "natürlich", "wirklich" oder "real" bezeichnen würden. Das Projekt POST TRUTH stellt die Frage, inwieweit unsere von digitalen Medien kodierten Seh- und Handlungsweisen sich für künstlerische Konzepte und Strategien im Bereich Bewegtbild/Installation umfunktionieren lassen. Der Fokus liegt dabei auf dem Umgang mit analogen Materialien und Techniken, die im Verbund mit dem Werkmodul "push pull" auf ihr Potenzial für zeitbasiertes oder sequenzielles Gestalten hin untersucht werden. Jede/r Teilnehmer/in wird aufbauend auf den Erfahrungen, die im Werkmodul vermittelt werden, eine eigene Projektidee entwickeln und umsetzen.

Alle Projektteilnehmer/innen müssen verbindlich das Werkmodul "push pull" belegen. Das Projekt ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich während der Konsultationen vor der Projektwahl am Di 10.10.2017 zwischen 9 und 12h, Bauhausstr 15, R202 vorzustellen.

engl. Beschreibung

Artificial and simulated objects and surroundings are part of our everyday experience. This reflects back on our comprehension of what we would define as "natural" or "real". This course explores how our experience with digital or artificial worlds can be translated into artistic practices. In conjunction with the module "push pull", we will focus on analogue techniques and material with the aim to create time-based works and installations. Each participant is requested to develop and realise his/her own project idea.

In order to participate, students have to assign to the Werkmodul "push pull". Those who are planning to participate are kindly asked to attend the consultation on Tue 10.10. between 9 and 12am, Bauhausstr 15, R104.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "push pull"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung, Semesterpräsentation

317220025 SKILL SET**S. Helm, C. Hill, K. Steiger**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 24.10.2017

Beschreibung

„Je nach dem, auf was Sie es abgesehen haben, wählen Sie eine Terrain, eine mehr oder weniger dicht bevölkerte Stadt, eine mehr oder weniger belebte Straße. Bauen Sie ein Haus. Richten Sie es ein. Holen Sie das Beste aus seiner Dekoration und Fassade heraus. Wählen Sie eine Jahreszeit und Uhrzeit. Laden Sie die geeignetsten Personen ein und wählen Sie passende Schallplatten und alkoholische Getränke. Die Lichtsituation und die Gesprächsthemen müssen natürlich passend zum Wetter und ihrer Autobiografie gehalten werden.“

Wenn Sie keinen Fehler in Ihrer Rechnung gemacht haben, sollte das Ergebnis Sie zufrieden stellen — bitte informieren Sie die Redaktion über die Resultate”

(„Psychogeographisches Spiel der Woche“ aus der Zeitschrift "Potlatch" Heft Nr. 1, 1954)

Ein Novum der gegenwärtigen Unternehmenskultur ist die Ausbildung von Führungskräften in alternativen Qualifikationen. Über ihre fachliche Spezialisierung hinaus sollen sie ihren potentiellen Kunden damit kultivierter und „Realitätsnah“ erscheinen. Die Skala der erlernbaren Fähigkeiten umspannt das Mixen von Cocktails über das Erlernen von Häkeln und reicht bis hin zu Extremsportarten. Spezielle Seminare schulen leitende Angestellte darin, den Anschein besserer und interessanterer Menschen zu erwecken. Aber sind sie das wirklich?

Was sind erlernbare Fähigkeiten, die wir selbst in unserem Arbeitsleben einsetzen können und wie überschneidet sich dieses mit unserer Freizeit?

Diesen und weiteren Fragen werden wir nachgehen, indem wir uns Spezialisten, Coaches und Dozenten aus vermeintlich studiumsfernen Disziplinen zu fachspezifischen Workshops einladen. Exemplarisch seien folgende Disziplinen genannt: Backhandwerk, Nail-Art, Tattoo-Art, Scherenschleifer, Goldschmiedekunst, Japanische Kalligrafie, Sommelier.

Neben einer ausführlichen Auseinandersetzung mit den verschiedenen Disziplinen wird es Aufgabe sein, das Ladenlabor (eine lebensgroße Ladenfront mit Ladenraum, innerhalb unseres Projektraumes) passend zu den eingeladenen Gästen, mit Allem was dazugehören soll, zu gestalten. Hierbei geht es um eine reflektierte und bewusste Inszenierung aller beteiligten Akteure im Raum sowie des Raumes selber. Das Ladenlabor wird zu einer Bühne für die eingeladenen Gäste sowie deren Workshops, wobei die Studierenden aus der Rolle der Gestalter_innen (Produzenten) dann auch in die Rolle der Workshop-Gäste schlüpfen werden. Für diese Umsetzungen darf gerne kreative Feldforschung, versierte Beobachtung und ungewöhnliche Recherche eingesetzt werden. Die geschaffenen Situationen können der eines real existierenden Geschäfts aber zum Beispiel auch einem Filmset von Wes Anderson ähneln. Hier seid Ihr und Eure individuellen handwerklichen Fähigkeiten gefragt!

Den Teilnehmer_innen wird nahe gelegt ebenfalls das begleitende und ergänzende Fachmodul „SKILLS FOR SKILLSET“ von Katrin Steiger und Sebastian Helm zu belegen.

317220026 Strich und Buchstabe zu Wort

M. Schütz

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 17.10.2017

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Von der Kalligrafie zum interaktiven variablen Webfont

Der Strich bildet die kleinste signifikante Einheit des Zeichensystems der Lateinischen Schrift. Durch kalligrafisches Schreiben mit der Breitfeder können Konstruktion, Proportion und Rhythmus der Schrift am besten verinnerlicht werden. Der Projektkurs startet mit der unmittelbaren Erfahrung des Schreibens, es geht jedoch mit der Einführung in die Schriftgestaltungs-Software Glyphs anschließend direkt ins Digitale.

Der Kurs wird von wöchentlichen Vorträgen zu unterschiedlichen Themen der Schrift und Typografie begleitet, welche die theoretischen und technischen Grundlagen für die Umsetzung der Projektarbeit schaffen. Alle Aspekte der Gestaltung und Produktion einer Schrift werden im Laufe des Semesters angesprochen. Parallel zu unterschiedlichen kleinen Wochenaufgaben werden die Studierenden ein Gestaltungskonzept einer Schrift

entwickeln und diese digital umsetzen. Die neu gestalteten Schriften werden als Variable Fonts auf einem interaktiven Web-Specimen veröffentlicht.

Voraussetzungen

Die Lizenzen für die Software "Glyphs" (Systemvoraussetzung: Mac OS X 10.9.5) werden den Teilnehmern kostenlos zur Verfügung gestellt.

Leistungsnachweis

Note

317220028 Visuelle Musik im 360-Grad Raum

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 19.10.2017 - 19.10.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 26.10.2017

Beschreibung

In diesem Gemeinschaftsprojekt geht es um die Verbindung von Forschung und Kreativität mit dem Ziel, mit vorgelegtem Klang- und Musikmaterial eigenständige Visualisierungen im 360-Grad Fulldome-Format zu konzipieren und zu produzieren. Diskutiert und bewertet werden Relationen von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien in der Medienkunst und Mediengestaltung. Der Schwerpunkt liegt auf der Inszenierung von Bewegtbild und räumlich organisiertem Klang für immersive Medienerlebnisse.

In der Übung werden Techniken der Fulldome-Produktion und Spatial Sound Gestaltung vermittelt, wie sie im digitalen Planetarium oder im Fulldome-Theater angewendet werden. Grundlage der zu kreierenden Musikvisualisierungen sind Originalaufnahmen aus dem Archiv des UNESCO-Lehrstuhls für Transcultural Music Studies mit dem Schwerpunkt auf asiatische Musik. Diese unterschiedlichen, jeweils 4 Minuten langen Klangaufnahmen sollen zu eigenständigen Fulldome-Visualisierungen interpretiert werden, d.h. der Charakter und das musikalisch-kulturelle Umfeld eines Musikinstruments oder eines musikalischen Genres sollen eine freie Umsetzung im audiovisuellen 360-Grad Medium erfahren.

Die besten entstehenden Arbeiten werden im Rahmen des 12. FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena, im Mai 2018 öffentlich uraufgeführt, bzw. als Wettbewerbsbeitrag eingereicht. Das Projekt setzt die im Studiengang etablierten Experimente mit digitaler Fulldomeprojektion und performativem Fulldome-Theater fort und erweitert sie in Richtung „Visual Music in the Dome“

Die Teilnehmerzahl ist auf je 8 Personen aus der Hochschule für Musik und der Bauhaus-Universität begrenzt, vorherige Anmeldung und ein Statement zur Motivation ist unbedingt erforderlich.

HfM: Prof. Dr. Tiago de Oliveira Pinto: transmusic@hfm-weimar.de

BUW: micky.remann@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Visual Music in the 360-degree dome

Bauhaus and Franz-Liszt students will collaborate in the conception and production of visual music pieces for the 360-degree immersive media space (planetarium, fulldome theater, VR). The music visualizations will be based on original sound recordings from the archives of the UNESCO-Chair for Transcultural Music Studies, with an emphasis on Asian instruments.

Basic technologies for Fulldome- and Spatial Sound production and media design will be taught in tutorials. The best music visualizations will premiere at the Jena FullDome Festival in May 2018.

Bemerkung

Dozenten: Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Kathrin Ledina, Mohammad Jaradat

Raum: 112, Steubenstr. 6a ab 27. 10.2017

Termin: Do. wö. 19.10.2017, 13.30-16.45 Uhr

Der erste Termin findet am 19.10.2017 im Kinosaal Brauhausstr. 15 statt.

Leistungsnachweis

Konzeption, Fertigstellung und Abgabe einer max. 4 min. Musikvisualisierung im 360-Grad Fulldome-Format auf Grundlage von vorgelegtem Klang- und Musikmaterial.

317230000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 21.10.2017 - 21.10.2017

Beschreibung

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

engl. Beschreibung

An introduction into programming built upon practical exercises.

Aimed primarily at beginners, basic concepts of imperative programming in Java/Processing will be covered with a series of exercises centered around graphical programming, motion and interaction.

Bemerkung

2 Blöcke: 21.+22.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr sowie 28.+29.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr + Konsultationen nach Absprache

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Teilnahme, Abgabe der Übungen

317230001 Audiobaukasten I - Studiotchnik

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 14:30 - 18:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Verwirrt von Begriffen wie Hypernieren, LUFS und Flankensteilheit? Im Audiobaukasten entdecken wir auf spielerische Art die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio. Grundlagen des Signalflusses im Studio sowie Einsatz von EQ und Dynamikeffekten stehen dabei im Mittelpunkt.

Die Teilnahme am regelmäßigen Sendebetrieb vermittelt die nötige Sicherheit im Umgang mit dem Radiostudio in der Marienstraße 5 und unseren anderen Produktionsstätten. Darüber hinaus werden wir uns intensiv mit der am Lehrstuhl vorhandenen mobilen Technik beschäftigen und die an den Arbeitsplätzen verwendeten DAWs (Pro Tools 11, Reaper, Samplitude Pro X, Ableton Live) kennen lernen.

Theoretische Hintergründe sind bei der Arbeit mit Klang unabdingbar, können aber im Rahmen dieses Kurses nur angerissen werden, deswegen ist die Teilnahme am theoretischen Kurs "Tonstudioteknik & Akustik" am SEAM der Hochschule für Musik Franz Liszt dringend empfohlen.

Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind erwünscht, aber keine Voraussetzung.

Die Teilnahme am Audiobaukasten I qualifiziert zur eigenständigen Arbeit in den Studios des Lehrstuhls für Experimentelles Radio.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben einer eigenen künstlerischen Arbeit und regelmäßiger Teilnahme auch die Mitwirkung an zwei Sendungen des Uni-Radios Bauhaus.fm sowie der 48-Stunden-Sendung erforderlich.

engl. Beschreibung

Audio-Sandbox I - In the Studio

Audio-Sandbox I introduces students to the production facilities available at the chair for Experimental Radio. Practical exercises and participation in the regular broadcasts of the university radio station Bauhaus.fm help to familiarize students with the inner workings of a professional broadcast- and recording studio. This course is mandatory for unattended access to the Experimental Radio's production facilities.

Voraussetzungen

Paralleler Besuch des Werkmoduls "Tonstudioteknik & Akustik" an der HfM empfohlen.

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeiten und Teilnahme am Studiobetrieb im Rahmen des Uni-Radios BauhausFM sowie der 48-Stunden-Sendung.

317230002 AudioLAB I. Multidimensionale Aspekte der Live Elektronik durch die Anwendung von drahtlosen Sensoren, Tangible User Interfaces, und digitale Schnittstellen. (Spezialkurs Computermusik)

T. Carrasco García, J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 25.10.2017

Beschreibung

Das Modul beschäftigt sich sowohl mit der Techniken, als auch mit den Performative Aspekten und Aufführungspraxis der Live Elektronik. Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gründen die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

- Angewandte Techniken der Live Elektronik
- Drahtlose Sensorik angewandt auf Klanggestaltung und Multikanal Performance
- Tangible User Interfaces
- Interaktion: Mensch/Maschine/Musik
- Physikalische Daten und Kommunikationswege
- Kartierung und Parametrisierung für die Klanggestaltung
- Aufführungspraxis

Die Arbeiten münden in verschiedenen Aufführungen während des Wintersemesters 2017/2018.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

317230003 AUTHENTICITY PLEASE

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 12.10.2017

Beschreibung

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent self-motivated work. Together, we will create an environment in which students can produce and discuss their own subjects related to the matter.

engl. Beschreibung

AUTHENTICITY PLEASE

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent self-motivated work. Together, we will create an environment in which students can produce and discuss their own subjects related to the matter.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230004 backup 2018**A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 08:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05. - 03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr

Mi. 14tägig, 25.10.2017

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung bis 31.03.2018.

317230005 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 20.10.2017 - 16.02.2018

Beschreibung

Weihnachten ist ein internationales Thema. Schon in der biblischen Weihnachtsgeschichte kommen Juden, Araber, Römer und Ägypter vor. Und wirkungsgeschichtlich ist das christliche Fest der Menschwerdung Gottes kulturübergreifend ein jährlich zelebriertes weltweites Ereignis geworden. Auch medial wird die Thematik immer wieder und sehr unterschiedlich umgesetzt.

Die Evangelische Kirche in Mitteldeutschland (EKM) hat die Aktion „Weihnachten geht weiter“ gestartet und möchte damit zeigen, dass die Weihnachts-Botschaft nicht nur mit einer Festlichkeit an den Feiertagen abgehandelt ist, sondern vielschichtig weitere Kreise zieht.

Die Studierenden dieses Moduls produzieren in Kooperation mit EKM-SocialMedia ultrakurze Filme (<1min), die diese Botschaft auf individuelle Weise unter die Lupe nehmen, sie ergründen, näher beleuchten, erfahrbar machen und auch kritisch betrachten.

Möglich ist alles - von der dokumentarischen Beobachtung, über den Kurzspielfilm bis hin zur Animation. Thematisch können sie sich dem Thema von allen Richtungen her nähern.

In den begleitenden Präsenzeinheiten strukturieren wir die Ideen und binden sie zu einer Reihe zusammen, die in den Online-Kanälen der EKM zwischen Weihnachten und Silvester 2017/18 publiziert werden. Zusätzliche

Motivation schafft die crossmediale Bewerbung der Filmclips, die Bewertung durch eine Fach-Jury der EKM und ein Publikumspreis für Online-Resonanz (Preisgelder von insgesamt über 600 EUR).

Bitte melden Sie sich mit einer kurzen Beschreibung ihrer Idee bis zum 11.10.2017 bei socialmedia@ekmd.de (CC: franka.sachse@uni-weimar.de) an.

Deadline für die fertigen Filme ist der 10. Dezember 2017. Der Anfang des Semesters gestaltet sich also arbeitsintensiver, dafür steht im Januar 2018 lediglich die Preisverleihung an.

An Heiligabend werden wir über 500.000 Gottesdienstbesucher erreichen. Über Radio, Print- und Onlinemedien sollen neben dem klassischen Kirchenpublikum auch kirchenferne Kreise auf die Aktion aufmerksam gemacht werden.

Präsenzphasen (Freitag, jeweils 11:00 -15:00 Uhr):

20.10.2017 - Projektabstimmung, Kick-off

27.10.2017 - Skript, Storyboard, Animatic

17.11.2017 - Work in progress sichten

8.12.2017 - Ergebnisse sichten, Kampagne planen

12.1.2018 - Evaluation, Preisverleihung

engl. Beschreibung

Christmas Shorts - Christmas continues

Christmas is an international topic. Even in the biblical Christmas story Jews, Arabs, Romans and Egyptians are already present. The historical influence of the Christian celebration of the incarnation of God has become an internationally celebrated event around the world and is annually repeated over and over again.

This winter the Protestant Church in Central Germany (EKM) starts the "Christmas continues" campaign and wants to show that the Christmas message is not only treated as a holiday festivity, but is more widely felt.

The students of this module will produce ultra short films (<1min) in cooperation with EKM-SocialMedia, movies which will examine the Christmas message in an individual way to illuminate it and make it experienceable and/or look at it critically.

Everything will be possible - from documentary observation, to an experimental short film or to animation. Thematically the students can approach the topic from all directions.

The finished Christmas Shorts will be published by the online channels of EKM between Christmas Eve and New Year 2017/18.

In the end there will be a Christmas Movie Award by an expert jury of the EKM and also an audience award by the online viewers giving out a prize money of 600 Euros in total.

Please register with a brief description of your film idea by Oktober 11th 2017 to socialmedia@ekmd.de (cc: franka.sachse@uni-weimar.de).

Deadline for the finished movies will be December 10th 2017.

317230006 CRITICAL VR

J. Brinkmann

Werkmodul

Fr, Einzel, 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 13.10.2017 - 13.10.2017

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma. A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/He embraces and re-purposes established strategies from several disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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 course.

engl. Beschreibung

CRITICAL VR

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma.

A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/He embraces and re-purposes established strategies from several disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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 course.

Bemerkung

weitere Termine: Fr./Sa./So. 01.-03.12.2017 je 11:00 Uhr - 19:00 Uhr, Bauhausstr. 9a, Digital Bauhaus-Lab

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230007 Der Gestus des Manifestierenden

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Schreiben als todernstes hochpolitisches Unterfangen.

Schreiben und denken wider die Mittellage.

Das Manifest als Dokument eines poetischen und politischen Wollens.

Wir erproben Verkündigungston, Hymne, Manifest.

Was ist der Gestus der Gattung Manifest, der Gestus des Manifestierenden?

Die performative Dimension von Sprache, der intentionale Impetus von Texten. Taktiken der Konfrontation via Manifest. Dinge mit Worten tun wollen. Sätze als kraftvolle Hymnen!

Neben den formalen Aspekten und Möglichkeiten eines intentionalen Textes, geht es aber v.a. um die Haltung des Manifestierenden: den Anspruch seiner beinahe totalitären Auffassung von Welt und Weltgestaltung. Der Manifestierende ist der Nicht-Verstumme. Manifestieren heißt zu allererst, nicht verstummen, also sprechen. Der revolutionäre Impetus des Manifestierenden ist die Formulierung einer Utopie als Vorstellung von etwas das fehlt ...

engl. Beschreibung

The gesture of the Manifesto

Writing as the most deadly high-political undertaking.

The Manifesto as a document of a poetic and political will.

We test proclamation tone, anthem, manifesto.

What is the gesture of the genre Manifesto?

The performative dimension of language, the intentional impetus of texts. Tactics of confrontation via Manifesto. To do things with words. Sentences as powerful anthems!

In addition to the formal aspects and possibilities of an intentional text, The attitude of the Manifesto: the claim of his almost totalitarian conception of world and world-shaping. The manifestation is the non-mute. Manifesting means first of all, do not stop, so speak. The revolutionary impetus of the manifestator is the formulation of a utopia as the idea of something that is missing ...

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeit

317230008 DIY Biolab "Driver's License"

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.10.2017

Beschreibung

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

engl. Beschreibung

DIY Biolab "Driver's License"

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie
 50 % praktische Umsetzung eines Projekts
 30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317230009 Dokumentarische Miniaturen

J. Hintzer
 Werkmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Die genaue Beobachtung ist der Kern jeden guten Filmes, egal ob TV-Reportage oder Spielfilm.

Die Teilnehmer üben das filmische unvoreingenommene Beobachten als "Fly on the Wall" und realisieren danach eine maximal fünfminütige einfache dokumentarische Miniatur.

Die Teilnehmer erhalten einen kurze Überblick über die Kunst des dokumentarischen Films.

engl. Beschreibung

Documentary Shorts

The accurate and detailed observation is the nucleus of filmmaking - from reportage formats to fiction formats.

The participants practise to observe unprejudiced like "a fly on the wall". They do some research and realise their documentary short.

Brief introduction into the art of documentary film.

Bemerkung

Termin: Mi. wö. 18.10.2017, 11.00-13.00 Uhr, ab 29.11.2017, Blockseminar & Dreh

Raum: 112 / Studio 1, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

minimale Kameraerfahrung oder Teilnahme an Basic Mondays.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, eigenständige Recherche
 Jeder Teilnehmer realisiert eine Miniatur.

317230010 Einführung in Max/MSP

N.N.
 Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Klausur

317230011 Elektroakustische Musik I

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2017

Beschreibung

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 elektroakustischen Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustischen Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Bemerkung

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

317230012 fanzine.machine

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Ausgangspunkt des Kurses ist die Erschaffung einer imaginären Maschine, für die eine Bedienungsanleitung benötigt wird. Diese Anleitung werden wir als Fanzine gestalten und mit einer kleinen Legetrick-Animation verbinden.

Die ausgefallene grafische Möglichkeiten dieses alternativen Underground- und Low Budget-Formats werden in dem kreativen Prozess ausprobiert, um eine Gebrauchsanweisung zu gestalten, die erfundene Produkt- und Funktionsbeschreibungen dokumentiert.

Ziel des Kurses ist die Einführung in analoge Drucktechniken, Digitalbildbearbeitungs-, Layout- und Satzprogramme. Vorkenntnisse in Photoshop, Illustrator, InDesign und Dragonframe sind vorteilhaft, aber nicht zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

This course will focus on the design and production of a fanzine and a short cut-out animation. We will produce an operating instructions booklet of a fictitious machine.

During the creative process we will profit of graphic liberties of the analog, underground and low budget Zine Format.

Analogue print techniques as well as image and layout software will be used during the course.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230013 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Das Studio für elektroakustische Musik verfügt über ein 16-kanaliges IOSONO Audio-System. Das IOSONO-System basiert auf der Technologie der Wellenfeldsynthese. Jedoch werden dabei für eine dreidimensionale Klangprojektion, die eine starke Ähnlichkeit zur Wellenfeldsynthese aufweist, deutlich weniger Lautsprecher benötigt. In diesem Kurs wird sich eingehend mit der Technik der Wellenfeldsynthese und dem IOSONO-System auseinandersetzt.

Innerhalb des Kurses werden außerdem Feldaufnahmen sowie Objekt-Aufnahmen mit verschiedenen Mikrofonierungsverfahren hergestellt. Dieses Klangmaterial soll allen Teilnehmern als Klangpool zur Komposition von kurzen IOSONO-Etüden zur Verfügung gestellt werden.

Exkursionen u.a. nach Ilmenau zum IDMT (Fraunhofer Institut) und an die TU Berlin sind vorgesehen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar; Kenntnisse in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Komposition

317230014 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Das Werkmodul „Licht! Kamera! Action!“ soll theoretische Einblicke in die Bildgestaltung geben, die in praktischen Übungen umgesetzt werden sollen. Im Kurs wird dabei auf die Kameraarbeit, bildliches Erzählen, Bilddramaturgie, Farblehre und Lichtsetzung näher eingegangen. Hierbei werden technische und gestalterische Grundlagen gelehrt.

Im Abschlussprojekt in Teil 2 geht es darum, einen kurzen Dialog szenisch umzusetzen. Ziel des Kurses ist es, gestalterische Mittel bewusst einzusetzen und technisch umzusetzen.

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

engl. Beschreibung

Each of you have surely used a camera before though who among you can claim to understand how to achieve the best results possible? "Light! Camera! Action! is a course that covers camera work and lighting techniques. Using theoretical and practical knowledge you will complete several exercises during the course. The goal is to use what you learn to make a short dialogue scene as a final project in the second part of the course.

Bemerkung

Montag

13.30 Uhr bis 16.45 Uhr

von 23.10.2017

wöchentlich

Studio1/ Kinoraum, Steubenstraße 6a

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an

info@martin-saalfrank.de

Leistungsnachweis

- Anwesenheit; aktive mündliche Teilnahme; Bearbeitung der Teilaufgaben und Hausaufgaben

317230015 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Es werden die Teilnehmer des ersten Teils von Licht! Kamera! Action! bevorzugt, da dieser Kurs praktisch darauf aufbaut.

In dem ersten Teil des Kurses haben wir theoretisch gelernt, wie man ein Bild aufbaut und wie sich die Zusammenhänge zwischen Gestaltung und Technik darstellen. Hier dürft ihr nun selber am Set stehen und das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen. Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche des Kurses in kleinen Teams im Studio 1 drehen.

engl. Beschreibung

In part one of the lesson we learned how to compose an image and how design and technical work correspond together. Now it is your turn. You are working on a movie set, setting the light, moving the camera and pulling the focus.

Preparing a short scene, you are designing the image, making a Storyboard and you are shooting in small teams one scene of a movie in our Studio at the University.

Voraussetzungen

Wer sich schon für Teil 1 beworben hat braucht keine zweite Mail schreiben, alle Anderen bitte eine Bewerbung an:

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme

- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

317230016 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung

T. Carrasco García, Y. Graefe

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2017

Beschreibung

Fortsetzung des Seminars Mit dem Ohr der Erinnerung I. (siehe Textbeschreibung)

Schwerpunkte:

Klangkunst und Politik

Raum-Klang-Installation

Architektur und Akustik

Raumwahrnehmung und Raumsimulation

Interaktive Architektur & Interaktive Klanggestaltung

Die Arbeiten wurden in einer Ausstellung in Weimar im Frühjahr 2018.

Eine weitere Ausstellung ist im Sommer 2018 in Solingen vorgesehen.

Bemerkung

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

Pro Fakultät können zehn Studierende teilnehmen.

Voraussetzungen

Eine Teilnahme an „Mit dem Ohr der Erinnerung I“, Montags 11:00 – 12:30 Uhr ist Voraussetzung.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

317230017 Pd programming for humans and non-humans**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

engl. Beschreibung

Pd programming for humans and non-humans

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

Bemerkung

Blockveranstaltung: 08.-09.12.2017 je 10:00-18:00, Raum 204 M7b

VoraussetzungenMotivationsschreiben 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)

317230018 Produktion für Grafikdesign**J. Rutherford**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

engl. Beschreibung

Production for graphic design

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

Bemerkung

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Termine: 25./26.10.2017, 10.00-18.00 Uhr; 15./16.11.2017, 10.00-18.00 Uhr; 13./14.12.2017, 10.00-18.00 Uhr.

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design

317230019 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel**A. Drechsler**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Pro Tools ist eine der gebräuchlichsten digitalen Audioworkstation. Die Software findet ihren Einsatz nicht nur in der Musik-, Film- und Fernsehproduktion sondern auch im Radio. In diesem Kurs werden wir uns den wichtigsten Funktionen und Werkzeugen widmen, die uns helfen Radiofeatures oder Hörspiele zu produzieren.

Nach den grundlegenden Funktionen der Aufnahme, des Schnitts und der Mischung in Pro Tools, werden wir uns durch komplexe Audioprojekte durcharbeiten und versuchen Strategien zu entwickeln, um auch große Mengen an Audiomaterial zu organisieren und zu arrangieren. Zusätzlich werden wir uns mit den Möglichkeiten des Audio- und MIDI-Processings beschäftigen. Somit lernen wir die gesamte Produktionskette der Radioproduktion mit ProTools kennen.

Bringt eure eigenen zündenden Projektideen und die Umsetzung werden wir im Kurs gemeinsam erarbeiten.

engl. Beschreibung

Pro Tools for radio features and radio plays

Pro Tools is one of the most common used digital audio workstation throughout the audio industry. It is used not only for music, film or television production but also for radio. In this course you will learn the main tools to realize your radio features and radio plays.

Starting with the basic functionalities of recording, editing and mixing we will then proceed through complex projects and try to find ways to handle and arrange a wealth of audio material. We will experience the possibilities in audio and MIDI processing. Thus you get to know the entire production chain of radio production with Pro Tools.

Bring your own stirring ideas and we will elaborate the realization of your project within the course.

Because of limited space registration is required. Please mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before September 30th 2017.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Schneiden von Audiomaterial ist von Vorteil

Leistungsnachweis

Abgabe einer künstlerischen Arbeit und Teilnahme bei BauhausFM

317230020 push pull

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Gadgets und digitale Geräte modifizieren die alltäglichen Bewegungen unserer Hände: Der Zeigefinger zieht eine unendliche und geräuschlose scrollbar; auch die Reaktion auf diese Gesten findet reibungslos, ohne Geräusch und Kraftaufwand statt. Im Gegensatz dazu werden wir während des Kurses Schalter drücken, Kurbeln drehen, Leinen ziehen. An solchen analogen Bewegungen interessieren uns die Abläufe und ihre möglichen Reaktionsketten.

Ziel des Kurses ist es, Gegenstände zu bauen, die auf eine einfache und analoge Art "interaktiv" werden. Im zweiten Teil des Kurses werden diese Gegenstände installativ mit Hilfe von Projektionen, Animationen oder Lichtspielen zu einem komplexen Mechanismus zusammengesetzt.

Die Belegung des Projekts POST TRUTH ist für Teilnehmende des Moduls "push pull" verpflichtend. Der Kurs wird in Workshops gegliedert und erfordert die Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmer*innen.

engl. Beschreibung

During the course we will to emphasize on motion paths produced by analog mechanisms.

The goal of the curse is to produce an analog "interactive" object, that responds to physical principles and gestures related to analog devices. In the second part of the course we will build reaction chains between the objects using projections, animation sequences and light.

It is mandatory to attend the project POST TRUTH. The course is organized in workshops and requires teamwork.

Voraussetzungen

Belegung des Projekts "post truth"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230021 Radio Mundo

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.10.2017

Beschreibung

Im englischsprachigen Fach-/Werkmodul "Radio Mundo" beschäftigen wir uns mit Tendenzen und Traditionen in der internationalen Radiolandschaft, egal ob Community Radio in Südafrika, wie dem Radio Atlantis oder Online-Sendern aus Neuseeland. Nähere Informationen in der englischen Beschreibung.

engl. Beschreibung

Radio Mundo - Worldwide Underground

The cultures and traditions surrounding radio are different all over the world. In some countries there is a rich tradition of radio drama, other countries cherish the political aspects of independently operated radio stations.

Over the course of Radio Mundo we aim to learn about radio all over the world and tell each other stories about them. We want to bring those traditions together, create new networks with broadcasters all over the planet and try to showcase these wildly different approaches to radio, art and radio as an art form on Bauhaus.fm, our own radio station.

Whether you are an experienced broadcaster or an artist with a desire to utilize radiophonic means for your artistic practice, Radio Mundo is the place to meet likeminded students and experiment with the facilities provided at the Chair for Experimental Radio.

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Voraussetzungen

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Leistungsnachweis

Live broadcast of your own radio format during the 48h-broadcast on BauhausFM

317230022 Radiophonic Spaces**F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

Mit "Radiophonic Spaces - ein akustischer Parcours durch die Radiokunst" entsteht an der Professur des Experimentellen Radios aktuell eine Ausstellung, die zum ersten Mal den Versuch wagt einen tiefen Einblick in die fast 100jährige Geschichte der Radiokunst zu werfen.

"Radiophonic Spaces" bringt die fluchtige Radiokunst in den Museumsraum. Das mag zunächst überraschen. Doch die beiden Welten, Kunstraum und Radoraum, sind einander weniger fremd als dies zunächst scheinen mag. Immer schon arbeiteten neben Schriftstellern, Komponisten, Theater- und Filmemachern auch bildende Künstler mit den vielfältigen Möglichkeiten des Mediums, das im Zwischenbereich von Auditivem, Performativem und Visuellem agiert. Sie haben erkannt, dass der Klang, das Geräusch, die (scheinbar) körperlose Stimme ein faszinierendes gestalterisches Material ist, das auf den Menschen unmittelbar und nachhaltig wirkt und gleichzeitig Zeit und Raum überbrückt. Heute, in der Epoche der digitalen Radiokunst, wird dies mit den neuen Möglichkeiten der Erschließung, künstlerischen Bearbeitung und nicht zuletzt der Darbietung von akustischem Material aktueller denn je.

Doch wie bringt man diese körperlose Stimme in den Ausstellungsraum? Welche Strategien gibt es, um Radiokunst außerhalb des Mediums Radio zu vermitteln? Was kann hörbar, was muss sichtbar werden und welche Techniken zur Vermittlung gibt es? Wie recherchiere ich Inhalte in Archiven und Bibliotheken, bei Sendern und Sendungsmachern? Diese und andere Fragen wollen wir ganz praktischen an diesem realen Vorhaben ausprobieren. Kleine wöchentliche Aufgaben und tiefgründige Einblicke in die Geschichte der Radiokunst erwarten euch in diesem Werkmodul.

engl. Beschreibung

With "Radiophonic Spaces - Artistic Research on Radio Archives", an exhibition is currently being presented at the chair of Experimental Radio, which for the first time dares to give a deep insight into the almost 100-year history of radio art.

How to bring this disembodied voice of radio art into the exhibition space? What are the strategies to convey radio art outside the medium of radio? What can be heard, what must become visible, and what techniques of transmission are there? How do I search for content in archives and libraries, at radiostations and broadcasters? We would like to try these and other questions on this real project. Small weekly tasks and in-depth insights into the history of radio art await you in this module.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Erfahrung im Audioschnitt, Grundlegende Kenntnisse der Radiokunst, Forscherdrang

Leistungsnachweis

Audiosnippets oder andere Inhalte für die Verwendung in der Ausstellung Radiophonic Spaces

317230023 stop.frame - Legetrick Einführung

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Beschreibung

Dieser Kurs beschäftigt sich mit der Legetrick-Technik und vermittelt wesentliche Grundlagen der experimentellen 2D-Animation.

Das Werkmodul ist für Anfänger konzipiert und aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt.

Das Modul wird als Blockveranstaltung durchgeführt.

Zeitraum:

Fr 1.12. 9:15-16:45h

Sa 2.12. 9:15-16:45h

So 3.12. 9:15-16:45h

Mo 4.12. 9:15-16:45h

engl. Beschreibung

stop.frame

During this course we will learn the principles of 2D-Animation with an experimental approach to using cut-out animation.

This Workshop is for beginners and for technical reasons limited in the number of participants.

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

317230024 Storytelling Basics ---> Animation**F. Sachse**

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.10.2017 - 15.02.2018

Beschreibung

Aus dem Kopf, auf das Papier, auf die Leinwand - Idee wird Geschichte, wird Bild.

In diesem Semester betrachten wir bewährte Techniken des Storytelling anhand verschiedener animierter Kurzfilme.

Anmeldung bis 6.10.2017 bei franka.sachse@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Storytelling Basics ---> Animation

Out of the head, onto paper, to the screen - idea becomes story, becomes visual.

This semester we will have a closer look at established storytelling techniques by means of different animated short films.

Apply till 6th of October 2017 to franka.sachse@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, aktive Mitarbeit

317230025 Tonstudioteknik / Akustik I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 12.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piasetzki (HfM FRANZ LISZT)

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

Bemerkung

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

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Leistungsnachweis

Klausur

317230027 Wo komme ich her, wo gehe ich hin - fotografisch

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Beschreibung

Dozent: Dipl.-Des. Bernd Hartung

Wir werden uns fotografisch im familiären Kontext bewegen. Anstoß und Vorlagen sollen bestehende Fotografien unserer Vorfahren sein (Urgroßeltern Großeltern, Eltern, Euch selbst, etc). Von der einfachen Nachstellung eines Portraits bis hin zur freien reportagehaften

Interpretation eines Schnappschusses, versuchen wir uns fotografisch dem Thema Familie, Beziehung und unseren Bezug dazu anzunähern. An drei Blockterminen werden wir die Ergebnisse besprechen und auch technische Probleme lösen. Im ersten Termin werden technische Fragen der Kamera- und Lichttechnik erklärt.

engl. Beschreibung

We are working in our own family context. Starting point will be your existing photographs you find in your family heritage. Pictures from your grandparents, parents, greater family or yourself. After analyzing your base, you will work with tasks e.g reportage, portrait or other free themes, to approach the ideas of family, relations and our photographic reference to that.

During our first meeting, there is also room for an introduction of camera- and lighting-technique.

Requirements:

Application via Porfolio-PDF (max. 20 photographs via wetransfere) mail to: weimar@berndhartung.de until 17th of November.

Everybody brings his/her camera, which is available.

Everybody brings 20 photographs of YOUR OWN family history YOU find interesting; personally, photographically, or any reason, you don't know so far.

Bemerkung

1. Termin: Freitag, 15.12.2017, 16-19. Uhr und Samstag 16.12.2017, 10.00-14.00 Uhr
2. Termin: Freitag, 12.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 13.01.2017, 10.00-14.00 Uhr
3. Termin: Freitag, 26.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 27.01.2017, 10.00-14.00 Uhr

Voraussetzungen

Bitte schickt mir ein pdf mit ca. 20 Fotos via wetransfer an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe wo Ihr gerade steht. Bis 17.11.17

JEDER bringt eine Kamera und vorhandenen Lichtquellen (Blitz, Dauerlicht, etc), die er/sie zur Verfügung hat mit.

JEDER bringt zwanzig Fotografien SEINER Familie, die EUCH interessieren, als Aufsichtsvorlage und digital mit. Falls das nicht möglich ist, schreibst Du das in die Bewerbung!!!

317240001 Augmented Reality als Werkzeug zur Wissensvermittlung – Grundlagen, Entwurf und Anwendung

H. Söbke, S. Zander

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 201, ab 27.10.2017

Beschreibung

Mit dem Begriff *Erweiterte Realität* (engl. Augmented Reality (AR)) wird die Ergänzung der wahrgenommenen Realität um digital erzeugte Artefakte bezeichnet. Technologien der erweiterten Realität kommen in vielen Bereichen zum Einsatz, so z.B. in der Medizin, im Maschinenbau und in der Robotik. Ein neueres populäres Beispiel aus der Unterhaltung ist *Pokemon Go*.

Inhalte der Lehrveranstaltung, die sich aus Vorlesung, Seminar und Projektarbeit zusammensetzt, sind

- Grundlagen des Lernens mit Medien
- Grundlagen und Funktionsweise von AR
- Notwendige Soft- und Hardware
- Anwendungsmöglichkeiten von AR (z.B. Aufgabenstellungen des Bau- und Umweltingenieurwesens). Hierbei wird die Nutzung und Lernwirksamkeit von AR-Anwendungen unter anderem in der Ausbildung von Bau- und Umweltingenieuren am Beispiel der App AugView erprobt und untersucht.
- AR als Hilfsmittel zum Wissenserwerb
- Design-Prinzipien von AR-Szenarien

In einem praktischen Teil werden AR-Apps vorgestellt und hinsichtlich Ihrer Nutzbarkeit und Anwendungsmöglichkeiten untersucht. Hierzu werden projektorientierte Teilaufgaben bearbeitet. Diese Teilaufgaben können u.a. die praktische Untersuchung von AR-Technologien, der Entwurf von Einsatzszenarien für AR-Anwendungen sowie empirische Nutzerstudien sein, die die Benutzbarkeit, die Lernförderlichkeit und die Auswirkungen auf die Motivation der Nutzenden untersuchen.

Leistungsnachweis

Bearbeitung von Teilaufgaben zu verschiedenen AR-Apps über das Semester hinweg, Dokumentation der Ergebnisse in einer schriftlichen Arbeit, Präsentation in der Abschlussveranstaltung

317240009 Filmtheorie

W. Bergande

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 16.10.2017 - 16.10.2017

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 06.11.2017 - 06.11.2017

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 27.11.2017 - 27.11.2017

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 11.12.2017 - 11.12.2017

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.12.2017 - 18.12.2017

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 08.01.2018 - 08.01.2018

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 22.01.2018 - 22.01.2018

Beschreibung

Das Wissenschaftsmodul bietet eine praktische Einführung in die Analyse, Interpretation und Theorie des (Ton-)Films. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe der Filmtheorie und der Erzählanalyse präsentieren die Studierenden einzeln oder in Gruppen ihre Interpretation eines Films ihrer Wahl (z.B. Spiel- oder Dokumentarfilm,

TV-Serien, Experimenteller Kurzfilm, Videokunst, Werbefilm, u.a.) und positionieren diese in einem filmtheoretischen Kontext. Zur Vorbereitung empfohlene Lektüre: Thomas Elsaesser/ Malte Hagener: *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag, 2017.

Bemerkung

Das Modul ist für Studierende aller Fakultäten offen.

Die Lehrveranstaltung findet als Blockseminar an folgenden acht Montagen jeweils von 11:15 bis 14:30 Uhr statt: 16. Oktober, 06. November, 20. November, 27. November, 11. Dezember, 18. Dezember 2017, 08. Januar, 22. Januar 2018.

Voraussetzungen

Es gibt keine besonderen Teilnahmevoraussetzungen oder –beschränkungen.

Leistungsnachweis

Erforderliche Modulleistungen für den Erwerb von 6 Leistungspunkten:

1. Aktive und regelmäßige Teilnahme (höchstens zwei entschuldigte Fehltermine).
2. Bearbeitung von mindestens zwei "Hausaufgaben" zur angewandten Film- bzw. Erzähltheorie.
2. Referat auf Basis eines selbstgewählten Filmbeispiels. Ein Referat besteht aus drei Teilen, nämlich aus a) einer mündlichen Präsentation (45 Minuten pro ReferentIn), b) einer Powerpoint-/Keynote-Präsentation und c) einem maximal 2-seitigen Thesenpapier, das an alle SeminarteilnehmerInnen verteilt wird.
3. Hausarbeit (Abgabefrist 31.03.2018, mindestens 5000 Wörter für Bachelor-Level, mindestens 8000 Wörter für Master-Level).

Die für die Hausarbeit verwendete Literatur muss mindestens fünf Monographien oder Sammelbände (Master: acht) umfassen, die nicht nur im Internet veröffentlicht sind. Die Hausarbeit muss sowohl in ausgedruckter Form als auch in elektronischer Form (im PDF-Format per eMail an: wolfram.bergande@uni-weimar.de) eingereicht werden und den Standards wissenschaftlicher Form genügen.

317240018 Motivation und Lernen – Psychologische Grundlagen für die Gestaltung von Lernumgebungen

S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 20.10.2017

Beschreibung

Grundlegende Kenntnisse zu Motivation und Lernen sind für die Entwicklung und Umsetzung von Lernumgebungen unabdingbar. Zu wissen, welche verschiedenen Motive menschliches Handeln leiten, und welche Auswirkungen dies auf das Handeln und Lernen haben kann, hat unmittelbare Konsequenzen für die Gestaltung von virtuellen aber auch realen Lernumgebungen.

Im Seminar erarbeiten wir Kenntnisse zu verschiedenen Arten der Motivation (z.B. Interesse, Flowerleben, Leistungsmotivation, Anstrengungsvermeidung). Es werden Methoden der Motivationsförderung behandelt und Möglichkeiten der Motivationsmessung erlernt.

Die theoretischen Grundlagen werden an konkreten Anwendungsbeispielen getestet.

Leistungsnachweis

Bearbeitung von Teilaufgaben zu verschiedenen Motivationsarten, jede Seminargruppe spezialisiert sich dabei auf ein Thema und präsentiert dies im Seminar. Es entsteht eine Dokumentation der wichtigsten Ergebnisse zu den Motivationsarten in einer schriftlichen Arbeit

317240019 Programming for Designers and Artists (Ba)

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

1-Gruppe Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

2-Gruppe Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 19.10.2017

Beschreibung

Einfuehrung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler:
Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

engl. Beschreibung

Programming for Designers and Artists

Goals of the course: Students who successfully attended the course will be able to understand the basic concepts of modern Computer Science, Computer Programming and Algorithms and Data Structures, and will be able to write medium complexity Object Oriented programs in Java.

Contents of the course:

Elements of Programming: variables; assignment statements; built-in types of data; conditionals and loops; arrays; and input/output, including graphics and sound.

Functions: highlights the idea of dividing a program into components that can be independently debugged, maintained, and reused.

Object-Oriented Programming: Data types and their implementation, using Java's class mechanisms.

Simple Algorithms and Data Structures: Sorting and searching, fundamental data structures, including stacks, queues, and symbol tables.

Theoretical Computer Science: Complexity, Computability, Intractability: an overview.

A Simple Computing Machine: Introduction to a Simple Machine to explain how hardware is constructed and how it works.

317240020 Programming for Designers and Artists (Ma)

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

1-Gruppe Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

2-Gruppe Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 19.10.2017

Beschreibung

Einfuehrung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler:
Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

engl. Beschreibung

Programming for Designers and Artists

Goals of the course: Students who successfully attended the course will be able to understand the basic concepts of modern Computer Science, Computer Programming and Algorithms and Data Structures, and will be able to write medium complexity Object Oriented programs in Java.

Contents of the course:

Elements of Programming: variables; assignment statements; built-in types of data; conditionals and loops; arrays; and input/output, including graphics and sound.

Functions: highlights the idea of dividing a program into components that can be independently debugged, maintained, and reused.

Object-Oriented Programming: Data types and their implementation, using Java's class mechanisms.

Simple Algorithms and Data Structures: Sorting and searching, fundamental data structures, including stacks, queues, and symbol tables.

Theoretical Computer Science: Complexity, Computability, Intractability: an overview.

A Simple Computing Machine: Introduction to a Simple Machine to explain how hardware is constructed and how it works.

Bemerkung

Termine und Raum werden noch bekannt gegeben.

417240033 Art & Agency – Die Handlungsmacht der Künste

M. Siegler

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 19.10.2017

Beschreibung

Kunstwerke sind merkwürdige Entitäten: sie verdanken sich einem Urheber und handeln doch eigenmächtig, sie werden tausendfach reproduziert und gelten doch als einzigartig, sie werden hoch gehandelt und zugleich für unschätzbar erklärt, werden verpackt, verladen, verschifft und bleiben dennoch unberührbar. Das Seminar geht davon aus, dass sich diese Paradoxien besser verstehen lassen, wenn man Kunstwerke aus der Perspektive der „Akteur-Netzwerk-Theorie“ (ANT) betrachtet. Als Ansatz, der Menschen und Dingen gleichermaßen Handlungsvermögen zuspricht, hat sich die ANT immer auch für ästhetische Artefakte, Praktiken und Situationen interessiert. Sie erlaubt es, Werke nicht als statische Objekte zu beschreiben, sondern als handlungsmächtige Akteure, die in vielfältige Prozesse der Herstellung, Aushandlung und Wertschätzung eingebunden sind.

Das Seminar möchte zentrale Texte aus dem Umfeld der ANT zu den Künsten einer genauen Lektüre unterziehen und mit exemplarischen Werken aus Film, Malerei, Musik und Performance in Beziehung setzen (u.a. von Harun Farocki, Pixar, Fischli/Weiss, William Turner, Mr. Bean, Thomas Struth...). Dabei werden u.a. folgende Fragen verfolgt: Wie kommen Werke in die Welt und wer ist daran beteiligt? Welche Akteure und Praktiken sind in der Kunst außerdem ‚am Werk‘ (restaurieren, interpretieren, versteigern, sammeln, versichern...)? Enden Gemälde an ihren Rahmen? Kann man lernen, Werke zu lieben? In einem Parcours durch die Künste und entlang konkreter Materialien soll einerseits eine Einführung in grundlegende Konzepte der ANT (Akteur, Ding, Handlungsmacht, Kontroverse, Existenzweise...) ermöglicht und andererseits ein spezifischer Blick auf künstlerische Produktionen eingeübt werden.

engl. Beschreibung

Art & Agency

Artworks are quite peculiar entities: they are constantly reproduced but presented as unique, they are regarded as priceless but sold for high prices, they are packaged, shipped, installed but still say "do not touch." This seminar assumes that all these paradoxes are better understood as soon as one views art from an actor-network theory

(ANT) perspective. Stressing the agency of non-human actors, ANT is highly interested in aesthetic objects, practices and situations. Therefore it might offer a new way to think about the mode of existence of art works. The seminar will read closely through key texts of ANT and discuss them in relation to specific works of art from film, painting, music, and performance art.

Bemerkung

Dozent: Martin Siegler

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit; Regelmäßige Teilnahme; Präsentationsleistung; Studienarbeit in einem der beiden Seminare des Moduls

417240034 Performanzen des Nicht(s)tuns

O. Moskatova

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 17.10.2017

Beschreibung

Performativität ist in den letzten Jahrzehnten zu einem der Schlüsselbegriffe der geisteswissenschaftlichen Forschung avanciert. Ausgehend von John L. Austins Sprechakttheorie, die die Handlungsanteile der sprachlichen Äußerungen thematisiert, untersuchen die performativen Ansätze kulturelle und ästhetische Erzeugnisse, aber auch Subjektpositionen in ihrem wirklichkeitsstiftenden Akt- und Vollzugscharakter. Damit legen sie den Fokus tendenziell einseitig auf Tun, Handeln und Aktivität im weitesten Sinne. Aspekte wie Nichttun, verschiedene Formen des Unterlassens und Sichüberlassens, des Unvermögens, Willensschwäche, Schaffensmüdigkeit oder auch Faulheit bleiben damit in ihrer kulturellen und ästhetischen Relevanz unterbelichtet. Die mit der Bevorzugung des Aktivischen einhergehenden Vorstellungen des Gelingens, der Machbarkeit, des Könnens und des Vermögens haben dabei nicht nur Konsequenzen für die Konzeption der ästhetischen Praktiken. Sie stehen auch zunehmend im Verdacht, problematische gesellschaftliche Entwicklungen und Imperative zu stützen, aber auch überkommen geglaubte Subjektivitäts- und Handlungsmodelle zu reinstallieren.

Im Seminar werden wir vor diesem Hintergrund vor allem die Spannungen zwischen Tun und Lassen, Performativität und Untätigkeit ausloten, wie sie im Titel „Performanzen des Nicht(s)tuns“ auf nahezu widersprüchliche Weise zum Ausdruck kommen. Dabei werden uns nicht nur die ästhetischen Verhandlungen der vielfältigen Formen des Nicht(s)tuns interessieren, sondern auch ihre Relevanz für die Konzeption des Ästhetischen selbst. Schließlich werden wir die Unterschiede zwischen den Handlungsmodellen der Performativitätsansätze und der ANT, die im zweiten Seminar des Moduls besprochen werden, berücksichtigen und ihre Konsequenzen beleuchten.

engl. Beschreibung

Regelmäßige Teilnahme; Referat/Sitzngsmoderation; Hausarbeit in einem der Seminare

The seminar deals with practices and various forms of inactivity and their current aesthetic and social significance. In order to do this, we will get acquainted with different agency approaches such as performativity and ANT. We will especially discuss the relationship between doing and not-doing rather than simply opposing them.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme; Referat/Sitzngsmoderation; Hausarbeit in einem der Seminare

4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

U. Damm, J. Geelhaar, A. Helmcke, J. Hintzer, J. Hufner, W. Kissel, R. Minard, N. Singer Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 09.10.2017 - 09.10.2017
Di, wöch., 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 10.10.2017 - 10.10.2017
Di, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2017 - 10.10.2017
Mi, wöch., 09:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.10.2017 - 11.10.2017
Mi, wöch., 13:30 - 17:00, 11.10.2017 - 11.10.2017
Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

Alle Studierenden im ersten Semester des Bachelor-Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung besuchen verbindlich das Einführungsmodul. Dieses setzt sich aus den einführenden Blockveranstaltungen aller künstlerisch-gestalterischen Lehrgebiete im Studiengang zusammen. Die Teilnahme daran ist verpflichtend und schriftlich zu bestätigen. Darüber hinaus erbringen die Studierenden eine benotete Prüfungsleistung in einem der Lehrgebiete nach jeweiliger Absprache beziehungsweise Aufgabenstellung. In der Wahl des prüfenden Lehrgebiets sind die Studierenden frei. Insgesamt wird das erfolgreich bestandene Einführungsmodul mit sechs Leistungspunkten abgerechnet.

Das Einführungsmodul endet mit einer abschließenden und zusammenfassenden Veranstaltung zum Semesterverlauf und zur weiteren Studienplanung.

Die Präsentationen der Professuren des Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung finden an folgenden Tagen statt:

Montag, 09. Oktober 2017

14.00 - 18.00 Uhr: **Multimediales Erzählen**, Gastwissenschaftlerin Aline Helmcke, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Dienstag, 10. Oktober 2017

09.00 - 13.00 Uhr: **EKuK und ER**: Prof. Robin Minard / Prof. Nathalie Singer, Coudraystr. 13 A, Raum 011 (SEAM Studio), dann Wechsel in Limona

14.00 - 18.00 Uhr: **Interface Design**, Prof. Jens Geelhaar, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Mittwoch, 11. Oktober 2017

09.00 - 12.30 Uhr: **GMU**, Prof. Ursula Damm, Marienstr. 1b, Projektraum 201

13.30 - 17.00 Uhr: **Experimentelle Television**, Jun.-Prof. Jakob Hüfner / Jun.-Prof. Jörn Hintzer, Medienhaus, Kinoraum 112, Steubenstraße 6a
(ab 17.00 Uhr Immatrikulationsfeier im Audimax!)

Donnerstag, 12. Oktober 2017

9:00 – 13:00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Bauhausstr. 15, Kinosaal 004

engl. Beschreibung

Introductory Module in Media Art and Design

Bemerkung

Das Modul ist ausschließlich für Studierende des Bachelor-Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung im ersten Semester vorgesehen.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 1. Vorlesung /Übung, ab 10.10.2017

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 16.10.2017

Mi, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Klausur, 07.02.2018 - 07.02.2018

Beschreibung

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 User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, 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, Designkriterien, 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 und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-/Produkt-Design-Studierende ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten

engl. Beschreibung

Human-Computer Interaction (interfaces)

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems.

In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context.

The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments.

Media design/art students and product design students will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Mediengestalter/designer und Produkt-Designer)

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.10.2017 - 17.10.2017

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 19.10.2017

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, 24.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

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

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 30. September 2017 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 24,10,2017, 13.30-15.00 Uhr, Raum 005/B15

wö Di. 13.30-15.00 Uhr, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Bachelor Kolloquium Multimedia Narration

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

Bemerkung

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

Raum: 104/B15

Termin: Di. wö. 17.10.2017, 17.00-18.30 Uhr

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Fleischgewordenes Wort

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 24.10.2017 - 03.02.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Wir kreieren zusammen einen 72 stündigen Parcours durch Weimar.

Wir bemächtigen uns für 72 Stunden der Stadt Weimar.

Wir hinterlassen Spuren, ziehen Spuren, schreiben uns in die Stadt ein.

Die Aspekte Dauer, Ausharren über Tage, sich Aussetzen und an die Wand zu stellen, sind bestimmend.

Im Idealfall entsteht dabei eine Formel die wir sichtbar hinterlassen. (Welchen Inhalts, das werden wir im Laufe des Semesters erarbeiten)

Und es wird ein Finale geben!

Die Elemente dieser Formel können Sprache, Ton, Film etc. sein.

Sprachlich, akustisch, filmisch etc. vermittelte Skulpturen.

Drei Tage vor einer existentiell angepackten Augenzeugenschaft, jenen Menschen die in Weimar an jenen Gebäuden/Orten vorbeigehen, vorbeifahren, sie besuchen, dort verharren.

Dieser Kurs wird sich für literarisch Begabte textlastig gestalten, für andere aktustisch, szenisch oder skulptural.

Wir werden gemeinsam geeignete Orte in Weimar recherchieren, uns einen Parcours zusammenstellen, und für diese Orte Konzepte entwickeln und verwirklichen.

Utopie. Große Ideen. An der großen Nummer arbeiten.

Manifestierende sein!

Dem Prinzip Verausgabung frönen!

Geblockte Termine: 24.10., 07.11., 28.11., 19.12., 16.01., 23.01. jeweils von 10 - 17 Uhr

Start des 72 Stunden Parcours: 01.02.

FALKNER

Schriftstellerin, Dramatikerin und Hörspielregisseurin.

Geboren als Michaela Falkner 1970 Österreich, arbeitet und lebt in Wien und Algier. Promovierte in politischer Psychologie (zum Thema Verbale Konstrukte).

FALKNER deklariert ihre Arbeiten, egal in welchem Medium, als Manifeste. Ein Gesamtwerk, das sie Stück für Stück, Nummer für Nummer entwickelt, festhält und fortschreibt, eine Welt- und Sehnsuchtsformel in mittlerweile 52 Teilen.

Der Gestus von FALKNERs Texten ist einer, der über alle Gattungs- und Genregrenzen hinweg eine Ausdrucksform sucht, die Text mit performativen, theatralisch-deklamatorischen Mitteln inszeniert. Dieser Text ist immer Partitur, egal welches Medium, welche Bühne er nutzt, die Inszenierung ist ihm eingeschrieben.

engl. Beschreibung

The Incarnate Word

Together we will create a 72-hour parcour through Weimar.

We take possession of the city of Weimar for 72 hours.

We leave traces, draw traces, write us into the city.

In the ideal case, a formula emerges, which we leave visible. (The content of which we will elaborate in the course)

And there will be a final!

The elements of this formula can be linguistic, sound, cinematic etc.

Three days before an existential eyewitness, those people who pass through the buildings / places in Weimar, pass, visit, stay there.

Together we will conduct research on appropriate places and on a compilation of a course. We will create and realize a concept for these places. Before the course make up with your own ideas of places and bring them tot he first meeting.

Utopia. Great ideas. Work on the big shot.

Being manifesting!

Enjoy the principle of overspending!

Bemerkung

Anmeldung bis zum 30.09. per Mail bei Melanie Birnschein: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit im Rahmen einer 72h-Performance (Anfang Februar).

Einführungsmodul**4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung**

U. Damm, J. Geelhaar, A. Helmcke, J. Hintzer, J. Hufner, W. Verant. SWS: 4

Kissel, R. Minard, N. Singer

Werkmodul

Mo, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 09.10.2017 - 09.10.2017

Di, wöch., 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 10.10.2017 - 10.10.2017

Di, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2017 - 10.10.2017

Mi, wöch., 09:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.10.2017 - 11.10.2017

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, 11.10.2017 - 11.10.2017

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

Alle Studierenden im ersten Semester des Bachelor-Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung besuchen verbindlich das Einführungsmodul. Dieses setzt sich aus den einführenden Blockveranstaltungen aller künstlerisch-gestalterischen Lehrgebiete im Studiengang zusammen. Die Teilnahme daran ist verpflichtend und schriftlich zu bestätigen. Darüber hinaus erbringen die Studierenden eine benotete Prüfungsleistung in einem der Lehrgebiete nach jeweiliger Absprache beziehungsweise Aufgabenstellung. In der Wahl des prüfenden

Lehrgebiets sind die Studierenden frei. Insgesamt wird das erfolgreich bestandene Einführungsmodul mit sechs Leistungspunkten abgerechnet.

Das Einführungsmodul endet mit einer abschließenden und zusammenfassenden Veranstaltung zum Semesterverlauf und zur weiteren Studienplanung.

Die Präsentationen der Professuren des Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung finden an folgenden Tagen statt:

Montag, 09. Oktober 2017

14.00 - 18.00 Uhr: **Multimediales Erzählen**, Gastwissenschaftlerin Aline Helmcke, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Dienstag, 10. Oktober 2017

09.00 - 13.00 Uhr: **EKuK und ER**: Prof. Robin Minard / Prof. Nathalie Singer, Coudraystr. 13 A, Raum 011 (SEAM Studio), dann Wechsel in Limona

14.00 - 18.00 Uhr: **Interface Design**, Prof. Jens Geelhaar, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Mittwoch, 11. Oktober 2017

09.00 - 12.30 Uhr: **GMU**, Prof. Ursula Damm, Marienstr. 1b, Projektraum 201

13.30 - 17.00 Uhr: **Experimentelle Television**, Jun.-Prof. Jakob Hüfner / Jun.-Prof. Jörn Hintzer, Medienhaus, Kinoraum 112, Steubenstraße 6a
(ab 17.00 Uhr Immatrikulationsfeier im Audimax!)

Donnerstag, 12. Oktober 2017

9:00 – 13:00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Bauhausstr. 15, Kinosaal 004

engl. Beschreibung

Introductory Module in Media Art and Design

Bemerkung

Das Modul ist ausschließlich für Studierende des Bachelor-Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung im ersten Semester vorgesehen.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

Kolloquien

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.10.2017 - 17.10.2017

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 19.10.2017

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 005, 24.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

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

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 30. September 2017 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 24.10.2017, 13.30-15.00 Uhr, Raum 005/B15

wö Di. 13.30-15.00 Uhr, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Bachelor Kolloquium Multimedia Narration

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

Bemerkung

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

Raum: 104/B15

Termin: Di. wö. 17.10.2017, 17.00-18.30 Uhr

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Projektmodule

317220003 Art's Birthday - A Fabulative Archipelago: Erzählung als Raum für sonores Experimentieren

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.10.2017 - 18.01.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Silvia PLONER & Nicolas PERRET aka Island Songs

"Was gegen die Fiktion ist, ist nicht das Wahre, es ist nicht die Wahrheit, die immer die der Meister oder Kolonisatoren ist; es ist die geschichtenerzählende Funktion der Armen, insofern sie die falsche Macht gibt, die sie zu einer Erinnerung macht, einer Legende, einem Monster." Gilles Deleuze

„Das ist nur ein Bettlaken! Aber was, wenn es ein Geist sein würde?“ Alejandra Salinas und Aeron Bergman

"Die Grenze zwischen Science-Fiction und sozialer Realität ist eine optische Täuschung." Donna Haraway

Eine Reihe von Denkern, unter ihnen Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty und Isabelle Stengers, betrachten Erzählungen als eine Möglichkeit, Wesen zu erschaffen, Welten heranzuzüchten, Wissen zurückzuerobern und offizielle und inoffizielle Geschichte zu entschlüsseln. Abweichend von ihren eigenen Gedanken und Donna Haraways Konzept der spekulativen Fabulation lädt das fabulierende Archipel ein, Fabulieren als Erzählform für Ton- und Radioproduktion zu erörtern und zu erforschen.

Unser Ansatz für dieses Semester wird forschungsorientiert sein. Wir werden ein Thema vorschlagen, das weit genug ist, um Raum für individuelle Ansätze und Klangausdrücke / Ontologien zu lassen. Die Studierenden sind eingeladen, verschiedene Arten von Erzählungen mit einer zentralen Frage zu erforschen: wie man die Realität (und ihre Vielfalt an Perspektiven) berücksichtigt und sie als primäres Klangmaterial verwendet.

Gemeinsam werden wir auf eine Performance zum Art's Birthday am 17. Januar hinarbeiten und - falls wir uns gemeinsam dafür entscheiden, eine Ausstellung, eine Art "group show" realisieren, die sowohl im radiophonen als auch im physischen Raum stattfinden könnte.

Nicolas Perret und Silvia Ploner leben und arbeiten in Berlin und Paris unter dem Namen "Island Songs". Ihr Werk untersucht Gebiete und Wissenszusammenhänge, die das menschlich-zentrierte Wertesystem und die Grenzen geläufiger Wahrheiten überschreiten. Mit einer synkretistischen Annäherung an Klang und aufgezeichnetes Klangmaterial als Basis, orchestrieren sie die Unsicherheiten des Gehörten, stellen Wahrnehmung als Zweifel dar und laden zur Teilnahme am Unbekannten ein.

Das Projekt wird vorwiegend in englischer Sprache unterrichtet.

Fünf Blöcke (insgesamt 9 Tage) an folgenden Tagen, jeweils Dienstag 13:30-20:30 und Mittwoch 9:15-12:30 Uhr.

- 17. Oktober (6h): Erstes Treffen

- 1. und 2. November (12h): Session 1

- 21. und 22. November (12h): Session 2

- 12. und 13. Dezember (12h): Session 3

- 16. und 17. Januar (12h): Vorbereitung und Performance Art's Birthday

Außerdem wöchentliche Projekttreffen Dienstags 15:15-18:30 Uhr.

engl. Beschreibung

A Fabulative Archipelago: narration as a space for sonorous experimentation

"What is opposed to fiction is not the real; it is not the truth which is always that of the masters or colonizers; it is the story-telling function of the poor, insofar as it gives the false the power which makes it into a memory, a legend, a monster." Gilles Deleuze

"This is only a bed sheet! But what if this would be a ghost?" Alejandra Salinas and Aeron Bergman

"The boundary between science fiction and social reality is an optical illusion." Donna Haraway

A series of thinkers, such as Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty and Isabelle Stengers regard narratives as a way of making beings, growing worlds, reclaiming knowledge and decoding official and unofficial history. Departing from their thoughts and Donna Haraway's concept of speculative fabulation A Fabulative Archipelago invites to think and explore fabulation as a mode of story-telling in the context of sound and radio production.

Our approach to this semester will be research based. We will propose a theme wide enough to leave space for individual approaches and sonic expressions/ontologies. Students are invited to explore various types of narratives with a central question: how to take the real (and its variety of perspectives) into account and use it as a main sound material.

Together we will work towards a performance for the Art's Birthday for Kunstradio on January 17th and - if we choose so collectively - towards an exhibition, a kind of 'group show' that could enact in both radiophonic and physical space.

KEYWORDS: fabulations, field recordings, a-cappella field recordings, modular field recordings, synthetic field recordings, beyond field recording, no field recordings, sample-based practices, experimental compositions, sonifications, contemporary mythologies, tales, voice/no voice, soundscapes ... no jazz

Nicolas Perret and Silvia Ploner – Islands Songs – live and work in Berlin and Paris. Their work investigates in territories and knowledge's transgressing a human-centered system of values and accepted borders of truth. With a syncretic approach towards sound and recorded sound material as a base, they orchestrate the uncertainty of the heard, frame perception as doubt and invite participation in the unknown.

Please apply in writing until September 30 via melanie.birnschein@uni-weimar.de

Course: October 17th until January 17th.

Five blocked meetings (total of 9 days) on the following dates, Tuesdays from 13:30-20:30, Wednesdays 9:15-12:30.

- October 17th (6h): first meeting
- November 1st and November 2nd (12h): working session 1
- November 21st and November 22nd (12h): working session 2
- December 12 and December 13 (12h): working session 3
- January 16 and January 17 (12h): Preparation and performance Art's Birthday Additional project meetups on Tuesdays 15:15-18:30

Bemerkung

Teilnahme nur nach schriftlicher Bewerbung bis zum 30.9. an melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Teilnahme an allen Blockveranstaltungen, Vorkenntnis in digitaler Klangbearbeitung, selbständiges künstlerisches Arbeiten

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit

317220009 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, gerade Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 17.10.2017

Beschreibung

Den Menschen als Tier zu betrachten, heißt ihn mit unverstelltem Blick anzusehen, sich mit Verhaltensmustern und Beweggründen hinter dem Offensichtlichen zu beschäftigen. Warum verhalten wir uns auf diese oder jene Art und welche Beweggründe zeigen sich dabei, die wir eigentlich gar nicht offenbaren wollen? Wie schaffen wir es ein authentisches Abbild dessen zu machen was uns ausmacht? Diese formale Frage betrifft Inszenierung und die formale Umsetzung. Formal werden wir die Mittel des Tierfilms, aber auch künstlerische Positionen zu diesem Thema untersuchen, denn in der Kunstwelt hat sowohl das Mensch im Tier als auch das Tier im Mensch einen festen Platz. Inhaltlich wird es bei den Projekten um die grundlegenden Themen, wie Nahrungsbeschaffung, Fortpflanzung und Überleben, gehen.

Die Studierenden werden einen inszenierten Film zu diesem Thema umsetzen, der bis zum 30.3.2018 fertiggestellt sein muss.

engl. Beschreibung

The human being as an animal

In the course we examine human behavior. We look at humans with the attitude of an scientist looking at guinea pigs. We want to discover the animal behind the human surface. How to we show this? Using the same tools as filmmakers like David Attenborough uses to film animals or is a artistic approach more appropriate to show an authentic picture of human behavior?

Bemerkung

Ort: raum 112, Steubenstr. 6a

Termin: Di. 14tägig gerade ab 17.10.2017, 15.15-18.30 Uhr, dazu 2 Blockseminare (Termin wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

Leistungsnachweis

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

317220011 Festivallounge 2018**A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 08:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05.-03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine

selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, geplante Exkursionen: 18.-22.10.2017 Filmkunsttage Sachsen-Anhalt, 19.-25.11.2017 Filmschoolfest München, 22.-28.01.2018 Max Ophüls Preis Saarbrücken

Raum: 004/B15

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

317220016 Interface Design 2 - Einführung weiterführende Methoden und Technologien im Interface Design

J. Geelhaar

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.10.2017

Veranst. SWS:

16

Beschreibung

Thematisch offenes Modul, das folgende Themenfelder einführend vermittelt und Studenten befähigt Konzepte und funktionelle Prototypen (von einfachen Papier Mockups bis hin zu high-fidelity Prototypen und "proof of concept"-Demonstratoren) zu realisieren.

Mobile und Desktop Apps

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen (Desktop und Mobile Apps)

Physical Interfaces für das "Internet of Things"

Prototyping mit der Arduino-Plattform und andere Entwicklungsplattformen unter Verwendung von Sensoren und Aktoren.

Web of Things

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen in Verbindung mit "Smart en" physischen Objekten und Interfaces.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

Die Umsetzung eines 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 DVD).

317220018 Klangwerkstatt A - 17/18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

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

Bemerkung

weitere Termine: 13:30—15:00 Uhr. Weitere Termine nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation.

317220022 POST TRUTH**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Der alltägliche Umgang mit generierten, künstlichen oder simulierten Umgebungen ist für uns eine Selbstverständlichkeit geworden und wirkt sich auch auf die Wahrnehmung solcher Umgebungen aus, die wir als "natürlich", "wirklich" oder "real" bezeichnen würden. Das Projekt POST TRUTH stellt die Frage, inwieweit unsere von digitalen Medien kodierten Seh- und Handlungsweisen sich für künstlerische Konzepte und Strategien im Bereich Bewegtbild/Installation umfunktionieren lassen. Der Fokus liegt dabei auf dem Umgang mit analogen Materialien und Techniken, die im Verbund mit dem Werkmodul "push pull" auf ihr Potenzial für zeitbasiertes oder sequenzielles Gestalten hin untersucht werden. Jede/r Teilnehmer/in wird aufbauend auf den Erfahrungen, die im Werkmodul vermittelt werden, eine eigene Projektidee entwickeln und umsetzen.

Alle Projektteilnehmer/innen müssen verbindlich das Werkmodul "push pull" belegen. Das Projekt ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich während der Konsultationen vor der Projektwahl am Di 10.10.2017 zwischen 9 und 12h, Bauhausstr 15, R202 vorzustellen.

engl. Beschreibung

Artificial and simulated objects and surroundings are part of our everyday experience. This reflects back on our comprehension of what we would define as "natural" or "real". This course explores how our experience with digital or artificial worlds can be translated into artistic practices. In conjunction with the module "push pull", we will focus on analogue techniques and material with the aim to create time-based works and installations. Each participant is requested to develop and realise his/her own project idea.

In order to participate, students have to assign to the Werkmodul "push pull". Those who are planning to participate are kindly asked to attend the consultation on Tue 10.10. between 9 and 12am, Bauhausstr 15, R104.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "push pull"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung, Semesterpräsentation

317220025 SKILL SET**S. Helm, C. Hill, K. Steiger**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 24.10.2017

Beschreibung

„Je nach dem, auf was Sie es abgesehen haben, wählen Sie eine Terrain, eine mehr oder weniger dicht bevölkerte Stadt, eine mehr oder weniger belebte Straße. Bauen Sie ein Haus. Richten Sie es ein. Holen Sie das Beste aus seiner Dekoration und Fassade heraus. Wählen Sie eine Jahreszeit und Uhrzeit. Laden Sie die geeignetsten Personen ein und wählen Sie passende Schallplatten und alkoholische Getränke. Die Lichtsituation und die Gesprächsthemen müssen natürlich passend zum Wetter und ihrer Autobiografie gehalten werden.“

Wenn Sie keinen Fehler in Ihrer Rechnung gemacht haben, sollte das Ergebnis Sie zufrieden stellen — bitte informieren Sie die Redaktion über die Resultate”

(„Psychogeographisches Spiel der Woche“ aus der Zeitschrift "Potlatch" Heft Nr. 1, 1954)

Ein Novum der gegenwärtigen Unternehmenskultur ist die Ausbildung von Führungskräften in alternativen Qualifikationen. Über ihre fachliche Spezialisierung hinaus sollen sie ihren potentiellen Kunden damit kultivierter und „Realitätsnah“ erscheinen. Die Skala der erlernbaren Fähigkeiten umspannt das Mixen von Cocktails über das Erlernen von Häkeln und reicht bis hin zu Extremsportarten. Spezielle Seminare schulen leitende Angestellte darin, den Anschein besserer und interessanterer Menschen zu erwecken. Aber sind sie das wirklich?

Was sind erlernbare Fähigkeiten, die wir selbst in unserem Arbeitsleben einsetzen können und wie überschneidet sich dieses mit unserer Freizeit?

Diesen und weiteren Fragen werden wir nachgehen, indem wir uns Spezialisten, Coaches und Dozenten aus vermeintlich studiumsfernen Disziplinen zu fachspezifischen Workshops einladen. Exemplarisch seien folgende Disziplinen genannt: Backhandwerk, Nail-Art, Tattoo-Art, Scherenschleifer, Goldschmiedekunst, Japanische Kalligrafie, Sommelier.

Neben einer ausführlichen Auseinandersetzung mit den verschiedenen Disziplinen wird es Aufgabe sein, das Ladenlabor (eine lebensgroße Ladenfront mit Ladenraum, innerhalb unseres Projektraumes) passend zu den eingeladenen Gästen, mit Allem was dazugehören soll, zu gestalten. Hierbei geht es um eine reflektierte und bewusste Inszenierung aller beteiligten Akteure im Raum sowie des Raumes selber. Das Ladenlabor wird zu einer Bühne für die eingeladenen Gäste sowie deren Workshops, wobei die Studierenden aus der Rolle der Gestalter_innen (Produzenten) dann auch in die Rolle der Workshop-Gäste schlüpfen werden. Für diese Umsetzungen darf gerne kreative Feldforschung, versierte Beobachtung und ungewöhnliche Recherche eingesetzt werden. Die geschaffenen Situationen können der eines real existierenden Geschäfts aber zum Beispiel auch einem Filmset von Wes Anderson ähneln. Hier seid Ihr und Eure individuellen handwerklichen Fähigkeiten gefragt!

Den Teilnehmer_innen wird nahe gelegt ebenfalls das begleitende und ergänzende Fachmodul „SKILLS FOR SKILLSET“ von Katrin Steiger und Sebastian Helm zu belegen.

317220028 Visuelle Musik im 360-Grad Raum

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 19.10.2017 - 19.10.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 26.10.2017

Beschreibung

In diesem Gemeinschaftsprojekt geht es um die Verbindung von Forschung und Kreativität mit dem Ziel, mit vorgelegtem Klang- und Musikmaterial eigenständige Visualisierungen im 360-Grad Fulldome-Format zu konzipieren und zu produzieren. Diskutiert und bewertet werden Relationen von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien in der Medienkunst und Mediengestaltung. Der Schwerpunkt liegt auf der Inszenierung von Bewegtbild und räumlich organisiertem Klang für immersive Medienerlebnisse.

In der Übung werden Techniken der Fulldome-Produktion und Spatial Sound Gestaltung vermittelt, wie sie im digitalen Planetarium oder im Fulldome-Theater angewendet werden. Grundlage der zu kreierenden Musikvisualisierungen sind Originalaufnahmen aus dem Archiv des UNESCO-Lehrstuhls für Transcultural Music Studies mit dem Schwerpunkt auf asiatische Musik. Diese unterschiedlichen, jeweils 4 Minuten langen Klangaufnahmen sollen zu eigenständigen Fulldome-Visualisierungen interpretiert werden, d.h. der Charakter

und das musikalisch-kulturelle Umfeld eines Musikinstruments oder eines musikalischen Genres sollen eine freie Umsetzung im audiovisuellen 360-Grad Medium erfahren.

Die besten entstehenden Arbeiten werden im Rahmen des 12. FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena, im Mai 2018 öffentlich uraufgeführt, bzw. als Wettbewerbsbeitrag eingereicht. Das Projekt setzt die im Studiengang etablierten Experimente mit digitaler Fulldomeprojektion und performativem Fulldome-Theater fort und erweitert sie in Richtung „Visual Music in the Dome“

Die Teilnehmerzahl ist auf je 8 Personen aus der Hochschule für Musik und der Bauhaus-Universität begrenzt, vorherige Anmeldung und ein Statement zur Motivation ist unbedingt erforderlich.

HfM: Prof. Dr. Tiago de Oliveira Pinto: transmusic@hfm-weimar.de

BUW: micky.remann@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Visual Music in the 360-degree dome

Bauhaus and Franz-Liszt students will collaborate in the conception and production of visual music pieces for the 360-degree immersive media space (planetarium, fulldome theater, VR). The music visualizations will be based on original sound recordings from the archives of the UNESCO-Chair for Transcultural Music Studies, with an emphasis on Asian instruments.

Basic technologies for Fulldome- and Spatial Sound production and media design will be taught in tutorials. The best music visualizations will premiere at the Jena FullDome Festival in May 2018.

Bemerkung

Dozenten: Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Kathrin Ledina, Mohammad Jaradat

Raum: 112, Steubenstr. 6a ab 27. 10.2017

Termin: Do. wö. 19.10.2017, 13.30-16.45 Uhr

Der erste Termin findet am 19.10.2017 im Kinosaal Brauhausstr. 15 statt.

Leistungsnachweis

Konzeption, Fertigstellung und Abgabe einer max. 4 min. Musikvisualisierung im 360-Grad Fulldome-Format auf Grundlage von vorgelegtem Klang- und Musikmaterial.

Fleischgewordenes Wort

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 24.10.2017 - 03.02.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Wir kreieren zusammen einen 72 stündigen Parcours durch Weimar.

Wir bemächtigen uns für 72 Stunden der Stadt Weimar.

Wir hinterlassen Spuren, ziehen Spuren, schreiben uns in die Stadt ein.

Die Aspekte Dauer, Ausharren über Tage, sich Aussetzen und an die Wand zu stellen, sind bestimmend.

Im Idealfall entsteht dabei eine Formel die wir sichtbar hinterlassen. (Welchen Inhalts, das werden wir im Laufe des Semesters erarbeiten)

Und es wird ein Finale geben!

Die Elemente dieser Formel können Sprache, Ton, Film etc. sein.

Sprachlich, akustisch, filmisch etc. vermittelte Skulpturen.

Drei Tage vor einer existentiell angepackten Augenzeugenschaft, jenen Menschen die in Weimar an jenen Gebäuden/Orten vorbeigehen, vorbeifahren, sie besuchen, dort verharren.

Dieser Kurs wird sich für literarisch Begabte textlastig gestalten, für andere aktustisch, szenisch oder skulptural.

Wir werden gemeinsam geeignete Orte in Weimar recherchieren, uns einen Parcours zusammenstellen, und für diese Orte Konzepte entwickeln und verwirklichen.

Utopie. Große Ideen. An der großen Nummer arbeiten.

Manifestierende sein!

Dem Prinzip Verausgabung frönen!

Geblockte Termine: 24.10., 07.11., 28.11., 19.12., 16.01., 23.01. jeweils von 10 - 17 Uhr

Start des 72 Stunden Parcours: 01.02.

FALKNER

Schriftstellerin, Dramatikerin und Hörspielregisseurin.

Geboren als Michaela Falkner 1970 Österreich, arbeitet und lebt in Wien und Algier. Promovierte in politischer Psychologie (zum Thema Verbale Konstrukte).

FALKNER deklariert ihre Arbeiten, egal in welchem Medium, als Manifeste. Ein Gesamtwerk, das sie Stück für Stück, Nummer für Nummer entwickelt, festhält und fortschreibt, eine Welt- und Sehnsuchtsformel in mittlerweile 52 Teilen.

Der Gestus von FALKNERs Texten ist einer, der über alle Gattungs- und Genre Grenzen hinweg eine Ausdrucksform sucht, die Text mit performativen, theatralisch-deklamatorischen Mitteln inszeniert. Dieser Text ist immer Partitur, egal welches Medium, welche Bühne er nutzt, die Inszenierung ist ihm eingeschrieben.

engl. Beschreibung

The Incarnate Word

Together we will create a 72-hour parcour through Weimar.

We take possession of the city of Weimar for 72 hours.

We leave traces, draw traces, write us into the city.

In the ideal case, a formula emerges, which we leave visible. (The content of which we will elaborate in the course)

And there will be a final!

The elements of this formula can be linguistic, sound, cinematic etc.

Three days before an existential eyewitness, those people who pass through the buildings / places in Weimar, pass, visit, stay there.

Together we will conduct research on appropriate places and on a compilation of a course. We will create and realize a concept for these places. Before the course make up with your own ideas of places and bring them tot he first meeting.

Utopia. Great ideas. Work on the big shot.

Being manifesting!

Enjoy the principle of overspending!

Bemerkung

Anmeldung bis zum 30.09. per Mail bei Melanie Birnschein: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit im Rahmen einer 72h-Performance (Anfang Februar).

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317220018 Klangwerkstatt A - 17/18

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

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

Bemerkung

weitere Termine: 13:30—15:00 Uhr. Weitere Termine nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation.

Experimentelles Radio

317220003 Art's Birthday - A Fabulative Archipelago: Erzählung als Raum für sonores Experimentieren

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Block, 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 17.10.2017 - 18.01.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Silvia PLONER & Nicolas PERRET aka Island Songs

"Was gegen die Fiktion ist, ist nicht das Wahre, es ist nicht die Wahrheit, die immer die der Meister oder Kolonisatoren ist; es ist die geschichtenerzählende Funktion der Armen, insofern sie die falsche Macht gibt, die sie zu einer Erinnerung macht, einer Legende, einem Monster." Gilles Deleuze

„Das ist nur ein Bettlaken! Aber was, wenn es ein Geist sein würde?“ Alejandra Salinas und Aeron Bergman
 "Die Grenze zwischen Science-Fiction und sozialer Realität ist eine optische Täuschung." Donna Haraway
 Eine Reihe von Denkern, unter ihnen Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty und Isabelle Stengers, betrachten Erzählungen als eine Möglichkeit, Wesen zu erschaffen, Welten heranzuzüchten, Wissen zurückzuerobern und offizielle und inoffizielle Geschichte zu entschlüsseln. Abweichend von ihren eigenen Gedanken und Donna Haraways Konzept der spekulativen Fabulation lädt das fabulierende Archipel ein, Fabulieren als Erzählform für Ton- und Radioproduktion zu erörtern und zu erforschen.

Unser Ansatz für dieses Semester wird forschungsorientiert sein. Wir werden ein Thema vorschlagen, das weit genug ist, um Raum für individuelle Ansätze und Klangausdrücke / Ontologien zu lassen. Die Studierenden sind eingeladen, verschiedene Arten von Erzählungen mit einer zentralen Frage zu erforschen: wie man die Realität (und ihre Vielfalt anr Perspektiven) berücksichtigt und sie als primäres Klangmaterial verwendet.

Gemeinsam werden wir auf eine Performance zum Art's Birthday am 17. Januar hinarbeiten und - falls wir uns gemeinsam dafür entscheiden, eine Ausstellung, eine Art "group show" realisieren, die sowohl im radiophonen als auch im physischen Raum stattfinden könnte.

Nicolas Perret und Silvia Ploner leben und arbeiten in Berlin und Paris unter dem Namen "Island Songs". Ihr Werk untersucht Gebiete und Wissenszusammenhänge, die das menschlich-zentrierte Wertesystem und die Grenzen geläufiger Wahrheiten überschreiten. Mit einer synkretistischen Annäherung an Klang und aufgezeichnetes

Klangmaterial als Basis, orchestrieren sie die Unsicherheiten des Gehörten, stellen Wahrnehmung als Zweifel dar und laden zur Teilnahme am Unbekannten ein.

Das Projekt wird vorwiegend in englischer Sprache unterrichtet.

Fünf Blöcke (insgesamt 9 Tage) an folgenden Tagen, jeweils Dienstag 13:30-20:30 und Mittwoch 9:15-12:30 Uhr.

- 17. Oktober (6h): Erstes Treffen
 - 1. und 2. November (12h): Session 1
 - 21. und 22. November (12h): Session 2
 - 12. und 13. Dezember (12h): Session 3
 - 16. und 17. Januar (12h): Vorbereitung und Performance Art's Birthday
- Außerdem wöchentliche Projekttreffen Dienstags 15:15-18:30 Uhr.

engl. Beschreibung

A Fabulative Archipelago: narration as a space for sonorous experimentation

"What is opposed to fiction is not the real; it is not the truth which is always that of the masters or colonizers; it is the story-telling function of the poor, insofar as it gives the false the power which makes it into a memory, a legend, a monster." Gilles Deleuze

"This is only a bed sheet! But what if this would be a ghost?" Alejandra Salinas and Aeron Bergman

"The boundary between science fiction and social reality is an optical illusion." Donna Haraway

A series of thinkers, such as Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Dipesh Chakrabarty and Isabelle Stengers regard narratives as a way of making beings, growing worlds, reclaiming knowledge and decoding official and unofficial history. Departing from their thoughts and Donna Haraway's concept of speculative fabulation A Fabulative Archipelago invites to think and explore fabulation as a mode of story-telling in the context of sound and radio production.

Our approach to this semester will be research based. We will propose a theme wide enough to leave space for individual approaches and sonic expressions/ontologies. Students are invited to explore various types of narratives with a central question: how to take the real (and its variety of perspectives) into account and use it as a main sound material.

Together we will work towards a performance for the Art's Birthday for Kunstradio on January 17th and - if we choose so collectively - towards an exhibition, a kind of 'group show' that could enact in both radiophonic and physical space.

KEYWORDS: fabulations, field recordings, a-cappella field recordings, modular field recordings, synthetic field recordings, beyond field recording, no field recordings, sample-based practices, experimental compositions, sonifications, contemporary mythologies, tales, voice/no voice, soundscapes ... no jazz

Nicolas Perret and Silvia Ploner – Islands Songs – live and work in Berlin and Paris. Their work investigates in territories and knowledge's transgressing a human-centered system of values and accepted borders of truth. With a syncretic approach towards sound and recorded sound material as a base, they orchestrate the uncertainty of the heard, frame perception as doubt and invite participation in the unknown.

Please apply in writing until September 30 via melanie.birnschein@uni-weimar.de

Course: October 17th until January 17th.

Five blocked meetings (total of 9 days) on the following dates, Tuesdays from 13:30-20:30, Wednesdays 9:15-12:30.

- October 17th (6h): first meeting
- November 1st and November 2nd (12h): working session 1
- November 21st and November 22nd (12h): working session 2
- December 12 and December 13 (12h): working session 3
- January 16 and January 17 (12h): Preparation and performance Art's Birthday Additional project meetups on Tuesdays 15:15-18:30

Bemerkung

Teilnahme nur nach schriftlicher Bewerbung bis zum 30.9. an melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Teilnahme an allen Blockveranstaltungen, Vorkenntnis in digitaler Klangbearbeitung, selbständiges künstlerisches Arbeiten

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit

Fleischgewordenes Wort

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 24.10.2017 - 03.02.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Wir kreieren zusammen einen 72 stündigen Parcours durch Weimar.

Wir bemächtigen uns für 72 Stunden der Stadt Weimar.

Wir hinterlassen Spuren, ziehen Spuren, schreiben uns in die Stadt ein.

Die Aspekte Dauer, Ausharren über Tage, sich Aussetzen und an die Wand zu stellen, sind bestimmend.

Im Idealfall entsteht dabei eine Formel die wir sichtbar hinterlassen. (Welchen Inhalts, das werden wir im Laufe des Semesters erarbeiten)

Und es wird ein Finale geben!

Die Elemente dieser Formel können Sprache, Ton, Film etc. sein.

Sprachlich, akustisch, filmisch etc. vermittelte Skulpturen.

Drei Tage vor einer existentiell angepackten Augenzeugenschaft, jenen Menschen die in Weimar an jenen Gebäuden/Orten vorbeigehen, vorbeifahren, sie besuchen, dort verharren.

Dieser Kurs wird sich für literarisch Begabte textlastig gestalten, für andere akustisch, szenisch oder skulptural.

Wir werden gemeinsam geeignete Orte in Weimar recherchieren, uns einen Parcours zusammenstellen, und für diese Orte Konzepte entwickeln und verwirklichen.

Utopie. Große Ideen. An der großen Nummer arbeiten.

Manifestierende sein!

Dem Prinzip Verausgabung frönen!

Geblockte Termine: 24.10., 07.11., 28.11., 19.12., 16.01., 23.01. jeweils von 10 - 17 Uhr

Start des 72 Stunden Parcours: 01.02.

FALKNER

Schriftstellerin, Dramatikerin und Hörspielregisseurin.

Geboren als Michaela Falkner 1970 Österreich, arbeitet und lebt in Wien und Algier. Promovierte in politischer Psychologie (zum Thema Verbale Konstrukte).

FALKNER deklariert ihre Arbeiten, egal in welchem Medium, als Manifeste. Ein Gesamtwerk, das sie Stück für Stück, Nummer für Nummer entwickelt, festhält und fortschreibt, eine Welt- und Sehnsuchtsformel in mittlerweile 52 Teilen.

Der Gestus von FALKNERs Texten ist einer, der über alle Gattungs- und Genre Grenzen hinweg eine Ausdrucksform sucht, die Text mit performativen, theatralisch-deklamatorischen Mitteln inszeniert. Dieser Text ist immer Partitur, egal welches Medium, welche Bühne er nutzt, die Inszenierung ist ihm eingeschrieben.

engl. Beschreibung

The Incarnate Word

Together we will create a 72-hour parcour through Weimar.

We take possession of the city of Weimar for 72 hours.

We leave traces, draw traces, write us into the city.

In the ideal case, a formula emerges, which we leave visible. (The content of which we will elaborate in the course)

And there will be a final!

The elements of this formula can be linguistic, sound, cinematic etc.

Three days before an existential eyewitness, those people who pass through the buildings / places in Weimar, pass, visit, stay there.

Together we will conduct research on appropriate places and on a compilation of a course. We will create and realize a concept for these places. Before the course make up with your own ideas of places and bring them to the first meeting.

Utopia. Great ideas. Work on the big shot.

Being manifesting!

Enjoy the principle of overspending!

Bemerkung

Anmeldung bis zum 30.09. per Mail bei Melanie Birnschein: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

künstlerische Abschlussarbeit im Rahmen einer 72h-Performance (Anfang Februar).

Experimentelle Television

317220009 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hufner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, gerade Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 17.10.2017

Beschreibung

Den Menschen als Tier zu betrachten, heißt ihn mit unverstelltem Blick anzusehen, sich mit Verhaltensmustern und Beweggründen hinter dem Offensichtlichen zu beschäftigen. Warum verhalten wir uns auf diese oder jene Art und welche Beweggründe zeigen sich dabei, die wir eigentlich gar nicht offenbaren wollen? Wie schaffen wir es ein authentisches Abbild dessen zu machen was uns ausmacht? Diese formale Frage betrifft Inszenierung und die formale Umsetzung. Formal werden wir die Mittel des Tierfilms, aber auch künstlerische Positionen zu diesem Thema untersuchen, denn in der Kunstwelt hat sowohl das Mensch im Tier als auch das Tier im Mensch einen festen Platz. Inhaltlich wird es bei den Projekten um die grundlegenden Themen, wie Nahrungsbeschaffung, Fortpflanzung und Überleben, gehen.

Die Studierenden werden einen inszenierten Film zu diesem Thema umsetzen, der bis zum 30.3.2018 fertiggestellt sein muss.

engl. Beschreibung

The human being as an animal

In the course we examine human behavior. We look at humans with the attitude of a scientist looking at guinea pigs. We want to discover the animal behind the human surface. How do we show this? Using the same tools as filmmakers like David Attenborough uses to film animals or is an artistic approach more appropriate to show an authentic picture of human behavior?

Bemerkung

Ort: raum 112, Steubenstr. 6a

Termin: Di. 14tägig gerade ab 17.10.2017, 15.15-18.30 Uhr, dazu 2 Blockseminare (Termin wird noch bekannt gegeben)

Voraussetzungen

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

Leistungsnachweis

Portfolio, Selbstbeschreibung in drei Sätzen als Tier

Gestaltung medialer Umgebungen

Interface Design

317220016 Interface Design 2 - Einführung weiterführende Methoden und Technologien im Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.10.2017

Beschreibung

Thematisch offenes Modul, das folgende Themenfelder einführend vermittelt und Studenten befähigt Konzepte und funktionelle Prototypen (von einfachen Papier Mockups bis hin zu high-fidelity Prototypen und "proof of concept"-Demonstratoren) zu realisieren.

Mobile und Desktop Apps

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen (Desktop und Mobile Apps)

Physical Interfaces für das "Internet of Things"

Prototyping mit der Arduino platform und andere Entwicklungsplattformen unter Verwendung von Sensoren und Aktoren.

Web of Things

Entwicklung von Konzepten und Funktionsprototypen für Apps und Services in vernetzten Ökosystemen in Verbindung mit "Smart en" physischen Objekten und Interfaces.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

Die Umsetzung eines 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 DVD).

Medien-Ereignisse

317220011 Festivallounge 2018

A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 08:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05.-03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018:

16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, geplante Exkursionen: 18.-22.10.2017 Filmkunsttage Sachsen-Anhalt, 19.-25.11.2017 Filmschoolfest München, 22.-28.01.2018 Max Ophüls Preis Saarbrücken

Raum: 004/B15

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

317220021 Play in my Dome

C. Wüthrich, N.N.
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

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

Nachdem wir im letzten Semester einen Dome (inkl. 3D sound) gebaut haben, warden wir an einer Gaming/Projektionsumgebung arbeiten. Wir warden 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

At the GFXLab of the Faculty of Media we want to use the space above us for dome projections in interactive games.

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

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 bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

317220028 Visuelle Musik im 360-Grad Raum

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 19.10.2017 - 19.10.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 26.10.2017

Beschreibung

In diesem Gemeinschaftsprojekt geht es um die Verbindung von Forschung und Kreativität mit dem Ziel, mit vorgelegtem Klang- und Musikmaterial eigenständige Visualisierungen im 360-Grad Fulldome-Format zu konzipieren und zu produzieren. Diskutiert und bewertet werden Relationen von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien in der Medienkunst und Mediengestaltung. Der Schwerpunkt liegt auf der Inszenierung von Bewegtbild und räumlich organisiertem Klang für immersive Medienerlebnisse.

In der Übung werden Techniken der Fulldome-Produktion und Spatial Sound Gestaltung vermittelt, wie sie im digitalen Planetarium oder im Fulldome-Theater angewendet werden. Grundlage der zu kreierenden Musikvisualisierungen sind Originalaufnahmen aus dem Archiv des UNESCO-Lehrstuhls für Transcultural Music Studies mit dem Schwerpunkt auf asiatische Musik. Diese unterschiedlichen, jeweils 4 Minuten langen Klangaufnahmen sollen zu eigenständigen Fulldome-Visualisierungen interpretiert werden, d.h. der Charakter und das musikalisch-kulturelle Umfeld eines Musikinstruments oder eines musikalischen Genres sollen eine freie Umsetzung im audiovisuellen 360-Grad Medium erfahren.

Die besten entstehenden Arbeiten werden im Rahmen des 12. FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena, im Mai 2018 öffentlich uraufgeführt, bzw. als Wettbewerbsbeitrag eingereicht. Das Projekt setzt die im Studiengang etablierten Experimente mit digitaler Fulldomeprojektion und performativem Fulldome-Theater fort und erweitert sie in Richtung „Visual Music in the Dome“

Die Teilnehmerzahl ist auf je 8 Personen aus der Hochschule für Musik und der Bauhaus-Universität begrenzt, vorherige Anmeldung und ein Statement zur Motivation ist unbedingt erforderlich.

HfM: Prof. Dr. Tiago de Oliveira Pinto: transmusic@hfm-weimar.de

BUW: micky.remann@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Visual Music in the 360-degree dome

Bauhaus and Franz-Liszt students will collaborate in the conception and production of visual music pieces for the 360-degree immersive media space (planetarium, fulldome theater, VR). The music visualizations will be based on original sound recordings from the archives of the UNESCO-Chair for Transcultural Music Studies, with an emphasis on Asian instruments.

Basic technologies for Fulldome- and Spatial Sound production and media design will be taught in tutorials. The best music visualizations will premiere at the Jena FullDome Festival in May 2018.

Bemerkung

Dozenten: Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Kathrin Ledina, Mohammad Jaradat

Raum: 112, Steubenstr. 6a ab 27. 10.2017

Termin: Do. wö. 19.10.2017, 13.30-16.45 Uhr

Der erste Termin findet am 19.10.2017 im Kinosaal Brauhausstr. 15 statt.

Leistungsnachweis

Konzeption, Fertigstellung und Abgabe einer max. 4 min. Musikvisualisierung im 360-Grad Fulldome-Format auf Grundlage von vorgelegtem Klang- und Musikmaterial.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317220022 POST TRUTH

A. Helmcke

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Der alltägliche Umgang mit generierten, künstlichen oder simulierten Umgebungen ist für uns eine Selbstverständlichkeit geworden und wirkt sich auch auf die Wahrnehmung solcher Umgebungen aus, die wir als "natürlich", "wirklich" oder "real" bezeichnen würden. Das Projekt POST TRUTH stellt die Frage, inwieweit unsere von digitalen Medien kodierte Seh- und Handlungsweisen sich für künstlerische Konzepte und Strategien im Bereich Bewegtbild/Installation umfunktionieren lassen. Der Fokus liegt dabei auf dem Umgang mit analogen Materialien und Techniken, die im Verbund mit dem Werkmodul "push pull" auf ihr Potenzial für zeitbasiertes oder sequenzielles Gestalten hin untersucht werden. Jede/r Teilnehmer/in wird aufbauend auf den Erfahrungen, die im Werkmodul vermittelt werden, eine eigene Projektidee entwickeln und umsetzen.

Alle Projektteilnehmer/innen müssen verbindlich das Werkmodul "push pull" belegen. Das Projekt ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt. Interessierte werden gebeten, sich während der Konsultationen vor der Projektwahl am Di 10.10.2017 zwischen 9 und 12h, Bauhausstr 15, R202 vorzustellen.

engl. Beschreibung

Artificial and simulated objects and surroundings are part of our everyday experience. This reflects back on our comprehension of what we would define as "natural" or "real". This course explores how our experience with digital or artificial worlds can be translated into artistic practices. In conjunction with the module "push pull", we will focus on analogue techniques and material with the aim to create time-based works and installations. Each participant is requested to develop and realise his/her own project idea.

In order to participate, students have to assign to the Werkmodul "push pull". Those who are planning to participate are kindly asked to attend the consultation on Tue 10.10. between 9 and 12am, Bauhausstr 15, R104.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "push pull"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung, Semesterpräsentation

Werkmodule

317130005 Basic Mondays**F. Thomas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 05.10.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

What is a phantom power, a magic arm and what do spiders under tripods?

Frank Thomas of the Media Point provides basic knowledge of the techniques of recording images and sound and introduces into the handling of camera, sound equipment and other accessories.

Registration until 05. Oct 2017 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a

Termin: wo. Mo: 16.10.2017, 9.15-10.45 Uhr

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317210025 Perlenfischen im DOK-Meer - Versteckte Schätze des Dokumentarfilms**N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Pearl hunting in Docland

Hidden treasures of documentary movie making

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

Bemerkung

Raum 112, Steubenstr. 6a,

Termin: 23.10.2017, 19.00-22.00 Uhr, wö.

Voraussetzungen

Application by email with a personal suggestion of a "hidden treasure" documentary film. Email until October 20 to nicola.hens@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317230000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 21.10.2017 - 21.10.2017

Beschreibung

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

engl. Beschreibung

An introduction into programming built upon practical exercises.

Aimed primarily at beginners, basic concepts of imperative programming in Java/Processing will be covered with a series of exercises centered around graphical programming, motion and interaction.

Bemerkung

2 Blöcke: 21.+22.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr sowie 28.+29.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr + Konsultationen nach Absprache

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Teilnahme, Abgabe der Übungen

317230001 Audiobaukasten I - Studioteknik

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 14:30 - 18:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Verwirrt von Begriffen wie Hyperniere, LUFS und Flankensteilheit? Im Audiobaukasten entdecken wir auf spielerische Art die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio. Grundlagen des Signalflusses im Studio sowie Einsatz von EQ und Dynamikeffekten stehen dabei im Mittelpunkt.

Die Teilnahme am regelmäßigen Sendebetrieb vermittelt die nötige Sicherheit im Umgang mit dem Radiostudio in der Marienstraße 5 und unseren anderen Produktionsstätten. Darüber hinaus werden wir uns intensiv mit der am Lehrstuhl vorhandenen mobilen Technik beschäftigen und die an den Arbeitsplätzen verwendeten DAWs (Pro Tools 11, Reaper, Samplitude Pro X, Ableton Live) kennen lernen.

Theoretische Hintergründe sind bei der Arbeit mit Klang unabdingbar, können aber im Rahmen dieses Kurses nur angerissen werden, deswegen ist die Teilnahme am theoretischen Kurs "Tonstudioteknik & Akustik" am SEAM der Hochschule für Musik Franz Liszt dringend empfohlen.

Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind erwünscht, aber keine Voraussetzung.

Die Teilnahme am Audiobaukasten I qualifiziert zur eigenständigen Arbeit in den Studios des Lehrstuhls für Experimentelles Radio.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben einer eigenen künstlerischen Arbeit und regelmäßiger Teilnahme auch die Mitwirkung an zwei Sendungen des Uni-Radios Bauhaus.fm sowie der 48-Stunden-Sendung erforderlich.

engl. Beschreibung

Audio-Sandbox I - In the Studio

Audio-Sandbox I introduces students to the production facilities available at the chair for Experimental Radio. Practical exercises and participation in the regular broadcasts of the university radio station Bauhaus.fm help to familiarize students with the inner workings of a professional broadcast- and recording studio.

This course is mandatory for unattended access to the Experimental Radio's production facilities.

Voraussetzungen

Paralleler Besuch des Werkmoduls "Tonstudioteknik & Akustik" an der HfM empfohlen.

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeiten und Teilnahme am Studiobetrieb im Rahmen des Uni-Radios BauhausFM sowie der 48-Stunden-Sendung.

317230002 AudioLAB I. Multidimensionale Aspekte der Live Elektronik durch die Anwendung von drahtlosen Sensoren, Tangible User Interfaces, und digitale Schnittstellen. (Spezialkurs Computermusik)

T. Carrasco García, J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 25.10.2017

Beschreibung

Das Modul beschäftigt sich sowohl mit der Techniken, als auch mit den Performative

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

Schwerpunkte:

- Angewandte Techniken der Live Elektronik
- Drahtlose Sensorik angewandt auf Klanggestaltung und Multikanal Performance
- Tangible User Interfaces
- Interaktion: Mensch/Maschine/Musik
- Physikalische Daten und Kommunikationswege
- Kartierung und Parametrisierung für die Klanggestaltung
- Aufführungspraxis

Die Arbeiten münden in verschiedenen Aufführungen während des Wintersemesters 2017/2018.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

317230003 AUTHENTICITY PLEASE

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 12.10.2017

Beschreibung

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works

can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent

self-motivated work. Together, we will create an environment in which students

can produce and discuss their own subjects related to the matter.

engl. Beschreibung

AUTHENTICITY PLEASE

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works

can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent

self-motivated work. Together, we will create an environment in which students

can produce and discuss their own subjects related to the matter.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

– Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

– Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230004 backup 2018

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 08:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05. - 03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr

Mi. 14tägig, 25.10.2017

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung bis 31.03.2018.

317230005 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 20.10.2017 - 16.02.2018

Beschreibung

Weihnachten ist ein internationales Thema. Schon in der biblischen Weihnachtsgeschichte kommen Juden, Araber, Römer und Ägypter vor. Und wirkungsgeschichtlich ist das christliche Fest der Menschwerdung Gottes kulturübergreifend ein jährlich zelebriertes weltweites Ereignis geworden. Auch medial wird die Thematik immer wieder und sehr unterschiedlich umgesetzt.

Die Evangelische Kirche in Mitteldeutschland (EKM) hat die Aktion „Weihnachten geht weiter“ gestartet und möchte damit zeigen, dass die Weihnachts-Botschaft nicht nur mit einer Festlichkeit an den Feiertagen abgehandelt ist, sondern vielschichtig weitere Kreise zieht.

Die Studierenden dieses Moduls produzieren in Kooperation mit EKM-SocialMedia ultrakurze Filme (<1min), die diese Botschaft auf individuelle Weise unter die Lupe nehmen, sie ergründen, näher beleuchten, erfahrbar machen und auch kritisch betrachten.

Möglich ist alles - von der dokumentarischen Beobachtung, über den Kurzspielfilm bis hin zur Animation. Thematisch können sie sich dem Thema von allen Richtungen her nähern.

In den begleitenden Präsenzeinheiten strukturieren wir die Ideen und binden sie zu einer Reihe zusammen, die in den Online-Kanälen der EKM zwischen Weihnachten und Silvester 2017/18 publiziert werden. Zusätzliche Motivation schafft die crossmediale Bewerbung der Filmclips, die Bewertung durch eine Fach-Jury der EKM und ein Publikumspreis für Online-Resonanz (Preisgelder von insgesamt über 600 EUR).

Bitte melden Sie sich mit einer kurzen Beschreibung ihrer Idee bis zum 11.10.2017 bei socialmedia@ekmd.de (CC: franka.sachse@uni-weimar.de) an.

Deadline für die fertigen Filme ist der 10. Dezember 2017. Der Anfang des Semesters gestaltet sich also arbeitsintensiver, dafür steht im Januar 2018 lediglich die Preisverleihung an.

An Heiligabend werden wir über 500.000 Gottesdienstbesucher erreichen. Über Radio, Print- und Onlinemedien sollen neben dem klassischen Kirchenpublikum auch kirchenferne Kreise auf die Aktion aufmerksam gemacht werden.

Präsenzphasen (Freitag, jeweils 11:00 -15:00 Uhr):

20.10.2017 - Projektabstimmung, Kick-off

27.10.2017 - Skript, Storyboard, Animatic

17.11.2017 - Work in progress sichten

8.12.2017 - Ergebnisse sichten, Kampagne planen

12.1.2018 - Evaluation, Preisverleihung

engl. Beschreibung

Christmas Shorts - Christmas continues

Christmas is an international topic. Even in the biblical Christmas story Jews, Arabs, Romans and Egyptians are already present. The historical influence of the Christian celebration of the incarnation of God has become an internationally celebrated event around the world and is annually repeated over and over again.

This winter the Protestant Church in Central Germany (EKM) starts the "Christmas continues" campaign and wants to show that the Christmas message is not only treated as a holiday festivity, but is more widely felt.

The students of this module will produce ultra short films (<1min) in cooperation with EKM-SocialMedia, movies which will examine the Christmas message in an individual way to illuminate it and make it experienceable and/or look at it critically.

Everything will be possible - from documentary observation, to an experimental short film or to animation. Thematically the students can approach the topic from all directions.

The finished Christmas Shorts will be published by the online channels of EKM between Christmas Eve and New Year 2017/18.

In the end there will be a Christmas Movie Award by an expert jury of the EKM and also an audience award by the online viewers giving out a prize money of 600 Euros in total.

Please register with a brief description of your film idea by Oktober 11th 2017 to socialmedia@ekmd.de (cc: franka.sachse@uni-weimar.de).

Deadline for the finished movies will be December 10th 2017.

317230006 CRITICAL VR**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 13.10.2017 - 13.10.2017

Beschreibung

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma. A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/He embraces and re-purposes established strategies from several disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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 course.

engl. Beschreibung**CRITICAL VR**

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma. A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/He embraces and re-purposes established strategies from several disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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 course.

Bemerkung

weitere Termine: Fr./Sa./So. 01.-03.12.2017 je 11:00 Uhr - 19:00 Uhr, Bauhausstr. 9a, Digital Bauhaus-Lab

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230007 Der Gestus des Manifestierenden**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Schreiben als toderntes hochpolitisches Unterfangen.

Schreiben und denken wider die Mittellage.

Das Manifest als Dokument eines poetischen und politischen Wollens.

Wir erproben Verkündungston, Hymne, Manifest.

Was ist der Gestus der Gattung Manifest, der Gestus des Manifestierenden?

Die performative Dimension von Sprache, der intentionale Impetus von Texten. Taktiken der Konfrontation via Manifest. Dinge mit Worten tun wollen. Sätze als kraftvolle Hymnen!

Neben den formalen Aspekten und Möglichkeiten eines intentionalen Textes, geht es aber v.a. um die Haltung des Manifestierenden: den Anspruch seiner beinah totalitären Auffassung von Welt und Weltgestaltung. Der Manifestierende ist der Nicht-Verstumme. Manifestieren heißt zu allererst, nicht verstummen, also sprechen. Der revolutionäre Impetus des Manifestierenden ist die Formulierung einer Utopie als Vorstellung von etwas das fehlt ...

engl. Beschreibung

The gesture of the Manifesto

Writing as the most deadly high-political undertaking.

The Manifesto as a document of a poetic and political will.

We test proclamation tone, anthem, manifesto.

What is the gesture of the genre Manifesto?

The performative dimension of language, the intentional impetus of texts. Tactics of confrontation via Manifesto. To do things with words. Sentences as powerful anthems!

In addition to the formal aspects and possibilities of an intentional text, The attitude of the Manifesto: the claim of his almost totalitarian conception of world and world-shaping. The manifestation is the non-mute. Manifesting means first of all, do not stop, so speak. The revolutionary impetus of the manifestator is the formulation of a utopia as the idea of something that is missing ...

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeit

317230008 DIY Biolab "Driver's License"

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.10.2017

Beschreibung

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

engl. Beschreibung

DIY Biolab "Driver's License"

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317230009 Dokumentarische Miniaturen

J. Hintzer

Werkmodul

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Die genaue Beobachtung ist der Kern jeden guten Filmes, egal ob TV-Reportage oder Spielfilm.

Die Teilnehmer üben das filmische unvoreingenommene Beobachten als "Fly on the Wall" und realisieren danach eine maximal fünfminütige einfache dokumentarische Miniatur.

Die Teilnehmer erhalten einen kurze Überblick über die Kunst des dokumentarischen Films.

engl. Beschreibung

Documentary Shorts

The accurate and detailed observation is the nucleus of filmmaking - from reportage formats to fiction formats.

The participants practise to observe unprejudiced like "a fly on the wall". They do some research and realise their documentary short.

Brief introduction into the art of documentary film.

Bemerkung

Termin: Mi. wö. 18.10.2017, 11.00-13.00 Uhr, ab 29.11.2017, Blockseminar & Dreh

Raum: 112 / Studio 1, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

minimale Kameraerfahrung oder Teilnahme an Basic Mondays.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, eigenständige Recherche
Jeder Teilnehmer realisiert eine Miniatur.

317230010 Einführung in Max/MSP

N.N.

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Klausur

317230011 Elektroakustische Musik I

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2017

Beschreibung

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 elektroakustischen Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustischen Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Bemerkung

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

317230012 fanzine.machine

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Ausgangspunkt des Kurses ist die Erschaffung einer imaginären Maschine, für die eine Bedienungsanleitung benötigt wird. Diese Anleitung werden wir als Fanzine gestalten und mit einer kleinen Legetrack-Animation verbinden.

Die ausgefallene grafische Möglichkeiten dieses alternativen Underground- und Low Budget-Formats werden in dem kreativen Prozess ausprobiert, um eine Gebrauchsanweisung zu gestalten, die erfundene Produkt- und Funktionsbeschreibungen dokumentiert.

Ziel des Kurses ist die Einführung in analoge Drucktechniken, Digitalbildbearbeitungs-, Layout- und Satzprogramme. Vorkenntnisse in Photoshop, Illustrator, InDesign und Dragonframe sind vorteilhaft, aber nicht zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

This course will focus on the design and production of a fanzine and a short cut-out animation. We will produce an operating instructions booklet of a fictitious machine.

During the creative process we will profit of graphic liberties of the analog, underground and low budget Zine Format.

Analogue print techniques as well as image and layout software will be used during the course.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230013 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Das Studio für elektroakustische Musik verfügt über ein 16-kanaliges IOSONO Audio-System. Das IOSONO-System basiert auf der Technologie der Wellenfeldsynthese. Jedoch werden dabei für eine dreidimensionale Klangprojektion, die eine starke Ähnlichkeit zur Wellenfeldsynthese aufweist, deutlich weniger Lautsprecher benötigt. In diesem Kurs wird sich eingehend mit der Technik der Wellenfeldsynthese und dem IOSONO-System auseinandersetzt.

Innerhalb des Kurses werden außerdem Feldaufnahmen sowie Objekt-Aufnahmen mit verschiedenen Mikrofonierungsverfahren hergestellt. Dieses Klangmaterial soll allen Teilnehmern als Klangpool zur Komposition von kurzen IOSONO-Etüden zur Verfügung gestellt werden.

Exkursionen u.a. nach Ilmenau zum IDMT (Fraunhofer Institut) und an die TU Berlin sind vorgesehen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar; Kenntnisse in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Komposition

317230014 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Das Werkmodul „Licht! Kamera! Action!“ soll theoretische Einblicke in die Bildgestaltung geben, die in praktischen Übungen umgesetzt werden sollen. Im Kurs wird dabei auf die Kameraarbeit, bildliches Erzählen, Bilddramaturgie, Farblehre und Lichtsetzung näher eingegangen. Hierbei werden technische und gestalterische Grundlagen gelehrt.

Im Abschlussprojekt in Teil 2 geht es darum, einen kurzen Dialog szenisch umzusetzen. Ziel des Kurses ist es, gestalterische Mittel bewusst einzusetzen und technisch umzusetzen.

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

engl. Beschreibung

Each of you have surely used a camera before though who among you can claim to understand how to achieve the best results possible? "Light! Camera! Action! is a course that covers camera work and lighting techniques. Using theoretical and practical knowledge you will complete several exercises during the course. The goal is to use what you learn to make a short dialogue scene as a final project in the second part of the course.

Bemerkung

Montag

13.30 Uhr bis 16.45 Uhr

von 23.10.2017

wöchentlich

Studio1/ Kinoraum, Steubenstraße 6a

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an

info@martin-saalfrank.de

Leistungsnachweis

- Anwesenheit; aktive mündliche Teilnahme; Bearbeitung der Teilaufgaben und Hausaufgaben

317230015 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Es werden die Teilnehmer des ersten Teils von Licht! Kamera! Action! bevorzugt, da dieser Kurs praktisch darauf aufbaut.

In dem ersten Teil des Kurses haben wir theoretisch gelernt, wie man ein Bild aufbaut und wie sich die Zusammenhänge zwischen Gestaltung und Technik darstellen. Hier dürft ihr nun selber am Set stehen und das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen. Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche des Kurses in kleinen Teams im Studio 1 drehen.

engl. Beschreibung

In part one of the lesson we learned how to compose an image and how design and technical work correspond together. Now it is your turn. You are working on a movie set, setting the light, moving the camera and pulling the focus.

Preparing a short scene, you are designing the image, making a Storyboard and you are shooting in small teams one scene of a movie in our Studio at the University.

Voraussetzungen

Wer sich schon für Teil 1 beworben hat braucht keine zweite Mail schreiben, alle Anderen bitte eine Bewerbung an:

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme
- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

317230016 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung**T. Carrasco García, Y. Graefe**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2017

Beschreibung

Fortsetzung des Seminars Mit dem Ohr der Erinnerung I. (siehe Textbeschreibung)

Schwerpunkte:

Klangkunst und Politik

Raum-Klang-Installation

Architektur und Akustik

Raumwahrnehmung und Raumsimulation

Interaktive Architektur & Interaktive Klanggestaltung

Die Arbeiten wurden in einer Ausstellung in Weimar im Frühjahr 2018.

Eine weitere Ausstellung ist im Sommer 2018 in Solingen vorgesehen.

Bemerkung

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

Pro Fakultät können zehn Studierende teilnehmen.

Voraussetzungen

Eine Teilnahme an „Mit dem Ohr der Erinnerung I“, Montags 11:00 – 12:30 Uhr ist Voraussetzung.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

317230017 Pd programming for humans and non-humans**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

engl. Beschreibung

Pd programming for humans and non-humans

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

Bemerkung

Blockveranstaltung: 08.-09.12.2017 je 10:00-18:00, Raum 204 M7b

VoraussetzungenMotivationsschreiben 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)

317230018 Produktion für Grafikdesign**J. Rutherford**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic

hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

engl. Beschreibung

Production for graphic design

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

Bemerkung

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Termine: 25./26.10.2017, 10.00-18.00 Uhr; 15./16.11.2017, 10.00-18.00 Uhr; 13./14.12.2017, 10.00-18.00 Uhr.

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design

317230019 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Pro Tools ist eine der gebräuchlichsten digitalen Audioworkstation. Die Software findet ihren Einsatz nicht nur in der Musik-, Film- und Fernsehproduktion sondern auch im Radio. In diesem Kurs werden wir uns den wichtigsten Funktionen und Werkzeugen widmen, die uns helfen Radiofeatures oder Hörspiele zu produzieren.

Nach den grundlegenden Funktionen der Aufnahme, des Schnitts und der Mischung in Pro Tools, werden wir uns durch komplexe Audioprojekte durcharbeiten und versuchen Strategien zu entwickeln, um auch große Mengen an Audiomaterial zu organisieren und zu arrangieren. Zusätzlich werden wir uns mit den Möglichkeiten des Audio- und MIDI-Processings beschäftigen. Somit lernen wir die gesamte Produktionskette der Radioproduktion mit ProTools kennen.

Bringt eure eigenen zündenden Projektideen und die Umsetzung werden wir im Kurs gemeinsam erarbeiten.

engl. Beschreibung

Pro Tools for radio features and radio plays

Pro Tools is one of the most common used digital audio workstation throughout the audio industry. It is used not only for music, film or television production but also for radio. In this course you will learn the main tools to realize your radio features and radio plays.

Starting with the basic functionalities of recording, editing and mixing we will then proceed through complex projects and try to find ways to handle and arrange a wealth of audio material. We will experience the possibilities in audio and MIDI processing. Thus you get to know the entire production chain of radio production with Pro Tools.

Bring your own stirring ideas and we will elaborate the realization of your project within the course. Because of limited space registration is required. Please mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before September 30th 2017.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Schneiden von Audiomaterial ist von Vorteil

Leistungsnachweis

Abgabe einer künstlerischen Arbeit und Teilnahme bei BauhausFM

317230020 push pull

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Gadgets und digitale Geräte modifizieren die alltäglichen Bewegungen unserer Hände: Der Zeigefinger zieht eine unendliche und geräuschlose scrollbar; auch die Reaktion auf diese Gesten findet reibungslos, ohne Geräusch und Kraftaufwand statt. Im Gegensatz dazu werden wir während des Kurses Schalter drücken, Kurbeln drehen, Leinen ziehen. An solchen analogen Bewegungen interessieren uns die Abläufe und ihre möglichen Reaktionsketten.

Ziel des Kurses ist es, Gegenstände zu bauen, die auf eine einfache und analoge Art "interaktiv" werden. Im zweiten Teil des Kurses werden diese Gegenstände installativ mit Hilfe von Projektionen, Animationen oder Lichtspielen zu einem komplexen Mechanismus zusammengesetzt.

Die Belegung des Projekts POST TRUTH ist für Teilnehmende des Moduls "push pull" verpflichtend. Der Kurs wird in Workshops gegliedert und erfordert die Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmer*innen.

engl. Beschreibung

During the course we will to emphasize on motion paths produced by analog mechanisms.

The goal of the curse is to produce an analog "interactive" object, that responds to physical principles and gestures related to analog devices. In the second part of the course we will build reaction chains between the objects using projections, animation sequences and light.

It is mandatory to attend the project POST TRUTH. The course is organized in workshops and requires teamwork.

Voraussetzungen

Belegung des Projekts "post truth"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230021 Radio Mundo

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.10.2017

Beschreibung

Im englischsprachigen Fach-/Werkmodul "Radio Mundo" beschäftigen wir uns mit Tendenzen und Traditionen in der internationalen Radiolandschaft, egal ob Community Radio in Südafrika, wie dem Radio Atlantis oder Online-Sendern aus Neuseeland. Nähere Informationen in der englischen Beschreibung.

engl. Beschreibung

Radio Mundo - Worldwide Underground

The cultures and traditions surrounding radio are different all over the world. In some countries there is a rich tradition of radio drama, other countries cherish the political aspects of independently operated radio stations.

Over the course of Radio Mundo we aim to learn about radio all over the world and tell each other stories about them. We want to bring those traditions together, create new networks with broadcasters all over the planet and try to showcase these wildly different approaches to radio, art and radio as an art form on Bauhaus.fm, our own radio station.

Whether you are an experienced broadcaster or an artist with a desire to utilize radiophonic means for your artistic practice, Radio Mundo is the place to meet likeminded students and experiment with the facilities provided at the Chair for Experimental Radio.

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Voraussetzungen

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Leistungsnachweis

Live broadcast of your own radio format during the 48h-broadcast on BauhausFM

317230022 Radiophonic Spaces

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

Mit "Radiophonic Spaces - ein akustischer Parcours durch die Radiokunst" entsteht an der Professur des Experimentellen Radios aktuell eine Ausstellung, die zum ersten Mal den Versuch wagt einen tiefen Einblick in die fast 100jährige Geschichte der Radiokunst zu werfen.

"Radiophonic Spaces" bringt die flüchtige Radiokunst in den Museumsraum. Das mag zunächst überraschen. Doch die beiden Welten, Kunstraum und Radoraum, sind einander weniger fremd als dies zunächst scheinen mag. Immer schon arbeiteten neben Schriftstellern, Komponisten, Theater- und Filmemachern auch bildende Künstler mit den vielfältigen Möglichkeiten des Mediums, das im Zwischenbereich von Auditivem, Performativem und Visuellem agiert. Sie haben erkannt, dass der Klang, das Geräusch, die (scheinbar) körperlose Stimme ein

faszinierendes gestalterisches Material ist, das auf den Menschen unmittelbar und nachhaltig wirkt und gleichzeitig Zeit und Raum u#berbru#ckt. Heute, in der Epoche der digitalen Radiokunst, wird dies mit den neuen Möglichkeiten der Erschließung, künstlerischen Bearbeitung und nicht zuletzt der Darbietung von akustischem Material aktueller denn je.

Doch wie bringt man diese körperlose Stimme in den Ausstellungsraum? Welche Strategien gibt es, um Radiokunst außerhalb des Mediums Radio zu vermitteln? Was kann hörbar, was muss sichtbar werden und welche Techniken zur Vermittlung gibt es? Wie recherchiere ich Inhalte in Archiven und Bibliotheken, bei Sendern und Sendungsmachern? Diese und andere Fragen wollen wir ganz praktischen an diesem realen Vorhaben ausprobieren. Kleine wöchentliche Aufgaben und tiefgründige Einblicke in die Geschichte der Radiokunst erwarten euch in diesem Werkmodul.

engl. Beschreibung

With "Radiophonic Spaces - Artistic Research on Radio Archives", an exhibition is currently being presented at the chair of Experimental Radio, which for the first time dares to give a deep insight into the almost 100-year history of radio art.

How to bring this disembodied voice of radio art into the exhibition space? What are the strategies to convey radio art outside the medium of radio? What can be heard, what must become visible, and what techniques of transmission are there? How do I search for content in archives and libraries, at radiostations and broadcasters? We would like to try these and other questions on this real project. Small weekly tasks and in-depth insights into the history of radio art await you in this module.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Erfahrung im Audioschnitt, Grundlegende Kenntnisse der Radiokunst, Forscherdrang

Leistungsnachweis

Audiosnippets oder andere Inhalte für die Verwendung in der Ausstellung Radiophonic Spaces

317230023 stop.frame - Legetrick Einführung

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Beschreibung

Dieser Kurs beschäftigt sich mit der Legetrick-Technik und vermittelt wesentliche Grundlagen der experimentellen 2D-Animation.

Das Werkmodul ist für Anfänger konzipiert und aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt.

Das Modul wird als Blockveranstaltung durchgeführt.

Zeitraum:

Fr 1.12. 9:15-16:45h

Sa 2.12. 9:15-16:45h

So 3.12. 9:15-16:45h

Mo 4.12. 9:15-16:45h

engl. Beschreibung

stop.frame

During this course we will learn the principles of 2D-Animation with an experimental approach to using cut-out animation.

This Workshop is for beginners and for technical reasons limited in the number of participants.

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

317230024 Storytelling Basics ---> Animation

F. Sachse

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.10.2017 - 15.02.2018

Beschreibung

Aus dem Kopf, auf das Papier, auf die Leinwand - Idee wird Geschichte, wird Bild.

In diesem Semester betrachten wir bewährte Techniken des Storytelling anhand verschiedener animierter Kurzfilme.

Anmeldung bis 6.10.2017 bei franka.sachse@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Storytelling Basics ---> Animation

Out of the head, onto paper, to the screen - idea becomes story, becomes visual.

This semester we will have a closer look at established storytelling techniques by means of different animated short films.

Apply till 6th of October 2017 to franka.sachse@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, aktive Mitarbeit

317230025 Tonstudioteknik / Akustik I

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 12.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piassetzki (HfM FRANZ LISZT)

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

Bemerkung

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

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Leistungsnachweis

Klausur

317230027 Wo komme ich her, wo gehe ich hin - fotografisch

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Beschreibung

Dozent: Dipl.-Des. Bernd Hartung

Wir werden uns fotografisch im familiären Kontext bewegen. Anstoß und Vorlagen sollen bestehende Fotografien unserer Vorfahren sein (Urgroßeltern Großeltern, Eltern, Euch selbst, etc). Von der einfachen Nachstellung eines Portraits bis hin zur freien reportagehaften

Interpretation eines Schnappschusses, versuchen wir uns fotografisch dem Thema Familie, Beziehung und unseren Bezug dazu anzunähern. An drei Blockterminen werden wir die Ergebnisse besprechen und auch technische Probleme lösen. Im ersten Termin werden technische Fragen der Kamera- und Lichttechnik erklärt.

engl. Beschreibung

We are working in our own family context. Starting point will be your existing photographs you find in your family heritage. Pictures from your grandparents, parents, greater family or yourself. After analyzing your base, you will work with tasks e.g reportage, portrait or other free themes, to approach the ideas of family, relations and our photographic reference to that.

During our first meeting, there is also room for an introduction of camera- and lighting-technique.

Requirements:

Application via Porfolio-PDF (max. 20 photographs via wetransfere) mail to: weimar@berndhartung.de until 17th of November.

Everybody brings his/her camera, which is available.

Everybody brings 20 photographs of YOUR OWN family history YOU find interesting; personally, photographically, or any reason, you don't know so far.

Bemerkung

1. Termin: Freitag, 15.12.2017, 16-19. Uhr und Samstag 16.12.2017, 10.00-14.00 Uhr
2. Termin: Freitag, 12.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 13.01.2017, 10.00-14.00 Uhr
3. Termin: Freitag, 26.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 27.01.2017, 10.00-14.00 Uhr

Voraussetzungen

Bitte schickt mir ein pdf mit ca. 20 Fotos via wetransfer an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe wo Ihr gerade steht. Bis 17.11.17

JEDER bringt eine Kamera und vorhandenen Lichtquellen (Blitz, Dauerlicht, etc), die er/sie zur Verfügung hat mit.

JEDER bringt zwanzig Fotografien SEINER Familie, die EUCH interessieren, als Aufsichtsvorlage und digital mit. Falls das nicht möglich ist, schreibst Du das in die Bewerbung!!!

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317230002 AudioLAB I. Multidimensionale Aspekte der Live Elektronik durch die Anwendung von drahtlosen Sensoren, Tangible User Interfaces, und digitale Schnittstellen. (Spezialkurs Computermusik)

T. Carrasco García, J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 25.10.2017

Beschreibung

Das Modul beschäftigt sich sowohl mit der Techniken, als auch mit den Performative Aspekten und Auffu#hrungspraxis der Live Elektronik. Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gru#nden die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

- Angewandte Techniken der Live Elektronik
- Drahtlose Sensorik angewandt auf Klanggestaltung und Multikanal Performance
- Tangible User Interfaces
- Interaktion: Mensch/Maschine/Musik
- Physikalische Daten und Kommunikationswege
- Kartierung und Parametrisierung fu#r die Klanggestaltung
- Auffu#hrungspraxis

Die Arbeiten mu#nden in verschiedenen Auffu#hrungen während des Wintersemesters 2017/2018.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

317230010 Einführung in Max/MSP

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Klausur

317230011 Elektroakustische Musik I

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2017

Beschreibung

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 elektroakustischen Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustischen Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Bemerkung

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

317230013 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Das Studio für elektroakustische Musik verfügt über ein 16-kanaliges IOSONO Audio-System. Das IOSONO-System basiert auf der Technologie der Wellenfeldsynthese. Jedoch werden dabei für eine dreidimensionale Klangprojektion, die eine starke Ähnlichkeit zur Wellenfeldsynthese aufweist, deutlich weniger Lautsprecher benötigt. In diesem Kurs wird sich eingehend mit der Technik der Wellenfeldsynthese und dem IOSONO-System auseinandergesetzt.

Innerhalb des Kurses werden außerdem Feldaufnahmen sowie Objekt-Aufnahmen mit verschiedenen Mikrofonierungsverfahren hergestellt. Dieses Klangmaterial soll allen Teilnehmern als Klangpool zur Komposition von kurzen IOSONO-Etüden zur Verfügung gestellt werden.

Exkursionen u.a. nach Ilmenau zum IDMT (Fraunhofer Institut) und an die TU Berlin sind vorgesehen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar; Kenntnisse in Max/MSP

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Komposition

317230016 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung

T. Carrasco García, Y. Graefe

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2017

Beschreibung

Fortsetzung des Seminars Mit dem Ohr der Erinnerung I. (siehe

Textbeschreibung)

Schwerpunkte:

Klangkunst und Politik

Raum-Klang-Installation

Architektur und Akustik

Raumwahrnehmung und Raumsimulation

Interaktive Architektur & Interaktive Klanggestaltung

Die Arbeiten münden in einer Ausstellung in Weimar im Frühjahr 2018.

Eine weitere Ausstellung ist im Sommer 2018 in Solingen vorgesehen.

Bemerkung

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

Pro Fakultät können zehn Studierende teilnehmen.

Voraussetzungen

Eine Teilnahme an „Mit dem Ohr der Erinnerung I“, Montags 11:00 – 12:30 Uhr ist Voraussetzung.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

317230025 Tonstudioteknik / Akustik I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 12.10.2017

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piasetzki (HfM FRANZ LISZT)

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

BemerkungAnmeldung unter: tim.helbig@uni-weimar.de

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Leistungsnachweis

Klausur

Experimentelles Radio**317230001 Audiobaukasten I - Studioteknik****M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 14:30 - 18:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Verwirrt von Begriffen wie Hyperniere, LUFS und Flankensteilheit? Im Audiobaukasten entdecken wir auf spielerische Art die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio. Grundlagen des Signalflusses im Studio sowie Einsatz von EQ und Dynamikeffekten stehen dabei im Mittelpunkt.

Die Teilnahme am regelmäßigen Sendebetrieb vermittelt die nötige Sicherheit im Umgang mit dem Radiostudio in der Marienstraße 5 und unseren anderen Produktionsstätten. Darüber hinaus werden wir uns intensiv mit der am Lehrstuhl vorhandenen mobilen Technik beschäftigen und die an den Arbeitsplätzen verwendeten DAWs (Pro Tools 11, Reaper, Samplitude Pro X, Ableton Live) kennen lernen.

Theoretische Hintergründe sind bei der Arbeit mit Klang unabdingbar, können aber im Rahmen dieses Kurses nur angerissen werden, deswegen ist die Teilnahme am theoretischen Kurs "Tonstudioteknik & Akustik" am SEAM der Hochschule für Musik Franz Liszt dringend empfohlen.

Eigene Produktionsmöglichkeiten in Form eines Laptops mit entsprechender Software sind erwünscht, aber keine Voraussetzung.

Die Teilnahme am Audiobaukasten I qualifiziert zur eigenständigen Arbeit in den Studios des Lehrstuhls für Experimentelles Radio.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben einer eigenen künstlerischen Arbeit und regelmäßiger Teilnahme auch die Mitwirkung an zwei Sendungen des Uni-Radios Bauhaus.fm sowie der 48-Stunden-Sendung erforderlich.

engl. Beschreibung

Audio-Sandbox I - In the Studio

Audio-Sandbox I introduces students to the production facilities available at the chair for Experimental Radio.

Practical exercises and participation in the regular broadcasts of the university radio station Bauhaus.fm help to familiarize students with the inner workings of a professional broadcast- and recording studio.

This course is mandatory for unattended access to the Experimental Radio's production facilities.

Voraussetzungen

Paralleler Besuch des Werkmoduls "Tonstudioteknik & Akustik" an der HfM empfohlen.

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeiten und Teilnahme am Studiobetrieb im Rahmen des Uni-Radios BauhausFM sowie der 48-Stunden-Sendung.

317230007 Der Gestus des Manifestierenden

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

weitere Lehrende: Michaela Falkner

Schreiben als todernstes hochpolitisches Unterfangen.

Schreiben und denken wider die Mittellage.

Das Manifest als Dokument eines poetischen und politischen Wollens.

Wir erproben Verkündungston, Hymne, Manifest.

Was ist der Gestus der Gattung Manifest, der Gestus des Manifestierenden?

Die performative Dimension von Sprache, der intentionale Impetus von Texten. Taktiken der Konfrontation via Manifest. Dinge mit Worten tun wollen. Sätze als kraftvolle Hymnen!

Neben den formalen Aspekten und Möglichkeiten eines intentionalen Textes, geht es aber v.a. um die Haltung des Manifestierenden: den Anspruch seiner beinahe totalitären Auffassung von Welt und Weltgestaltung. Der Manifestierende ist der Nicht-Verstumme. Manifestieren heißt zu allererst, nicht verstummen, also sprechen. Der revolutionäre Impetus des Manifestierenden ist die Formulierung einer Utopie als Vorstellung von etwas das fehlt ...

engl. Beschreibung

The gesture of the Manifesto

Writing as the most deadly high-political undertaking.

The Manifesto as a document of a poetic and political will.

We test proclamation tone, anthem, manifesto.

What is the gesture of the genre Manifesto?

The performative dimension of language, the intentional impetus of texts. Tactics of confrontation via Manifesto. To do things with words. Sentences as powerful anthems!

In addition to the formal aspects and possibilities of an intentional text, The attitude of the Manifesto: the claim of his almost totalitarian conception of world and world-shaping. The manifestation is the non-mute. Manifesting means first

of all, do not stop, so speak. The revolutionary impetus of the manifestator is the formulation of a utopia as the idea of something that is missing ...

Leistungsnachweis

Eigenständige künstlerische Arbeit

317230019 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.10.2017

Beschreibung

Pro Tools ist eine der gebräuchlichsten digitalen Audioworkstation. Die Software findet ihren Einsatz nicht nur in der Musik-, Film- und Fernsehproduktion sondern auch im Radio. In diesem Kurs werden wir uns den wichtigsten Funktionen und Werkzeugen widmen, die uns helfen Radiofeatures oder Hörspiele zu produzieren.

Nach den grundlegenden Funktionen der Aufnahme, des Schnitts und der Mischung in Pro Tools, werden wir uns durch komplexe Audioprojekte durcharbeiten und versuchen Strategien zu entwickeln, um auch große Mengen an Audiomaterial zu organisieren und zu arrangieren. Zusätzlich werden wir uns mit den Möglichkeiten des Audio- und MIDI-Processings beschäftigen. Somit lernen wir die gesamte Produktionskette der Radioproduktion mit ProTools kennen.

Bringt eure eigenen zündenden Projektideen und die Umsetzung werden wir im Kurs gemeinsam erarbeiten.

engl. Beschreibung

Pro Tools for radio features and radio plays

Pro Tools is one of the most common used digital audio workstation throughout the audio industry. It is used not only for music, film or television production but also for radio. In this course you will learn the main tools to realize your radio features and radio plays.

Starting with the basic functionalities of recording, editing and mixing we will then proceed through complex projects and try to find ways to handle and arrange a wealth of audio material. We will experience the possibilities in audio and MIDI processing. Thus you get to know the entire production chain of radio production with Pro Tools.

Bring your own stirring ideas and we will elaborate the realization of your project within the course.

Because of limited space registration is required. Please mail melanie.birnschein@uni-weimar.de before September 30th 2017.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Schneiden von Audiomaterial ist von Vorteil

Leistungsnachweis

Abgabe einer künstlerischen Arbeit und Teilnahme bei BauhausFM

317230021 Radio Mundo

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.10.2017

Beschreibung

Im englischsprachigen Fach-/Werkmodul "Radio Mundo" beschäftigen wir uns mit Tendenzen und Traditionen in der internationalen Radiolandschaft, egal ob Community Radio in Südafrika, wie dem Radio Atlantis oder Online-Sendern aus Neuseeland. Nähere Informationen in der englischen Beschreibung.

engl. Beschreibung

Radio Mundo - Worldwide Underground

The cultures and traditions surrounding radio are different all over the world. In some countries there is a rich tradition of radio drama, other countries cherish the political aspects of independently operated radio stations.

Over the course of Radio Mundo we aim to learn about radio all over the world and tell each other stories about them. We want to bring those traditions together, create new networks with broadcasters all over the planet and try to showcase these wildly different approaches to radio, art and radio as an art form on Bauhaus.fm, our own radio station.

Whether you are an experienced broadcaster or an artist with a desire to utilize radiophonic means for your artistic practice, Radio Mundo is the place to meet likeminded students and experiment with the facilities provided at the Chair for Experimental Radio.

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Voraussetzungen

Newcomers to broadcasting and bauhaus.fm in particular should participate in the Werkmodul "Audiobaukasten I" to learn the basic workings of our broadcasting studio.

Leistungsnachweis

Live broadcast of your own radio format during the 48h-broadcast on BauhausFM

317230022 Radiophonic Spaces

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2017

Beschreibung

Mit "Radiophonic Spaces - ein akustischer Parcours durch die Radiokunst" entsteht an der Professur des Experimentellen Radios aktuell eine Ausstellung, die zum ersten Mal den Versuch wagt einen tiefen Einblick in die fast 100jährige Geschichte der Radiokunst zu werfen.

"Radiophonic Spaces" bringt die flüchtige Radiokunst in den Museumsraum. Das mag zunächst überraschen. Doch die beiden Welten, Kunstraum und Radoraum, sind einander weniger fremd als dies zunächst scheinen mag. Immer schon arbeiteten neben Schriftstellern, Komponisten, Theater- und Filmemachern auch bildende Künstler mit den vielfältigen Möglichkeiten des Mediums, das im Zwischenbereich von Auditivem, Performativem und Visuellem agiert. Sie haben erkannt, dass der Klang, das Geräusch, die (scheinbar) körperlose Stimme ein faszinierendes gestalterisches Material ist, das auf den Menschen unmittelbar und nachhaltig wirkt und gleichzeitig Zeit und Raum überbrückt. Heute, in der Epoche der digitalen Radiokunst, wird dies mit den neuen Möglichkeiten der Erschließung, künstlerischen Bearbeitung und nicht zuletzt der Darbietung von akustischem Material aktueller denn je.

Doch wie bringt man diese körperlose Stimme in den Ausstellungsraum? Welche Strategien gibt es, um Radiokunst außerhalb des Mediums Radio zu vermitteln? Was kann hörbar, was muss sichtbar werden und welche Techniken zur Vermittlung gibt es? Wie recherchiere ich Inhalte in Archiven und Bibliotheken, bei Sendern und Sendungsmachern? Diese und andere Fragen wollen wir ganz praktischen an diesem realen Vorhaben ausprobieren. Kleine wöchentliche Aufgaben und tiefgründige Einblicke in die Geschichte der Radiokunst erwarten euch in diesem Werkmodul.

engl. Beschreibung

With "Radiophonic Spaces - Artistic Research on Radio Archives", an exhibition is currently being presented at the chair of Experimental Radio, which for the first time dares to give a deep insight into the almost 100-year history of radio art.

How to bring this disembodied voice of radio art into the exhibition space? What are the strategies to convey radio art outside the medium of radio? What can be heard, what must become visible, and what techniques of transmission are there? How do I search for content in archives and libraries, at radiostations and broadcasters? We would like to try these and other questions on this real project. Small weekly tasks and in-depth insights into the history of radio art await you in this module.

Bemerkung

Aufgrund des limitierten Platzangebots ist eine Anmeldung vorab notwendig. Bitte sendet ein Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de bis spätestens 30. September 2017.

Voraussetzungen

Erfahrung im Audioschnitt, Grundlegende Kenntnisse der Radiokunst, Forscherdrang

Leistungsnachweis

Audiosnippets oder andere Inhalte für die Verwendung in der Ausstellung Radiophonic Spaces

Experimentelle Television**317130005 Basic Mondays****F. Thomas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 05.10.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

What is a phantom power, a magic arm and what do spiders under tripods?

Frank Thomas of the Media Point provides basic knowledge of the techniques

of recording images and sound and introduces into the handling of camera, sound equipment and other accessories.

Registration until 05. Oct 2017 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a

Termin: wo. Mo: 16.10.2017, 9.15-10.45 Uhr

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317230009 Dokumentarische Miniaturen

J. Hintzer
Werkmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Die genaue Beobachtung ist der Kern jeden guten Filmes, egal ob TV-Reportage oder Spielfilm.

Die Teilnehmer üben das filmische unvoreingenommene Beobachten als "Fly on the Wall" und realisieren danach eine maximal fünfminütige einfache dokumentarische Miniatur.

Die Teilnehmer erhalten einen kurze Überblick über die Kunst des dokumentarischen Films.

engl. Beschreibung

Documentary Shorts

The accurate and detailed observation is the nucleus of filmmaking - from reportage formats to fiction formats.

The participants practise to observe unprejudiced like "a fly on the wall". They do some research and realise their documentary short.

Brief introduction into the art of documentary film.

Bemerkung

Termin: Mi. wö. 18.10.2017, 11.00-13.00 Uhr, ab 29.11.2017, Blockseminar & Dreh

Raum: 112 / Studio 1, Steubenstr. 6a

Voraussetzungen

minimale Kameraerfahrung oder Teilnahme an Basic Mondays.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, eigenständige Recherche
Jeder Teilnehmer realisiert eine Miniatur.

317230014 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

W. Kissel
Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Das Werkmodul „Licht! Kamera! Action!“ soll theoretische Einblicke in die Bildgestaltung geben, die in praktischen Übungen umgesetzt werden sollen. Im Kurs wird dabei auf die Kameraarbeit, bildliches Erzählen, Bilddramaturgie, Farblehre und Lichtsetzung näher eingegangen. Hierbei werden technische und gestalterische Grundlagen gelehrt.

Im Abschlussprojekt in Teil 2 geht es darum, einen kurzen Dialog szenisch umzusetzen. Ziel des Kurses ist es, gestalterische Mittel bewusst einzusetzen und technisch umzusetzen.

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

engl. Beschreibung

Each of you have surely used a camera before though who among you can claim to understand how to achieve the best results possible? "Light! Camera! Action! is a course that covers camera work and lighting techniques. Using theoretical and practical knowledge you will complete several exercises during the course. The goal is to use what you learn to make a short dialogue scene as a final project in the second part of the course.

Bemerkung

Montag

13.30 Uhr bis 16.45 Uhr

von 23.10.2017

wöchentlich

Studio1/ Kinoraum, Steubenstraße 6a

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an

info@martin-saalfrank.de

Leistungsnachweis

- Anwesenheit; aktive mündliche Teilnahme; Bearbeitung der Teilaufgaben und Hausaufgaben

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Saalfrank, Martin; Master of Fine Arts

Es werden die Teilnehmer des ersten Teils von Licht! Kamera! Action! bevorzugt, da dieser Kurs praktisch darauf aufbaut.

In dem ersten Teil des Kurses haben wir theoretisch gelernt, wie man ein Bild aufbaut und wie sich die Zusammenhänge zwischen Gestaltung und Technik darstellen. Hier dürft ihr nun selber am Set stehen und das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen. Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche des Kurses in kleinen Teams im Studio 1 drehen.

engl. Beschreibung

In part one of the lesson we learned how to compose an image and how design and technical work correspond together. Now it is your turn. You are working on a movie set, setting the light, moving the camera and pulling the focus.

Preparing a short scene, you are designing the image, making a Storyboard and you are shooting in small teams one scene of a movie in our Studio at the University.

Voraussetzungen

Wer sich schon für Teil 1 beworben hat braucht keine zweite Mail schreiben, alle Anderen bitte eine Bewerbung an:

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

- Name, Matrikelnummer und Fachrichtung
- Motivation zum Besuchen des Kurses
- Auflistung technischer und gestalterischer Grundkenntnisse auf dem Gebiet Kamera und Licht

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme
- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

Gestaltung medialer Umgebungen

317230000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 21.10.2017 - 21.10.2017

Beschreibung

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kurssprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

engl. Beschreibung

An introduction into programming built upon practical exercises.

Aimed primarily at beginners, basic concepts of imperative programming in Java/Processing will be covered with a series of exercises centered around graphical programming, motion and interaction.

Bemerkung

2 Blöcke: 21.+22.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr sowie 28.+29.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr + Konsultationen nach Absprache

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Teilnahme, Abgabe der Übungen

317230003 AUTHENTICITY PLEASE

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 12.10.2017

Beschreibung

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like

thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works

can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent

self-motivated work. Together, we will create an environment in which students

can produce and discuss their own subjects related to the matter.

engl. Beschreibung

AUTHENTICITY PLEASE

We live in weird times, where Internet memes could start a Third World War, where the Internet offers the hope of transcultural

communication and at the same time creates an uncontrollable chaos of shitstorms and cyberbullying that makes it seem like

thrown 'back into the future' of the digital Middle Ages.

How do we define authenticity and sincerity in times of fake news and post-truth politics?

When laptops and smartphones become an important part of self-fulfillment and

identity, when everybody can be a 'news' reporter, who can you believe to be sincere?

This course asks the recurring, ever haunting question of what is authentic.

Has the search for it always been a deceptive road? How real does authenticity need to be today?

We will investigate, question and challenge modern and historical concepts related to the topic and create performative works

can be presented in the form of live performances, video works or installations. The course supports and exercises independent

self-motivated work. Together, we will create an environment in which students

can produce and discuss their own subjects related to the matter.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

– Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

– Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230006 CRITICAL VR

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 17:00 - 20:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 13.10.2017 - 13.10.2017

Beschreibung

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma.

A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/

He embraces and re-purposes established strategies from several

disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of

immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the

technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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

engl. Beschreibung

CRITICAL VR

Critical VR experiences acknowledge Virtual Reality to be both a new opportunity and another dilemma.

A critical VR experience designer is informed about the past and present of art, philosophy and activism. She/He embraces and re-purposes established strategies from several disciplines to create critical experiences that deconstruct and provoke skepticism of immersive and primarily entertaining user experiences.

This course emphasises 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 into Unity 3D and Blender as well as the technology of the Digital Bauhaus Lab. We will 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 course.

Bemerkung

weitere Termine: Fr./Sa./So. 01.-03.12.2017 je 11:00 Uhr - 19:00 Uhr, Bauhausstr. 9a, Digital Bauhaus-Lab

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Ausarbeitung eines Projekts und Dokumentation im Medien-Wiki

317230008 DIY Biolab "Driver's License"**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.10.2017

Beschreibung

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

engl. Beschreibung

DIY Biolab "Driver's License"

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317230017 Pd programming for humans and non-humans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

engl. Beschreibung

Pd programming for humans and non-humans

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

Bemerkung

Blockveranstaltung: 08.-09.12.2017 je 10:00-18:00, Raum 204 M7b

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)

Interface Design

317230002 AudioLAB I. Multidimensionale Aspekte der Live Elektronik durch die Anwendung von drahtlosen Sensoren, Tangible User Interfaces, und digitale Schnittstellen. (Spezialkurs Computermusik)

T. Carrasco García, J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 25.10.2017

Beschreibung

Das Modul beschäftigt sich sowohl mit der Techniken, als auch mit den Performative Aspekten und Auffu#hrungspraxis der Live Elektronik. Auf der Suche nach neuen und experimentellen Wege Musik zu kreieren und interpretieren möchten wir ein Arbeits- und Musikgruppe gru#nden die sich regelmässig trifft, mit den Ziel eine neue und innovative Art und Weise der Elektroakustische Musik zu präsentieren.

Schwerpunkte:

- Angewandte Techniken der Live Elektronik
- Drahtlose Sensorik angewandt auf Klanggestaltung und Multikanal Performance
- Tangible User Interfaces
- Interaktion: Mensch/Maschine/Musik
- Physikalische Daten und Kommunikationswege
- Kartierung und Parametrisierung fu#r die Klanggestaltung
- Auffu#hrungspraxis

Die Arbeiten mu#nden in verschiedenen Auffu#hrungen während des Wintersemesters 2017/2018.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I & II oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Performance

Medien-Ereignisse

317230004 backup 2018

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 08:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 25.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Im Jahr 2018 steht das 20. backup_festival (30.05. - 03.06.2018) vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen auch im Jubiläumsjahr im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

Das internationale Kurzfilmfestival backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

engl. Beschreibung

backup 2018

In its 21st year, the backup_festival 2018 faces further challenges. The main focus will lie on interaction and exchange between students, alumni, filmmakers, experts, the Media and the audience because it has been shown during the last years that it is not only technical innovations that make the festival attractive.

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

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

Requirements: Please send an email with a letter of motivation and references till 9th October 2017 to anne.koernig@gmail.com

Bemerkung

Dozentin: Juliane Fuchs

Termine: erster Block: 14.-15.10.2017 jeweils 11.00 - 17.00 Uhr, 25.10.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 08.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 17.11.2017: 20.00 - 01.00 Uhr, 29.11.2017: 16.00 - 19.00 Uhr, 09.12.2017: 8.00 - 19.00 Uhr, 10.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr, 31.01.2018: 16.00 - 19.00 Uhr

Mi. 14tägig, 25.10.2017

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 09.10.2017 an anne.koernig@gmail.com

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer Gruppenarbeit und Dokumentation im Rahmen der Festivalvorbereitung bis 31.03.2018.

317230005 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 20.10.2017 - 16.02.2018

Beschreibung

Weihnachten ist ein internationales Thema. Schon in der biblischen Weihnachtsgeschichte kommen Juden, Araber, Römer und Ägypter vor. Und wirkungsgeschichtlich ist das christliche Fest der Menschwerdung Gottes kulturübergreifend ein jährlich zelebriertes weltweites Ereignis geworden. Auch medial wird die Thematik immer wieder und sehr unterschiedlich umgesetzt.

Die Evangelische Kirche in Mitteldeutschland (EKM) hat die Aktion „Weihnachten geht weiter“ gestartet und möchte damit zeigen, dass die Weihnachts-Botschaft nicht nur mit einer Festlichkeit an den Feiertagen abgehandelt ist, sondern vielschichtig weitere Kreise zieht.

Die Studierenden dieses Moduls produzieren in Kooperation mit EKM-SocialMedia ultrakurze Filme (<1min), die diese Botschaft auf individuelle Weise unter die Lupe nehmen, sie ergründen, näher beleuchten, erfahrbar machen und auch kritisch betrachten.

Möglich ist alles - von der dokumentarischen Beobachtung, über den Kurzspielfilm bis hin zur Animation. Thematisch können sie sich dem Thema von allen Richtungen her nähern.

In den begleitenden Präsenzeinheiten strukturieren wir die Ideen und binden sie zu einer Reihe zusammen, die in den Online-Kanälen der EKM zwischen Weihnachten und Silvester 2017/18 publiziert werden. Zusätzliche Motivation schafft die crossmediale Bewerbung der Filmclips, die Bewertung durch eine Fach-Jury der EKM und ein Publikumspreis für Online-Resonanz (Preisgelder von insgesamt über 600 EUR).

Bitte melden Sie sich mit einer kurzen Beschreibung ihrer Idee bis zum 11.10.2017 bei socialmedia@ekmd.de (CC: franka.sachse@uni-weimar.de) an.

Deadline für die fertigen Filme ist der 10. Dezember 2017. Der Anfang des Semesters gestaltet sich also arbeitsintensiver, dafür steht im Januar 2018 lediglich die Preisverleihung an.

An Heiligabend werden wir über 500.000 Gottesdienstbesucher erreichen. Über Radio, Print- und Onlinemedien sollen neben dem klassischen Kirchenpublikum auch kirchenferne Kreise auf die Aktion aufmerksam gemacht werden.

Präsenzphasen (Freitag, jeweils 11:00 -15:00 Uhr):

20.10.2017 - Projektabstimmung, Kick-off

27.10.2017 - Skript, Storyboard, Animatic

17.11.2017 - Work in progress sichten

8.12.2017 - Ergebnisse sichten, Kampagne planen

12.1.2018 - Evaluation, Preisverleihung

engl. Beschreibung

Christmas Shorts - Christmas continues

Christmas is an international topic. Even in the biblical Christmas story Jews, Arabs, Romans and Egyptians are already present. The historical influence of the Christian celebration of the incarnation of God has become an internationally celebrated event around the world and is annually repeated over and over again.

This winter the Protestant Church in Central Germany (EKM) starts the "Christmas continues" campaign and wants to show that the Christmas message is not only treated as a holiday festivity, but is more widely felt.

The students of this module will produce ultra short films (<1min) in cooperation with EKM-SocialMedia, movies which will examine the Christmas message in an individual way to illuminate it and make it experienceable and/or look at it critically.

Everything will be possible - from documentary observation, to an experimental short film or to animation. Thematically the students can approach the topic from all directions.

The finished Christmas Shorts will be published by the online channels of EKM between Christmas Eve and New Year 2017/18.

In the end there will be a Christmas Movie Award by an expert jury of the EKM and also an audience award by the online viewers giving out a prize money of 600 Euros in total.

Please register with a brief description of your film idea by Oktober 11th 2017 to socialmedia@ekmd.de (cc: franka.sachse@uni-weimar.de).

Deadline for the finished movies will be December 10th 2017.

317230018 Produktion für Grafikdesign

J. Rutherford
Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

engl. Beschreibung

Production for graphic design

Getting great ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be a few design exercises, including pieces for next year's backup_festival (e.g.: posters, handouts, buttons, banners & headers for social media, forms, tickets, catalogue, folders). Some of these pieces will be required within the first month or so of the course, some will be produced next year. We will work closely together with the backup project group. Meetings will take place at the Pavillon-Press, Scherfgasse 5, enabling possible in-house print production.

Bemerkung

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Termine: 25./26.10.2017, 10.00-18.00 Uhr; 15./16.11.2017, 10.00-18.00 Uhr; 13./14.12.2017, 10.00-18.00 Uhr.

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design

317230024 Storytelling Basics ---> Animation

F. Sachse

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.10.2017 - 15.02.2018

Beschreibung

Aus dem Kopf, auf das Papier, auf die Leinwand - Idee wird Geschichte, wird Bild.

In diesem Semester betrachten wir bewährte Techniken des Storytelling anhand verschiedener animierter Kurzfilme.

Anmeldung bis 6.10.2017 bei franka.sachse@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

Storytelling Basics ---> Animation

Out of the head, onto paper, to the screen - idea becomes story, becomes visual.

This semester we will have a closer look at established storytelling techniques by means of different animated short films.

Apply till 6th of October 2017 to franka.sachse@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, aktive Mitarbeit

317230027 Wo komme ich her, wo gehe ich hin - fotografisch

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Beschreibung

Dozent: Dipl.-Des. Bernd Hartung

Wir werden uns fotografisch im familiären Kontext bewegen. Anstoß und Vorlagen sollen bestehende Fotografien unserer Vorfahren sein (Urgroßeltern Großeltern, Eltern, Euch selbst, etc). Von der einfachen Nachstellung eines Portraits bis hin zur freien reportagehaften

Interpretation eines Schnappschusses, versuchen wir uns fotografisch dem Thema Familie, Beziehung und unseren Bezug dazu anzunähern. An drei Blockterminen werden wir die Ergebnisse besprechen und auch technische Probleme lösen. Im ersten Termin werden technische Fragen der Kamera- und Lichttechnik erklärt.

engl. Beschreibung

We are working in our own family context. Starting point will be your existing photographs you find in your family heritage. Pictures from your grandparents, parents, greater family or yourself. After analyzing your base, you will work with tasks e.g reportage, portrait or other free themes, to approach the ideas of family, relations and our photographic reference to that.

During our first meeting, there is also room for an introduction of camera- and lighting-technique.

Requirements:

Application via Portfolio-PDF (max. 20 photographs via wetransfere) mail to: weimar@berndhartung.de until 17th of November.

Everybody brings his/her camera, which is available.

Everybody brings 20 photographs of YOUR OWN family history YOU find interesting; personally, photographically, or any reason, you don't know so far.

Bemerkung

1. Termin: Freitag, 15.12.2017, 16-19. Uhr und Samstag 16.12.2017, 10.00-14.00 Uhr

2. Termin: Freitag, 12.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 13.01.2017, 10.00-14.00 Uhr

3. Termin: Freitag, 26.01.2018, 16-19. Uhr und Samstag 27.01.2017, 10.00-14.00 Uhr

Voraussetzungen

Bitte schickt mir ein pdf mit ca. 20 Fotos via wetransfer an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe wo Ihr gerade steht. Bis 17.11.17

JEDER bringt eine Kamera und vorhandenen Lichtquellen (Blitz, Dauerlicht, etc), die er/sie zur Verfügung hat mit.

JEDER bringt zwanzig Fotografien SEINER Familie, die EUCH interessieren, als Aufsichtsvorlage und digital mit. Falls das nicht möglich ist, schreibst Du das in die Bewerbung!!!

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317230012 **fanzine.machine**

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2017 - 14.02.2018

Beschreibung

Ausgangspunkt des Kurses ist die Erschaffung einer imaginären Maschine, für die eine Bedienungsanleitung benötigt wird. Diese Anleitung werden wir als Fanzine gestalten und mit einer kleinen Legetrick-Animation verbinden.

Die ausgefallene grafische Möglichkeiten dieses alternativen Underground- und Low Budget-Formats werden in dem kreativen Prozess ausprobiert, um eine Gebrauchsanweisung zu gestalten, die erfundene Produkt- und Funktionsbeschreibungen dokumentiert.

Ziel des Kurses ist die Einführung in analoge Drucktechniken, Digitalbildbearbeitungs-, Layout- und Satzprogramme. Vorkenntnisse in Photoshop, Illustrator, InDesign und Dragonframe sind vorteilhaft, aber nicht zwingend erforderlich.

engl. Beschreibung

This course will focus on the design and production of a fanzine and a short cut-out animation. We will produce an operating instructions booklet of a fictitious machine.

During the creative process we will profit of graphic liberties of the analog, underground and low budget Zine Format.

Analogue print techniques as well as image and layout software will be used during the course.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230020 push pull**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.10.2017 - 12.02.2018

Beschreibung

Gadgets und digitale Geräte modifizieren die alltäglichen Bewegungen unserer Hände: Der Zeigefinger zieht eine unendliche und geräuschlose scrollbar; auch die Reaktion auf diese Gesten findet reibungslos, ohne Geräusch und Kraftaufwand statt. Im Gegensatz dazu werden wir während des Kurses Schalter drücken, Kurbeln drehen, Leinen ziehen. An solchen analogen Bewegungen interessieren uns die Abläufe und ihre möglichen Reaktionsketten.

Ziel des Kurses ist es, Gegenstände zu bauen, die auf eine einfache und analoge Art "interaktiv" werden. Im zweiten Teil des Kurses werden diese Gegenstände installativ mit Hilfe von Projektionen, Animationen oder Lichtspielen zu einem komplexen Mechanismus zusammengesetzt.

Die Belegung des Projekts POST TRUTH ist für Teilnehmende des Moduls "push pull" verpflichtend. Der Kurs wird in Workshops gegliedert und erfordert die Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmer*innen.

engl. Beschreibung

During the course we will to emphasize on motion paths produced by analog mechanisms.

The goal of the curse is to produce an analog "interactive" object, that responds to physical principles and gestures related to analog devices. In the second part of the course we will build reaction chains between the objects using projections, animation sequences and light.

It is mandatory to attend the project POST TRUTH. The course is organized in workshops and requires teamwork.

Voraussetzungen

Belegung des Projekts "post truth"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317230023 stop.frame - Legetrick Einführung

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Beschreibung

Dieser Kurs beschäftigt sich mit der Legetrick-Technik und vermittelt wesentliche Grundlagen der experimentellen 2D-Animation.

Das Werkmodul ist für Anfänger konzipiert und aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt.

Das Modul wird als Blockveranstaltung durchgeführt.

Zeitraum:

Fr 1.12. 9:15-16:45h

Sa 2.12. 9:15-16:45h

So 3.12. 9:15-16:45h

Mo 4.12. 9:15-16:45h

engl. Beschreibung

stop.frame

During this course we will learn the principles of 2D-Animation with an experimental approach to using cut-out animation.

This Workshop is for beginners and for technical reasons limited in the number of participants.

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

Wissenschaftliche Module

317240019 Programming for Designers and Artists (Ba)

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

1-Gruppe Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

2-Gruppe Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 19.10.2017

Beschreibung

Einfuehrung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler:
Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

engl. Beschreibung

Programming for Designers and Artists

Goals of the course: Students who successfully attended the course will be able to understand the basic concepts of modern Computer Science, Computer Programming and Algorithms and Data Structures, and will be able to write medium complexity Object Oriented programs in Java.

Contents of the course:

Elements of Programming: variables; assignment statements; built-in types of data; conditionals and loops; arrays; and input/output, including graphics and sound.

Functions: highlights the idea of dividing a program into components that can be independently debugged, maintained, and reused.

Object-Oriented Programming: Data types and their implementation, using Java's class mechanisms.

Simple Algorithms and Data Structures: Sorting and searching, fundamental data structures, including stacks, queues, and symbol tables.

Theoretical Computer Science: Complexity, Computability, Intractability: an overview.

A Simple Computing Machine: Introduction to a Simple Machine to explain how hardware is constructed and how it works.

317240020 Programming for Designers and Artists (Ma)

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

1-Gruppe Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

2-Gruppe Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 03.11.2017

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 19.10.2017

Beschreibung

Einfuehrung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler:

Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

engl. Beschreibung

Programming for Designers and Artists

Goals of the course: Students who successfully attended the course will be able to understand the basic concepts of modern Computer Science, Computer Programming and Algorithms and Data Structures, and will be able to write medium complexity Object Oriented programs in Java.

Contents of the course:

Elements of Programming: variables; assignment statements; built-in types of data; conditionals and loops; arrays; and input/output, including graphics and sound.

Functions: highlights the idea of dividing a program into components that can be independently debugged, maintained, and reused.

Object-Oriented Programming: Data types and their implementation, using Java's class mechanisms.

Simple Algorithms and Data Structures: Sorting and searching, fundamental data structures, including stacks, queues, and symbol tables.

Theoretical Computer Science: Complexity, Computability, Intractability: an overview.

A Simple Computing Machine: Introduction to a Simple Machine to explain how hardware is constructed and how it works.

Bemerkung

Termine und Raum werden noch bekannt gegeben.

417240033 Art & Agency – Die Handlungsmacht der Künste**M. Siegler**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 19.10.2017

Beschreibung

Kunstwerke sind merkwürdige Entitäten: sie verdanken sich einem Urheber und handeln doch eigenmächtig, sie werden tausendfach reproduziert und gelten doch als einzigartig, sie werden hoch gehandelt und zugleich für unschätzbar erklärt, werden verpackt, verladen, verschifft und bleiben dennoch unberührbar. Das Seminar geht davon aus, dass sich diese Paradoxien besser verstehen lassen, wenn man Kunstwerke aus der Perspektive der „Akteur-Netzwerk-Theorie“ (ANT) betrachtet. Als Ansatz, der Menschen und Dingen gleichermaßen Handlungsvermögen zuspricht, hat sich die ANT immer auch für ästhetische Artefakte, Praktiken und Situationen interessiert. Sie erlaubt es, Werke nicht als statische Objekte zu beschreiben, sondern als handlungsmächtige Akteure, die in vielfältige Prozesse der Herstellung, Aushandlung und Wertschätzung eingebunden sind.

Das Seminar möchte zentrale Texte aus dem Umfeld der ANT zu den Künsten einer genauen Lektüre unterziehen und mit exemplarischen Werken aus Film, Malerei, Musik und Performance in Beziehung setzen (u.a. von Harun Farocki, Pixar, Fischli/Weiss, William Turner, Mr. Bean, Thomas Struth...). Dabei werden u.a. folgende Fragen verfolgt: Wie kommen Werke in die Welt und wer ist daran beteiligt? Welche Akteure und Praktiken sind in der Kunst außerdem ‚am Werk‘ (restaurieren, interpretieren, versteigern, sammeln, versichern...)? Enden Gemälde an ihren Rahmen? Kann man lernen, Werke zu lieben? In einem Parcours durch die Künste und entlang konkreter Materialien soll einerseits eine Einführung in grundlegende Konzepte der ANT (Akteur, Ding, Handlungsmacht, Kontroverse, Existenzweise...) ermöglicht und andererseits ein spezifischer Blick auf künstlerische Produktionen eingeübt werden.

engl. Beschreibung

Art & Agency

Artworks are quite peculiar entities: they are constantly reproduced but presented as unique, they are regarded as priceless but sold for high prices, they are packaged, shipped, installed but still say "do not touch." This seminar assumes that all these paradoxes are better understood as soon as one views art from an actor-network theory (ANT) perspective. Stressing the agency of non-human actors, ANT is highly interested in aesthetic objects, practices and situations. Therefore it might offer a new way to think about the mode of existence of art works. The seminar will read closely through key texts of ANT and discuss them in relation to specific works of art from film, painting, music, and performance art.

Bemerkung

Dozent: Martin Siegler

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit; Regelmäßige Teilnahme; Präsentationsleistung; Studienarbeit in einem der beiden Seminare des Moduls

417240034 Performanzen des Nicht(s)tuns**O. Moskatova**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 17.10.2017

Beschreibung

Performativität ist in den letzten Jahrzehnten zu einem der Schlüsselbegriffe der geisteswissenschaftlichen Forschung avanciert. Ausgehend von John L. Austins Sprechakttheorie, die die Handlungsanteile der sprachlichen

Äußerungen thematisiert, untersuchen die performativen Ansätze kulturelle und ästhetische Erzeugnisse, aber auch Subjektpositionen in ihrem wirklichkeitsstiftenden Akt- und Vollzugscharakter. Damit legen sie den Fokus tendenziell einseitig auf Tun, Handeln und Aktivität im weitesten Sinne. Aspekte wie Nichttun, verschiedene Formen des Unterlassens und Sichüberlassens, des Unvermögens, Willensschwäche, Schaffensmüdigkeit oder auch Faulheit bleiben damit in ihrer kulturellen und ästhetischen Relevanz unterbelichtet. Die mit der Bevorzugung des Aktivischen einhergehenden Vorstellungen des Gelingens, der Machbarkeit, des Könnens und des Vermögens haben dabei nicht nur Konsequenzen für die Konzeption der ästhetischen Praktiken. Sie stehen auch zunehmend im Verdacht, problematische gesellschaftliche Entwicklungen und Imperative zu stützen, aber auch überkommen geglaubte Subjektivitäts- und Handlungsmodelle zu reinstallieren.

Im Seminar werden wir vor diesem Hintergrund vor allem die Spannungen zwischen Tun und Lassen, Performativität und Untätigkeit ausloten, wie sie im Titel „Performanzen des Nicht(s)tuns“ auf nahezu widersprüchliche Weise zum Ausdruck kommen. Dabei werden uns nicht nur die ästhetischen Verhandlungen der vielfältigen Formen des Nicht(s)tuns interessieren, sondern auch ihre Relevanz für die Konzeption des Ästhetischen selbst. Schließlich werden wir die Unterschiede zwischen den Handlungsmodellen der Performativitätsansätze und der ANT, die im zweiten Seminar des Moduls besprochen werden, berücksichtigen und ihre Konsequenzen beleuchten.

engl. Beschreibung

Regelmäßige Teilnahme; Referat/Sitzngsmoderation; Hausarbeit in einem der Seminare

The seminar deals with practices and various forms of inactivity and their current aesthetic and social significance. In order to do this, we will get acquainted with different agency approaches such as performativity and ANT. We will especially discuss the relationship between doing and not-doing rather than simply opposing them.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme; Referat/Sitzngsmoderation; Hausarbeit in einem der Seminare

4255221 Einführung in die Informatik

M. Hagen, A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 13.10.2017

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 16.10.2017

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 18.10.2017

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 18.10.2017

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 13.02.2018 - 13.02.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Introduction to Computer Science

Learning purpose is the creation of the basic understanding of the structure and the function of computers and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

Bemerkung

Link Teil Technische Informatik: <http://www.uni-weimar.de/?id=19025>

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, P. Fischer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 10.10.2017

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 16.10.2017

Beschreibung

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen.

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe der Logik
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

engl. Beschreibung

Modeling in Information Systems

Students will get to know key concepts, modeling problems and approaches from different areas of computer science and media.

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 1. Vorlesung /Übung, ab 10.10.2017

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 16.10.2017

Mi, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Klausur, 07.02.2018 - 07.02.2018

Beschreibung

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 User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, 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, Designkriterien, 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 und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-/Produkt-Design-Studierende ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten

engl. Beschreibung

Human-Computer Interaction (interfaces)

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems.

In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context.

The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments.

Media design/art students and product design students will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Mediengestalter/designer und Produkt-Designer)

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter