

Elektronische Medien Einführungsveranstaltung:

Die Einführung in alle Veranstaltungen des Lehrgebiets Elektronische Medien und die Vorstellung der Lehrenden findet am Donnerstag den 20.10. um 14:00 in Raum d-101 statt.

205 / Elektronische Medien I - Montag 10.00-16.00 Uhr Raum d103

Prof. Ulrike Gabriel

Seminar und Übung 6 SWS 5 CP 3. Semester 10-15

Theorie und Praxis der zeitbasierten Elektronischen Medien in der Kunst. Auseinandersetzung mit ihren Bedeutungsträgern, Kontexten und Szenarien, Verschaltungen, Vernetzungen und Prozessen als Mittel zur Kommunikation von Inhalten. Entwicklung eigener Ansätze und Projektideen, freies Experimentieren, Vertiefung technischer Kenntnisse. Der Schwerpunkt des Seminars liegt auf der künstlerischen Programmierung. Die Studierenden führen 6 thematische Übungen aus und 1 Referat. Teilnahmevoraussetzungen: Grundlagen Elektronische Medien und Informatik I. Quereinstieg ist bei Nachweis von gleichwertigen Grundkenntnissen möglich.. Gleichzeitige Teilnahme an Werkstatt Elektronische Medien II und Informatik II.

266 Werkstatt Elektronische Medien II

Wuschitz/Stefas/N.N.

Technischer Kurs 6 SWS 4 CP 3. Semester 10-15

Objektorientierte Programmierung - Dienstag 16.00-18.00 Uhr Raum d-101

Stefas

Aufbauend auf den Grundlagen der objektorientierten Programmierung werden die Techniken des Computings weiterführend vertieft. Experimentelle Setups zu den im Seminar besprochenen Inhalten, einfache Versuchsaufbauten zur Verschaltung und Steuerung von Inputs/Interfaces, Outputs/Displays, Datenbanken- und Netzanbindung, einschliesslich deren Kopplungen. Programmiersprachen: Java und Processing, Einführung in C++ Openframeworks. Programmierumgebungen: XCode/Codeblocks und Eclipse.

Elektronik als künstlerisches Material - ab 24.10. und jeden 2. Montag 17.00-21.00 d-101

Wuschitz

Stefanie Wuschitz (AU) arbeitet an der Schnittstelle von Kunst und interaktiver Technologie. Licht, Noise, Bewegung und Berührung werden durch freie Hardware in ein anderes Format übersetzt, sinnliche Schnittstellen zwischen urbanem und digitalen Raum denkbar. Durch das gestaltende Zeichnen von leitenden Linien auf Papier kann dem Schaltkreis beispielsweise eine reflexive, selbst-reflexive oder autistische Komponente beigefügt werden - wobei die Linie ihre Funktion im Schaltkreis behält. Bestückt werden die Schaltkreise mit selbstproduzierten Elektronikbauteilen - z. Bsp. Kondensatoren und Kondensatorinnen oder elektrischen Spulen, die aus mit leitendem Faden genähten Spiralen hergestellt werden, um Signale zu geben oder softwarebasierte Prozesse zu steuern. Alltagsgegenstände wie Münzen, Elektronik Abfall oder Gemüse werden zu Schaltern und Sensoren, aus experimentellen Ansätzen werden Objekte und Installationen.

Einführung in das Löten und Programmieren mit dem Arduino Coding Environment Wiring. Bitte Laptop mitbringen und vor Beginn des Workshops Arduino herunterladen:

www.arduino.cc

**Einführung in die Programmierung mit Supercollider – N.N. Samstag 09. bis Sonntag 10.05.
11.00-18.00 Raum d-101**

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

Teilnahmevoraussetzung: Gleichzeitige Teilnahme an den Seminaren Elektronische Medien

211 Elektronische Medien III - Di 10.00 - 16.00 Uhr, Raum D-101

Gabriel

Seminar und Übung 6 SWS 10 CP 5.-9. Semester 10-15

-von John Cage und Fluxus bis heute: Generative Systeme in der Kunst

-Naturstudium: Beobachtung und Analyse von generativen Zusammenhängen, Systemen und deren Prozesse. Untersuchung in Hinblick auf ihr inhaltliches und ästhetisches Potential.

Konzeption, Erzeugung und Steuerung von Prozessen anhand von einfachen Regelsets, Anweisungsschleifen und deren Parametrisierung. Wie komplexe Systeme und ihre Prozesse selbst Sprache werden, und die Formulierung in der Steuerung des Systemverhaltens stattfindet. Wie sich die Ästhetik des Zusammenwirkens dieser Prozesse in der freien Komposition und

Steuerung/Regelung des Gesamtsystems formuliert.

In der experimentellen Auslotung in bildnerischen und performativen Situationen werden generative Systeme als künstlerisches Material -begriffen-.

Schwerpunkt Floworchestra

Untersucht werden die Möglichkeiten intermedialer Live-Aktion – in installativen und situativen Realzeit-Formaten, aber auch in Bühnenformaten wie Konzert und Performance. Es werden improvisative Live-Situationen geschaffen und mit diesen experimentiert - auch aus einem einfachen Regelset kann ein komplexer Event generiert werden. Die Synästhesie-erzeugende Schnittstelle bleibt dabei der Agierende selbst, in Kommunikation mit weiteren Agierenden.

Ausgangspunkt der Auseinandersetzung ist das 2002/03 entstandene Flow-Format, das aus Live-Inputs wie Interviews, Informationsströmen und Guestspirits durch ein System von improvisativ verwobenen Elementen wie Talking Head Performance, Manipulatoren, Propaganda Filter, Generatoren und Blasinstrumenten einen stimmbasierten Klangstrom generiert.

<http://www.xxeno.net/FLOW/>; http://www.xxeno.net/FLOW/flow_chart.htm

<http://www.xxeno.net/FLOW/>

"..the flow ensemble responds live with a sound performance to the daily inscenation of reality by information streams..."

Das Seminar wird begleitet von "Text ist Sprache ist Klang", Marcel Daemgen und Oliver Augst, sowie der Improvisationswerkstatt "Sessions&Sets" von Antoine Chessex, siehe zu beiden Veranstaltungen Werkstatt Elektronische Medien III. Abschliessend werden öffentliche Präsentationen mit Live-Performances stattfinden, Anlässe und Orte werden noch bekanntgegeben.

Do., 10.00 - 16.00 Uhr, Raum D-101

211 Elektronische Medien III - Projekte

Gabriel

Seminar und Übung

6 SWS

10 CP

5.-9. Semester

10-15

Gruppenbesprechungen und Einzelbegleitung eigenständiger künstlerisch-gestalterischer Projekte der Studierenden, die alle Stufen der Realisation durchlaufen - Ideenfindung, Recherche und Konzeption im künstlerischen Prozess, Storyboarding / Previsualisierung, Preproduktion / Prototyping, Produktion, abschließende Präsentation und Dokumentation.

Di 16.00 - 20.00 Uhr Raum D-101

274 Werkstatt Elektronische Medien III

Daemgen/Augst/Kim/Chessex

Text ist Sprache ist Klang - Dienstag 16.00 - 18.00 Uhr Raum d-112 2SWS

Daemgen/Augst

Jeder Performer hat einen Tisch, hat eigenes Material, hat seine Stimme.

Oliver Augst und Marcel Daemgen arbeiten in den Bereichen elektronischer Musik, Theater, Live-Hörspiel und Klangskulpturen. In der Werkstatt erarbeiten sie zusammen mit den Teilnehmer/innen einen Materialfundus und unterschiedliche subjektive Zugriffstechniken auf dieses Material, das durch Interaktion, Integration, Ausschluss variabel und spezifisch ausdifferenziert/ausgesprochen wird. Teile, Fragmente, Ganzheiten, Unzusammenhängendes von Lied-, Text- und Diskurstypen (vom Verfahren her ähnlich den Sammlungen historischer Diskurse durch Foucault: Recherche, Sammlung, Collage; ohne moralisierende oder wertende Intention) werden gesammelt mit der Absicht, sie in eine unterhaltsame, stille, böse oder harmonisch-trashige oder erhellend-lärmende, Zusammenhang bildende und auflösende tobende neue Ordnung zu bringen. In der Live-Aktion bilden sich dabei netzartige Archivstrukturen. Die Performer wechseln permanent zwischen realer und virtueller Identität. Das Material wird zeitlich und dynamisch immer neu arrangiert; die jeweilige prozesshafte Formgestalt ist ständig in Bewegung. Das Material bleibt im flüssigen Aggregatzustand, kochend, brodelnd. Von Work in Progress zu sprechen wäre ungenau- es entstehen weder probenhafte Annäherungen noch Unabgeschlossenes, sondern Endresultate. (s.a. Seminar Elektronische Medien III, Schwerpunkt Floworchestra)

Experimentelle GPU Programmierung - Dienstag 19.00-21.00 Uhr Raum d-101

Taek-Bong Kim

Die Hardware moderner Grafikkarten erlaubt die Darstellung anspruchsvoller Effekte in Echtzeit. Um diese als künstlerisches Material zu erschliessen werden in dieser Werkstatt die Grundlagen der Gpu Shader Programmierung und ihre praktische Anwendung vermittelt. Bestehende Techniken werden adaptiert und verbinden sich mit experimentellen Inputs (Video, Sound, Sensoren etc.) zu neuen visuellen Effekten.

Sessions&Sets - Donnerstag 1. und Freitag 2.12., 11.00-18.00 Uhr, Raum d112

Chessex

Antoine Chessex (CH) ist Komponist, Saxophonist und Experimentalmusiker. In seiner Werkstatt zu Improvisation wird zuerst die Wahrnehmung von Klang, seinen Frequenzen, Texturen,

rhythmischen Parametern und seine Reaktionen im Raum untersucht. Hiervon ausgehend wird mit spontanen Kompositionen und Strukturen auf Klänge reagiert, wobei elektronische Geräte und klangerzeugende Software als Musikinstrumente dienen. Die Fähigkeit wird verfeinert, sich selbst und den anderen zuzuhören und miteinander zu interagieren. Übungen zu Improvisation und Klang werden einzeln und in Gruppen durchgeführt, dies entlang von Parametern wie wie Zeit, Intensitäten, Texturen, etc. Die Studierenden entwickeln eine Klangperformance, ihre Struktur, Regelsets und ihren Zeitverlauf sowie Möglichkeiten der Abstimmung der Kommunikationsmodi während der laufenden Performance.

(s.a. Seminar Elektronische Medien III, Schwerpunkt Floworchestra)

Teilnahmevoraussetzung: Gleichzeitige Teilnahme an den Seminaren Elektronische Medien

Zusatzveranstaltung:

Programmierlabor I – Open Code / Debug - Anfänger Mi 11.00-12.00 Raum D-101

Blanché

Anlaufstelle für codebasierte Fragen und Details zu den Seminaren und Werkstätten Elektronische Medien. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Software und experimenteller Aufbauten steigt der Bedarf an programmierspezifischen Lösungen und das Bug-Potential. Beides kann hier gefunden und besprochen werden. Processing- Java-, Flash- und Arduino-Programmierung werden unterstützt.

Zusatzveranstaltung:

Programmierlabor II – Open Code / Debug - Fortgeschrittene Dienstags ab 25.10., 14.00-16.00 Uhr, Raum d-101

Stefas

Anlaufstelle für codebasierte Fragen und Details zu den Seminaren und Werkstätten Elektronische Medien. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Software und experimenteller Aufbauten steigt der Bedarf an programmierspezifischen Lösungen und das Bug-Potential. Beides kann hier gefunden und besprochen werden. Processing- und Java-, Flash-, C++-, Arduino-Programmierung werden unterstützt.

Voraussetzungen: gleichzeitige Teilnahme an den Seminaren Elektronische Medien

Zusatzveranstaltung:

Elektroniklabor Grundlagen der Elektronik und Elektrotechnik - - jeden Mittwoch 13.00 - 14.00 Uhr, Raum D-101

Brühl

Einführung in die Elektronik begleitend zu den Seminaren Elektronische Medien. Die Grundlagen

elektrotechnischer und elektronischer Größen und Bauteile und zur Realisierung elektronischer Schaltungen werden vermittelt und in praktischen Übungen mit Versuchs-Schaltungen angewendet. Konkrete projektbezogene Fragestellungen werden analysiert und die Studierenden bei der Entwicklung von Lösungen unterstützt.

Voraussetzungen: gleichzeitige Teilnahme an den Seminaren Elektronische Medien

Zusatzveranstaltung:

C++-Labor - Studentische Arbeitsgruppe der Elektronischen Medien zum Thema C++/OpenFrameworks

Dienstag 20.-22 Uhr - Raum d-101

Nikolas Schmidt-Pfaehler

Zusatzveranstaltung:

Feministische Praxis - ab Montag 24.10 alle zwei Wochen, 15.00-17.00 - Raum d-103

Gabriel/Meyer-Wilmes/Wuschitz

Eine Bestandsaufnahme zu weiblicher Identität und der Notwendigkeit feministischer Positionen in Kunst und Gestaltung.

Zusatzveranstaltung:

Ausleihe - Dienstags und Donnerstags 14.00-15.00 Raum d-101/112

Yoonsun Kim