

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2017/18

Stand 07.05.2018

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	4
Kolloquien	45
Wissenschaftliche Module	48
Basismodul Medienwissenschaft	52
Bildtheorie	52
Bildwissenschaft	52
Das Minoritäre denken	52
Die Welt des Sozialen	53
Europa	53
Filmästhetik	53
Kulturtechniken	53
Mediale Anthropologie	53
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	53
Mediale Historiographien	53
Mediale Welten	53
Medien des Denkens	53
Medienfragen	53
Medienphilosophie	53
Medien-Philosophie - Film-Bildung	53
Mediensoziologie	53
Migration der Dinge	53
Raumtheorie	53
Weimarer Klassik	54
Wissenschaft und Kunst	54
Projektmodule	54
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	64
Experimentelles Radio	64
Experimentelle Television	67
Gestaltung medialer Umgebungen	68
Interface Design	69
Medien-Ereignisse	70
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	73
Multimediales Erzählen	73
Fachmodule	74
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	96

Experimentelles Radio	99
Experimentelle Television	103
Gestaltung medialer Umgebungen	103
Interface Design	107
Medien-Ereignisse	113
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	117
Multimediales Erzählen	117

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

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

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

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

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

317120000 Artists Lab**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2017

Beschreibung

Artist's Lab ist ein Projektmodul für Studierende, die selbstmotiviert arbeiten und dabei einen intensiven Austausch über zeitgenössische künstlerische Praktiken suchen (Medienkunst, Medien, Interaktivität, Posthumanismus, Materialität). Das Modul setzt voraus, dass Studierende ein eigenes Arbeitsthema entwickeln können. GMU bietet Zugang zu unseren Laboren (die Performance Plattform und das DIY Biolab), um konzeptuelle Ideen zu entwickeln und in den entsprechenden Umgebungen durchzuführen. Wer mit Interaktivität arbeiten möchten oder gar mit people tracking oder VR Technologie oder Bioart, sollte im Idealfall bereits ein Fach- oder Werkmodul der Professur erfolgreich absolviert haben und zeitgleich einen weiteren Kurs belegen.

Das Modul erwartet eine hohe Motivation und Selbstständigkeit. Es bietet eine Kultur der Diskussion und Auseinandersetzung. Bestandteil des Projektes sind einige Lectures zur Medienkunst, die separat angekündigt werden. Das Modul ist offen für Studierende anderer Studiengänge

engl. Beschreibung

Artists Lab

The artist's lab is a project module for students who wish to work on their own topics accompanied by intensive discussion on contemporary artistic approaches in art, media, posthumanism, interactivity, technology and matter. We expect you to have your own artistic agenda and want to support with knowledge, technology and discourse. GMU offers access to our labs (Performance Platform and DIY Biolab) to develop ideas in suitable environments. If you are interest to work with interactivity or in working with the Performance Platform you should already have taken part at werkmodules or fachmodules in programming and/or electronics. Furthermore you should take our werk- and fachmodules during the semester accompanying the project (->). You might find out that a project with people tracking can take two semesters.

If you are interested in working with our DIY Biolab, please choose the relevant fachmodules from my co-workers. The module expects you to be self-motivated and self-organized. It offers a culture of discussion.

Part of the module is a lecture on media art which will be announced separately. People from other study programs are also very welcome, just be aware that we do not offer strong guidance.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317210001 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 20:00, 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

317210003 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

Fachmodul

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

317210004 AUTHENTICITY PLEASE

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 excercises 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 excercises 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

317210005 backup 2018

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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.

317210007 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

317210008 CRITICAL VR

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210010 Deadline - Üben für den Ernstfall**J. Hintzer, J. Hüfner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:15 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 13.10.2017 - 13.10.2017

Sa, Einzel, 10:00 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 14.10.2017 - 14.10.2017

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 18.10.2017 - 18.10.2017

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.10.2017 - 19.10.2017

Beschreibung

Für den Thüringer Integrationspreis 2017 "An(ge)kommen" sollen drei Videoportraits der Preisträger erstellt werden. Die Preisträger sind Vereine oder Einrichtungen, die sich im besonderen Maße um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben.

Im ersten Teil geht es um die Konzeption, d.h. gemeinsam ein visuelles und inhaltliches Gesamtkonzept für die drei Filme zu entwickeln, das die Einrichtungen zeigt und das diese auch als Eigenwerbung nutzen können. Im zweiten Teil werden die Filme gedreht. In der sich anschließenden Postproduktion geht es neben Schnitt und Sounddesign auch die Gestaltung einer einheitlichen Verpackung für der Filme. Da die Filme im Rahmen der Preisverleihung am 6. November in Erfurt präsentiert werden, liegt eine besondere Herausforderung des Moduls in dem knappen Zeitfenster: Von der Idee bis zur Fertigstellung der Filme sind es nur knapp vier Wochen. Mit der Präsentation der Filme am endet der Kurs.

Blockseminar: 13-14.10. & 18-19.10

Fr. 9.15 - 17 Uhr (Besuch der Institutionen)

Sa 10 - 15 Uhr (Konzeption & Drehplanung)

Mi / Do 9 - 17 Uhr (Dreh)

engl. Beschreibung

Deadline

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented 6th of November in Erfurt.

Bemerkung

Ort: Raum 112, Steubenstr. 6a

Erster Termin: Do. 12.10.2017, 11.00-12.30 Uhr

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

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

317210011 Der Gestus des Manifestierenden**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210013 DIY Biolab "Driver's License"**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

VoraussetzungenMotivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de**Leistungsnachweis**

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317210014 Elektroakustische Musik I**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Bemerkung

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

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-Press 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

317210020 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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-Etuden 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

317210021 Let's Make Things Talk

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 201, ab 17.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Let's_Make_Things_Talk".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on making „things“ and their communication abilities. We will develop various use cases and corresponding prototypes including mice controller units, sensors and actors, where „things“ are directly connected to other „things“. In this regard, we will encounter Bluetooth and Wifi technologies in order to develop unique works.

For example:

A plant pot that measures temperature and water level is considered as a „thing“. The measured information can be shared wirelessly with other „things“, like a computer, smartphone, display, loudspeaker, online service, etc. This flowerpot could twitter the latest results or writes you a personal SMS if water is low. Here, the communication possibilities are many and varied.

In this context, it is essential to understand a micro controller unit, sensors and actors in relationship with distinct wireless technologies. Furthermore, it is important to evaluate the pros and cons of these technologies, their field of applications, limitations and advantages in order to create an application that suits your interests best.

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

- Serial Communication
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- Preferably Arduino microcontrollers.

Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards

- Various sensors and actors
- c
- Node.js (Javascript)
- HTML5/Javascript/CSS3

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210023 Networked Interaction of Things**J. Deich**

Fachmodul

Veranst. SWS: 3

Do, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 12.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Networked_Interaction_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on applications of networked „things“. Understanding the basic structure of a sensor/actor in relationship with a micro controller unit is essential in order to create a language for delivering and receiving information within a network of their equals. Regarding the interconnectivity of shared information, we will create

certain use cases and corresponding prototypes that will investigate in more detail the subjected communicative real-time abilities of many.

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

- Serial Communication
- WebSocket
- Node.js (Javascript)
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210024 Pd programming for humans and non-humans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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)

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 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

317210026 Produktion für Grafikdesign

J. Rutherford

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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, 10.00-12.00 Uhr

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design concepts

317210027 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel**A. Drechsler**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210028 push pull

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

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 course 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.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317210029 Radio Mundo

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210030 Radiophonic Spaces

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, 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 Fachmodul.

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

317210032 SKILLS FOR SKILL SET

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 25.10.2017

Beschreibung

In diesem begleitenden und ergänzenden Fachmodul beschäftigen wir uns mit diversen, medienübergreifenden Recherche- und Dokumentationstechniken, konzeptuellem Arbeiten, sowie der gezielten Präsentation von Ideen, Skizzen und Plänen. Um die entstehenden Konzepte einer Umsetzung näher zu bringen, soll experimenteller Modellbau sowie das Erstellen von Moodboards behandelt werden. Für die folgenden, jeweiligen Inszenierungen im Raum, die durch das Projektmodul „SKILL SET“ vorgegeben werden, bauen wir unsere handwerklichen und künstlerischen Fähigkeiten im Prozess aus und reflektieren diese gemeinsam an der geschaffenen Situation.

Das Fachmodul richtet sich vornehmlich an die Teilnehmer_innen des Projektmoduls „SKILL SET“ von Prof. Christine Hill, steht aber auch weiteren Interessierten offen.

317210033 Space is the Place: From Simulation to Hyperreality

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2017

Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

engl. Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

317210035 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung.

T. Carrasco García, Y. Graefe

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

317210045 Web-based: Intermediate Web Development III

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

engl. Beschreibung

Web-based: Intermediate Web Development III

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

317210046 Web-based: Introductory Web Development I

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung**Brian Larson Clark, MFA**

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics

will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

engl. Beschreibung

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Voraussetzungen

<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-basedMedia> <p>Statement of Motivation, Instructor Approval <p>

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

317220004 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

317220006 B is for Bauhaus. F is for Film.

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück: Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Thematischer Schwerpunkt des Projektmoduls wird das Bauhaus sein:

Die Suche nach unbekanntem Einflüssen und eigenwilligen Persönlichkeiten soll zu neu erzählten Filmen zur Geschichte und der gegenwärtigen Wirkmächtigkeit des Bauhauses führen.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. F is for Film.

B is for Bauhaus is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design for a feature film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically as well as storywise. The finished short films can take part in the annual Medienrolle, Weimar's back.up festival and further international film festivals.

This semester the focus will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the Bauhaus myth.

Voraussetzungen

Application with a short abstract about a project or subject of interest to nicola.hens@uni-weimar.de until October 12.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317220008 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hübner

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

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und Realisierung eines Films.

317220012 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

Festivalounge 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 , 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

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

317220013 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).

317220019 Klangwerkstatt B - 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.

317220023 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 Fachmodul "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 Fachmodul "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 Fachmodul "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, R202.

Voraussetzungen

Belegung des Fachmoduls "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

317220029 Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 16.10.2017

Beschreibung

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology.

It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with the theory seminar "Medium Bauhaus" with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

engl. Beschreibung

Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

- Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

-Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

-Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

- Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

- 3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology. It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls 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).

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

317240008 Erweiterungen des Kunstbegriffs seit den 1960er Jahren I: Beuys und Broodthaers (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.10.2017

Beschreibung

In den 1960er Jahren setzten tiefgreifende Transformationen der künstlerischen Praxis ein, die bis heute nachwirken. Die Transformationen betreffen die künstlerische Praxis, den Begriff der Kunst, die Rolle der Kunstinstitutionen und die Formen der Rezeption gleichermaßen. Das Seminar fokussiert auf zwei zentrale Künstlerpersönlichkeiten, die für sehr unterschiedliche Aspekte dieser Erweiterung des Kunstbegriffs stehen und doch manches gemeinsam haben. Joseph Beuys verfolgte einen umfassenden Ansatz, der die Kunst in den Zusammenhang gesellschaftlicher Prozesse als plastisch-skulpturaler Prozesse stellte. Marcel Broodthaers reflektierte in seiner Kunst die institutionellen Faktoren, die aus Objekten Kunstwerke und aus bestimmten Handlungen künstlerische Handlungen machen. Gemeinsam ist ihnen die Vielfalt der eingesetzten Medien, von Einzelarbeiten über Installationen bis zu Performance und Film. Und gemeinsam ist ihnen eine Politisierung der Kunst, auch wenn der Begriff des Politischen ein jeweils anderer ist. Im Seminar werden die beiden Œuvres in ihren wichtigsten Manifestationen diskutiert.

Bemerkung

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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.

317240014 Kunsthandlung und Alltagshandlung II: Diskursentwicklungen seit der ANT

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum ‚Mithandelnden‘ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von ‚Kunst‘ und ‚Handeln‘. Zum einen avanciert die ‚Handlung‘ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von ‚Kunst‘ und ‚Handeln‘ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

Im zweiten Teil dieses Seminars (der erste Teil fand im Sommersemester 2017 statt) werden wir zwei Gruppen von Texten diskutieren: zum einen solche, welche auf bestimmte Grenzfälle zwischen Kunst- und Alltagshandlungen fokussieren, zum anderen Texte Bruno Latours, der im Zusammenhang mit der sog. ‚Akteur-Netzwerk-

Theorie' (ANT) zu einem wichtigen Stichwortgeber für neue Bestimmungen menschlichen (und nicht-menschlichen) Handelns geworden ist.

Der Besuch des ersten Seminarteils ist keine Teilnahme-Voraussetzung, allerdings empfehlenswert.

Bemerkung

Interessierte Studierende des Lehramts und der Freien Kunst sind gebeten, sich vor der Einschreibung persönlich bei mir zu melden.

Zeit:

Blockseminare im Rahmen der PhD-Woche:

Montag, 13.11.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 16.11.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 15.01.2018, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 18.01.2017, 13:30-18:30 h

Ort:

Marienstraße 14, Raum 221

Leistungsnachweis

Ph.D.-Studierende: Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP)

Übrige Studierende: Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP plus Note)

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

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

Einführung 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.

317240022 Dispositive der Moderne und Postmoderne im Spiegel kuratorischer Praxis

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 12.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung

Sabine Folie

Vorlesung im Rahmen der Vertretungsprofessur „Kulturgeschichte der Moderne“

Vor dem Hintergrund einer „Kulturgeschichte der Moderne“ werden anhand einer exemplarischen Analyse die Möglichkeiten von ideengeschichtlichen Konzeptualisierungen der Moderne und Postmoderne über die in mehreren Ausstellungen wirksame kuratorische Praxis untersucht. Neben ihren thematischen Positionierungen zur Moderne

als gebaute Räume werden sie als Dispositive unter dem Blickwinkel des Displays, des Archivs und des Museums als räumlich situiertes Gedächtnis betrachtet.

Den Anfang macht die Ausstellung Die Moderne als Ruine. Eine Archäologie der Gegenwart (2009), in der die Vision des Kristallinen in der Moderne mit der Bewegung der Entropie (R. Smithson) und der Ruine (W. Benjamin) gegen gelesen werden und das Motiv des Bricoleurs näher untersucht wird. Das Produktivmachen dieses Dilemmas wird in der künstlerischen Praxis von R. Smithson, G. Matta-Clark, I. Genzken, D. Graham, R. Voerman, De Rijke/De Rooj u.a. deutlich gemacht.

Ein zweites Beispiel greift die Re-Lektüre der Ausstellung an Exhibit (1957) von Richard Hamilton in meiner Ausstellung unExhibit (2011) auf. Hier greifen bei Hamilton Rückbezüge auf räumliche Anordnungen der Moderne (Kiesler, El Lissitzky, Mondrian) und partizipatorische Ideen ineinander.

Weitere Beispiele folgen.

Theoretische Textanalysen zu den genannten Themen runden die Vorlesung ab.

Bemerkung

Vorlesung im Rahmen des Vertretungsprofessur „Kulturgeschichte der Moderne“

4445703 Tonstudioteknik / Akustik I

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

4447406 Audiobaukasten I - Studioteknik

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

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)

Master-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 Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:00 - 16:30, 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, 15.00-16.30 Uhr, Raum 005/B15

wö. Di. 15.00-16.30 Uhr, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Masterabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 18:30 - 20:00, 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

Master Kolloquium Multimedia Narration

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

Bemerkung

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

Raum: 104/B15

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Kolloquien**Master-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 ihr Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

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

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.
Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

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

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:00 - 16:30, 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, 15.00-16.30 Uhr, Raum 005/B15

wö. Di. 15.00-16.30 Uhr, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Alle für den Masterabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 18:30 - 20:00, 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/Bewegtbiid.

engl. Beschreibung

Master Kolloquium Multimedia Narration

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

Bemerkung

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

Raum: 104/B15

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Wissenschaftliche Module

31724008 Erweiterungen des Kunstbegriffs seit den 1960er Jahren I: Beuys und Broodthaers (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.10.2017

Beschreibung

In den 1960er Jahren setzten tiefgreifende Transformationen der künstlerischen Praxis ein, die bis heute nachwirken. Die Transformationen betreffen die künstlerische Praxis, den Begriff der Kunst, die Rolle der Kunstinstitutionen und die Formen der Rezeption gleichermaßen. Das Seminar fokussiert auf zwei zentrale Künstlerpersönlichkeiten, die für sehr unterschiedliche Aspekte dieser Erweiterung des Kunstbegriffs stehen und doch manches gemeinsam haben. Joseph Beuys verfolgte einen umfassenden Ansatz, der die Kunst in den Zusammenhang gesellschaftlicher Prozesse als plastisch-skulpturaler Prozesse stellte. Marcel Broodthaers reflektierte in seiner Kunst die institutionellen Faktoren, die aus Objekten Kunstwerke und aus bestimmten Handlungen künstlerische Handlungen machen. Gemeinsam ist ihnen die Vielfalt der eingesetzten Medien, von Einzelarbeiten über Installationen bis zu Performance und Film. Und gemeinsam ist ihnen eine Politisierung der Kunst, auch wenn der Begriff des Politischen ein jeweils anderer ist. Im Seminar werden die beiden Œuvres in ihren wichtigsten Manifestationen diskutiert.

Bemerkung

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

317240014 Kunsthandlung und Alltagshandlung II: Diskursentwicklungen seit der ANT

M. Lüthy

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum ‚Mithandelnden‘ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von ‚Kunst‘ und ‚Handeln‘. Zum einen avanciert die ‚Handlung‘ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von ‚Kunst‘ und ‚Handeln‘ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

Im zweiten Teil dieses Seminars (der erste Teil fand im Sommersemester 2017 statt) werden wir zwei Gruppen von Texten diskutieren: zum einen solche, welche auf bestimmte Grenzfälle zwischen Kunst- und Alltagshandlungen fokussieren, zum anderen Texte Bruno Latours, der im Zusammenhang mit der sog. ‚Akteur-Netzwerk-Theorie‘ (ANT) zu einem wichtigen Stichwortgeber für neue Bestimmungen menschlichen (und nicht-menschlichen) Handelns geworden ist.

Der Besuch des ersten Seminarteils ist keine Teilnahme-Voraussetzung, allerdings empfehlenswert.

Bemerkung

Interessierte Studierende des Lehramts und der Freien Kunst sind gebeten, sich vor der Einschreibung persönlich bei mir zu melden.

Zeit:

Blockseminare im Rahmen der PhD-Woche:

Montag, 13.11.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 16.11.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 15.01.2018, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 18.01.2017, 13:30-18:30 h

Ort:

Marienstraße 14, Raum 221

Leistungsnachweis

Ph.D.-Studierende: Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP)

Übrige Studierende: Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP plus Note)

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

Einführung 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.

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)

Basismodul Medienwissenschaft

Media Studies (Basic Module)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Ziemann

Bildtheorie

Image Theory

Modulverantwortliche: N. N.

Bildwissenschaft

Image Science

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

Das Minoritäre denken

Die Welt des Sozialen

Europa

Filmästhetik

Kulturtechniken

Cultural Techniques

Modulverantwortliche: Prof. Dr. Gabriele Schabacher

Mediale Anthropologie

Mediale Historiografien / Wissensgeschichte

Mediale Historiographien

Media Historiography

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

Mediale Welten

Medien des Denkens

Media of Thinking

Modulverantwortlicher: Vertr.-Prof. Dr. Jörg Volbers

Medienfragen

Medienphilosophie

Media Philosophy

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

Medien-Philosophie - Film-Bildung

Mediensoziologie

Migration der Dinge

Migration of Things

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

Raumtheorie

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henning Schmidgen

Projektmodule**317120000 Artists Lab****U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2017

Beschreibung

Artist's Lab ist ein Projektmodul für Studierende, die selbstmotiviert arbeiten und dabei einen intensiven Austausch über zeitgenössische künstlerische Praktiken suchen (Medienkunst, Medien, Interaktivität, Posthumanismus, Materialität). Das Modul setzt voraus, dass Studierende ein eigenes Arbeitsthema entwickeln können. GMU bietet Zugang zu unseren Laboren (die Performance Plattform und das DIY Biolab), um konzeptuelle Ideen zu entwickeln und in den entsprechenden Umgebungen durchzuführen. Wer mit Interaktivität arbeiten möchten oder gar mit people tracking oder VR Technologie oder Bioart, sollte im Idealfall bereits ein Fach- oder Werkmodul der Professur erfolgreich absolviert haben und zeitgleich einen weiteren Kurs belegen.

Das Modul erwartet eine hohe Motivation und Selbstständigkeit. Es bietet eine Kultur der Diskussion und Auseinandersetzung. Bestandteil des Projektes sind einige Lectures zur Medienkunst, die separat angekündigt werden. Das Modul ist offen für Studierende anderer Studiengänge

engl. Beschreibung

Artists Lab

The artist's lab is a project module for students who wish to work on their own topics accompanied by intensive discussion on contemporary artistic approaches in art, media, posthumanism, interactivity, technology and matter. We expect you to have your own artistic agenda and want to support with knowledge, technology and discourse. GMU offers access to our labs (Performance Platform and DIY Biolab) to develop ideas in suitable environments. If you are interest to work with interactivity or in working with the Performance Platform you should already have taken part at werkmodules or fachmodules in programming and/or electronics. Furthermore you should take our werk- and fachmodules during the semester accompanying the project (->). You might find out that a project with people tracking can take two semesters.

If you are interested in working with our DIY Biolab, please choose the relevant fachmodules from my co-workers. The module expects you to be self-motivated and self-organized. It offers a culture of discussion.

Part of the module is a lecture on media art which will be announced separately. People from other study programs are also very welcome, just be aware that we do not offer strong guidance.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317220004 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

317220006 B is for Bauhaus. F is for Film.

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück: Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Thematischer Schwerpunkt des Projektmoduls wird das Bauhaus sein:

Die Suche nach unbekanntem Einflüssen und eigenwilligen Persönlichkeiten soll zu neu erzählten Filmen zur Geschichte und der gegenwärtigen Wirkmächtigkeit des Bauhauses führen.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. F is for Film.

B is for Bauhaus is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design for a feature film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically as well as storywise. The finished short films can take part in the annual Medienrolle, Weimar's back.up festival and further international film festivals.

This semester the focus will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the Bauhaus myth.

Voraussetzungen

Application with a short abstract about a project or subject of interest to nicola.hens@uni-weimar.de until October 12.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317220008 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hübner

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

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und Realisierung eines Films.

317220012 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

Festivallounge 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 , 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

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

317220013 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).

317220019 Klangwerkstatt B - 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.

317220023 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 Fachmodul "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 Fachmodul "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 Fachmodul "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, R202.

Voraussetzungen

Belegung des Fachmoduls "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.

317220029 Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 16.10.2017

Beschreibung

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology.

It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with the theory seminar "Medium Bauhaus" with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

engl. Beschreibung

Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

- Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

-Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

-Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

- Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

- 3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology.

It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls 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).

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**317220019 Klangwerkstatt B - 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**317220004 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

317220013 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).

Experimentelle Television

317220008 Der Mensch als Tier

J. Hintzer, J. Hufner

Projektmodul

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

Veranst. SWS:

16

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

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und Realisierung eines Films.

Gestaltung medialer Umgebungen

317120000 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2017

Beschreibung

Artist's Lab ist ein Projektmodul für Studierende, die selbstmotiviert arbeiten und dabei einen intensiven Austausch über zeitgenössische künstlerische Praktiken suchen (Medienkunst, Medien, Interaktivität, Posthumanismus, Materialität). Das Modul setzt voraus, dass Studierende ein eigenes Arbeitsthema entwickeln können. GMU bietet Zugang zu unseren Laboren (die Performance Plattform und das DIY Biolab), um konzeptuelle Ideen zu entwickeln und in den entsprechenden Umgebungen durchzuführen. Wer mit Interaktivität arbeiten möchten oder gar mit people tracking oder VR Technologie oder Bioart, sollte im Idealfall bereits ein Fach- oder Werkmodul der Professur erfolgreich absolviert haben und zeitgleich einen weiteren Kurs belegen.

Das Modul erwartet eine hohe Motivation und Selbstständigkeit. Es bietet eine Kultur der Diskussion und Auseinandersetzung. Bestandteil des Projektes sind einige Lectures zur Medienkunst, die separat angekündigt werden. Das Modul ist offen für Studierende anderer Studiengänge

engl. Beschreibung

Artists Lab

The artist's lab is a project module for students who wish to work on their own topics accompanied by intensive discussion on contemporary artistic approaches in art, media, posthumanism, interactivity, technology and matter. We expect you to have your own artistic agenda and want to support with knowledge, technology and discourse. GMU offers access to our labs (Performance Platform and DIY Biolab) to develop ideas in suitable environments. If

you are interested to work with interactivity or in working with the Performance Platform you should already have taken part at workmodules or fachmodules in programming and/or electronics. Furthermore you should take our werk- and fachmodules during the semester accompanying the project (->). You might find out that a project with people tracking can take two semesters.

If you are interested in working with our DIY Biolab, please choose the relevant fachmodules from my co-workers. The module expects you to be self-motivated and self-organized. It offers a culture of discussion.

Part of the module is a lecture on media art which will be announced separately. People from other study programs are also very welcome, just be aware that we do not offer strong guidance.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design

317220029 Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 16.10.2017

Beschreibung

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology.

It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with the theory seminar "Medium Bauhaus" with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

engl. Beschreibung

Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

- Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

-Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

-Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

- Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

- 3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology.

It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls 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

317220006 B is for Bauhaus. F is for Film.

N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 17.10.2017 - 13.02.2018

Beschreibung

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück: Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Thematischer Schwerpunkt des Projektmoduls wird das Bauhaus sein:

Die Suche nach unbekanntem Einflüssen und eigenwilligen Persönlichkeiten soll zu neu erzählten Filmen zur Geschichte und der gegenwärtigen Wirkmächtigkeit des Bauhauses führen.

engl. Beschreibung

B is for Bauhaus. F is for Film.

B is for Bauhaus is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design for a feature film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically as well as storywise. The finished short films can take part in the annual Medienrolle, Weimar's back.up festival and further international film festivals.

This semester the focus will be the Bauhaus and the search for unusual or unknown personalities and stories around the Bauhaus myth.

Voraussetzungen

Application with a short abstract about a project or subject of interest to nicola.hens@uni-weimar.de until October 12.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317220012 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

Festivalounge 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 , 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

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

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, werden wir an einer Gaming/ Projektionsumgebung arbeiten. Wir werden Gaming Devices für den Dome integrieren, Ambisonics Sound in Spiele einbetten und werden Spielkonzepte passend zum Dome entwickeln.

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

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

engl. Beschreibung

Play in my Dome

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.

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317220023 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 Fachmodul "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 Fachmodul "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 Fachmodul "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, R202.

Voraussetzungen

Belegung des Fachmoduls "push pull"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung, Semesterpräsentation

Fachmodule**317210001 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen****F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 20:00, 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

317210003 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

Fachmodul

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 regelmässige 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

317210004 AUTHENTICITY PLEASE

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210005 backup 2018

A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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.

317210007 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

317210008 CRITICAL VR

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210010 Deadline - Üben für den Ernstfall

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:15 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 13.10.2017 - 13.10.2017

Sa, Einzel, 10:00 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 14.10.2017 - 14.10.2017

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 18.10.2017 - 18.10.2017

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.10.2017 - 19.10.2017

Beschreibung

Für den Thüringer Integrationspreis 2017 "An(ge)kommen" sollen drei Videoportraits der Preisträger erstellt werden. Die Preisträger sind Vereine oder Einrichtungen, die sich im besonderen Maße um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben.

Im ersten Teil geht es um die Konzeption, d.h. gemeinsam ein visuelles und inhaltliches Gesamtkonzept für die drei Filme zu entwickeln, das die Einrichtungen zeigt und das diese auch als Eigenwerbung nutzen können. Im zweiten Teil werden die Filme gedreht. In der sich anschließenden Postproduktion geht es neben Schnitt und Sounddesign auch die Gestaltung einer einheitlichen Verpackung für der Filme. Da die Filme im Rahmen der Preisverleihung am 6. November in Erfurt präsentiert werden, liegt eine besondere Herausforderung des Moduls in dem knappen Zeitfenster: Von der Idee bis zur Fertigstellung der Filme sind es nur knapp vier Wochen. Mit der Präsentation der Filme am endet der Kurs.

Blockseminar: 13-14.10. & 18-19.10

Fr. 9.15 - 17 Uhr (Besuch der Institutionen)

Sa 10 - 15 Uhr (Konzeption & Drehplanung)

Mi / Do 9 - 17 Uhr (Dreh)

engl. Beschreibung

Deadline

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented 6th of November in Erfurt.

Bemerkung

Ort: Raum 112, Steubenstr. 6a

Erster Termin: Do. 12.10.2017, 11.00-12.30 Uhr

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

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

317210011 Der Gestus des Manifestierenden**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210013 DIY Biolab "Driver's License"**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

VoraussetzungenMotivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de**Leistungsnachweis**

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317210014 Elektroakustische Musik I**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

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.

317210020 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210021 Let's Make Things Talk

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 201, ab 17.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Let's_Make_Things_Talk".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on making „things” and their communication abilities. We will develop various use cases and corresponding prototypes including mice controller units, sensors and actors, where „things” are directly connected to other „things”. In this regard, we will encounter Bluetooth and Wifi technologies in order to develop unique works.

For example:

A plant pot that measures temperature and water level is considered as a „thing”. The measured information can be shared wirelessly with other „things”, like a computer, smartphone, display, loudspeaker, online service, etc. This flowerpot could twitter the latest results or writes you a personal SMS if water is low. Here, the communication possibilities are many and varied.

In this context, it is essential to understand a micro controller unit, sensors and actors in relationship with distinct wireless technologies. Furthermore, it is important to evaluate the pros and cons of these technologies, their field of applications, limitations and advantages in order to create an application that suits your interests best.

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

- Serial Communication
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- Preferably Arduino microcontrollers.

Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards

- Various sensors and actors
- C
- Node.js (Javascript)
- HTML5/Javascript/CSS3

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210023 Networked Interaction of Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 12.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Networked_Interaction_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

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

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

- Serial Communication
- WebSocket
- Node.js (Javascript)
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210024 Pd programming for humans and non-humans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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)

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

317210026 Produktion für Grafikdesign**J. Rutherford**

Fachmodul

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, 10.00-12.00 Uhr

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design concepts

317210027 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel**A. Drechsler**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

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

317210028 push pull

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

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 course 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.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317210029 Radio Mundo**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210030 Radiophonic Spaces**F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, 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 praktisch an diesem realen Vorhaben ausprobieren. Kleine wöchentliche Aufgaben und tiefgründige Einblicke in die Geschichte der Radiokunst erwarten euch in diesem Fachmodul.

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

317210032 SKILLS FOR SKILL SET**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 25.10.2017

Beschreibung

In diesem begleitenden und ergänzenden Fachmodul beschäftigen wir uns mit diversen, medienübergreifenden Recherche- und Dokumentationstechniken, konzeptuellem Arbeiten, sowie der gezielten Präsentation von Ideen, Skizzen und Plänen. Um die entstehenden Konzepte einer Umsetzung näher zu bringen, soll experimenteller Modellbau sowie das Erstellen von Moodboards behandelt werden. Für die folgenden, jeweiligen Inszenierungen im Raum, die durch das Projektmodul „SKILL SET“ vorgegeben werden, bauen wir unsere handwerklichen und künstlerischen Fähigkeiten im Prozess aus und reflektieren diese gemeinsam an der geschaffenen Situation.

Das Fachmodul richtet sich vornehmlich an die Teilnehmer_innen des Projektmoduls „SKILL SET“ von Prof. Christine Hill, steht aber auch weiteren Interessierten offen.

317210033 Space is the Place: From Simulation to Hyperreality

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2017

Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

engl. Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

317210035 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung.**T. Carrasco García, Y. Graefe**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

317210045 Web-based: Intermediate Web Development III

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

engl. Beschreibung

Web-based: Intermediate Web Development III

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung**Brian Larson Clark, MFA**

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

engl. Beschreibung

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Voraussetzungen

<p>https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-basedMedial <p>Statement of Motivation, Instructor Approval <p> <p>

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

4445703 Tonstudioteknik / Akustik I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Mikrofoning, 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

4447406 Audiobaukasten I - Studioteknik**M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317210003 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

Fachmodul

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

317210014 Elektroakustische Musik I**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

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

Übungsstunden Mittwochs von 11:00–12:00 Uhr

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Referat

317210020 IOSONO (Spezialkurs Computermusik)**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

BemerkungAnmeldung unter: tim.helbig@uni-weimar.de**Voraussetzungen**

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

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeiten, Komposition

317210035 Mit dem Ohr der Erinnerung II. Über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung.**T. Carrasco García, Y. Graefe**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2017

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.

BemerkungAnmeldung : teresa.carrasco.garcia@uni-weimar.de**Voraussetzungen**

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

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

4445703 Tonstudioteknik / Akustik I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Experimentelles Radio

317210011 Der Gestus des Manifestierenden

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Willens.

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

317210027 Pro Tools für Radiofeature und Hörspiel

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210029 Radio Mundo

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210030 Radiophonic Spaces**F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 12:00 - 15:30, 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 Fachmodul.

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

4447406 Audiobaukasten I - Studioteknik

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Signalfusses 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.

Experimentelle Television

317210010 Deadline - Üben für den Ernstfall

J. Hintzer, J. Hübner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:15 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 13.10.2017 - 13.10.2017

Sa, Einzel, 10:00 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 14.10.2017 - 14.10.2017

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 18.10.2017 - 18.10.2017

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.10.2017 - 19.10.2017

Beschreibung

Für den Thüringer Integrationspreis 2017 "An(ge)kommen" sollen drei Videoportraits der Preisträger erstellt werden. Die Preisträger sind Vereine oder Einrichtungen, die sich im besonderen Maße um Integration und interkulturelles Zusammenleben verdient gemacht haben.

Im ersten Teil geht es um die Konzeption, d.h. gemeinsam ein visuelles und inhaltliches Gesamtkonzept für die drei Filme zu entwickeln, das die Einrichtungen zeigt und das diese auch als Eigenwerbung nutzen können. Im zweiten Teil werden die Filme gedreht. In der sich anschließenden Postproduktion geht es neben Schnitt und Sounddesign auch die Gestaltung einer einheitlichen Verpackung für der Filme. Da die Filme im Rahmen der Preisverleihung am 6. November in Erfurt präsentiert werden, liegt eine besondere Herausforderung des Moduls in dem knappen Zeitfenster: Von der Idee bis zur Fertigstellung der Filme sind es nur knapp vier Wochen. Mit der Präsentation der Filme am endet der Kurs.

Blockseminar: 13-14.10. & 18-19.10

Fr. 9.15 - 17 Uhr (Besuch der Institutionen)

Sa 10 - 15 Uhr (Konzeption & Drehplanung)

Mi / Do 9 - 17 Uhr (Dreh)

engl. Beschreibung

Deadline

During the course we develop a concept for three short documentations about institutions who did a award winning work. These institutions and associations foster the intercultural living together and the intergration of refugees. The documentations will be presented 6th of November in Erfurt.

Bemerkung

Ort: Raum 112, Steubenstr. 6a

Erster Termin: Do. 12.10.2017, 11.00-12.30 Uhr

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

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

Gestaltung medialer Umgebungen

317210001 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 20:00, 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

317210004 AUTHENTICITY PLEASE**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 excercises 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 excercises 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

317210008 CRITICAL VR

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

317210013 DIY Biolab "Driver's License"

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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)

317210024 Pd programming for humans and non-humans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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

317210003 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

Fachmodul

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 müssen 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

317210021 Let's Make Things Talk

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 201, ab 17.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Let's_Make_Things_Talk".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on making „things“ and their communication abilities. We will develop various use cases and corresponding prototypes including mice controller units, sensors and actors, where „things“ are directly connected to other „things“. In this regard, we will encounter Bluetooth and Wifi technologies in order to develop unique works.

For example:

A plant pot that measures temperature and water level is considered as a „thing“. The measured information can be shared wirelessly with other „things“, like a computer, smartphone, display, loudspeaker, online service, etc. This flowerpot could twitter the latest results or writes you a personal SMS if water is low. Here, the communication possibilities are many and varied.

In this context, it is essential to understand a micro controller unit, sensors and actors in relationship with distinct wireless technologies. Furthermore, it is important to evaluate the pros and cons of these technologies, their field of applications, limitations and advantages in order to create an application that suits your interests best.

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

- Serial Communication
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- Preferably Arduino microcontrollers.

Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards

- Various sensors and actors
- C
- Node.js (Javascript)
- HTML5/Javascript/CSS3

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210023 Networked Interaction of Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 12.10.2017

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Networked_Interaction_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

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

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

- Serial Communication
- WebSocket
- Node.js (Javascript)
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317210033 Space is the Place: From Simulation to Hyperreality

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2017

Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

engl. Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

317210045 Web-based: Intermediate Web Development III

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

engl. Beschreibung

Web-based: Intermediate Web Development III

Brian Larson Clark, MFA

Web-Based Media: Intermediate Web Development III is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: responsive web development, client side scripting (JavaScript), server side programming (PHP), working with databases (MySQL), WebSockets, and mobile web design. This is a student-driven course and topic will be determined by the interests/needs of the class. For students with previous experience with HTML, CSS, JavaScript.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.10.2017 - 08.02.2018

Beschreibung**Brian Larson Clark, MFA**

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

engl. Beschreibung

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Voraussetzungen

<p>https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-basedMedial <p>Statement of Motivation, Instructor Approval <p> <p>

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Medien-Ereignisse**317210005 backup 2018****A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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.

31721007 Christmas Shorts - Weihnachten geht weiter

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

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

317210026 Produktion für Grafikdesign

J. Rutherford

Fachmodul

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, 10.00-12.00 Uhr

Leistungsnachweis

Several successfully printed pieces, plus digital implementation of design concepts

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

317210032 SKILLS FOR SKILL SET

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 25.10.2017

Beschreibung

In diesem begleitenden und ergänzenden Fachmodul beschäftigen wir uns mit diversen, medienübergreifenden Recherche- und Dokumentationstechniken, konzeptuellem Arbeiten, sowie der gezielten Präsentation von Ideen, Skizzen und Plänen. Um die entstehenden Konzepte einer Umsetzung näher zu bringen, soll experimenteller Modellbau sowie das Erstellen von Moodboards behandelt werden. Für die folgenden, jeweiligen Inszenierungen im Raum, die durch das Projektmodul „SKILL SET“ vorgegeben werden, bauen wir unsere handwerklichen und künstlerischen Fähigkeiten im Prozess aus und reflektieren diese gemeinsam an der geschaffenen Situation.

Das Fachmodul richtet sich vornehmlich an die Teilnehmer_innen des Projektmoduls „SKILL SET“ von Prof. Christine Hill, steht aber auch weiteren Interessierten offen.

Multimediales Erzählen

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.

317210028 push pull

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.10.2017 - 13.02.2018

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 course 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.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation