



B III

Biennale des
bewegten Bildes

B3

Autumn School

29.09. – 04.10.2014

Frankfurt/M

b3biennale.com

Workshops und mehr

Ein Angebot für Studierende

Willkommen zur B3 Autumn School

Die B3 bewegt Bilder, und Bilder bewegen Menschen. Was aber bringt die Bilder in Bewegung, die inneren wie die äußeren, heute und in Zukunft? Um diese Frage zu klären, versammelt Frankfurts Biennale des bewegten Bildes B3 im Herbst 2014 den kreativen Nachwuchs aus Hessen, Deutschland und Europa. Regionale, nationale und internationale Persönlichkeiten aus den Bereichen Film, Games, Radio, TV, Sound und Kunst werden an sechs Tagen während der B3 Autumn School vom 29. September bis 4. Oktober 2014 ihr Wissen und ihre Erfahrungen an Studierende weitergeben. In Workshops, Master Classes und Labs erarbeiten sie gemeinsam Zukunftsperspektiven für das bewegte Bild.

Das vielfältige Angebot für Studierende umfasst Workshops, Screenings, Vorträge und Panels. Von renommierten Referentinnen und Referenten angeleitet, realisieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in den Workshops besonders anspruchsvolle und zukunftsorientierte Vorhaben.

Das Programm der B3 Autumn School geht über gängige Studienangebote hinaus. Die B3 Autumn School wird zu einem fachlichen Dreh- und Angelpunkt für Studierende aller Medienbereiche und zu einer nationalen und internationalen Plattform, um neue professionelle Kontakte zu knüpfen. Hierzu trägt auch ein passendes Angebot an Begegnungsmöglichkeiten und gemeinsamem Feiern bei.



Impression von der B3 2013
Foto: Malte Saenger

Das Workshop-Programm

Writers Room – Entwicklung einer Fernsehserie

26. September bis 3. Oktober, täglich 10 bis 20 Uhr
Städelschule

Workshop von Christine Lang, Film-
universität Babelsberg KONRAD WOLF,
Projektleitung Prof. Rotraut Pape, HfG

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen
Film- und Medienakademie hFMA

Im »B3 Writers Room«, der auf der B3 Biennale 2013 initiiert wurde, entwickeln Studierende der hessischen Hochschulen gemeinsam eine Fernsehserie. Nachdem bereits kollaborativ eine Idee (»Doomsday Preppers Deutschland, AT«) kreiert, ein Exposé und Treatment erstellt wurden, geht es im »Writers Room«-Workshop um das konkrete Ausarbeiten des Drehbuchs und das intensive Schreiben an einzelnen Szenen. Am Ende des Workshops wird das Ergebnis der Öffentlichkeit in Form einer Lesung präsentiert. Der Workshop wird durch das ZDF, Redaktion *Das Kleine Fernsehspiel*, vertreten durch Claudia Tronnier, Lucia Haslauer und Milena Bonse, unterstützt.

Teilnehmerzahl: Es können noch 6 Teilnehmerinnen und Teilnehmer ins laufende Projekt aufgenommen werden.



Impression von der B3 2013: Vortrag von Christiane Lang über die Methaphorik von modernen TV Serien.
Foto: Rudi Weissbeck

Das Workshop-Programm

Alternate Reality Games

29. September bis 3. Oktober, täglich 10 bis 18 Uhr
Museum für Kommunikation, Kinderpost

Workshop zum Thema Alternate Reality Game (ARG) mit Dirk Springenberg (Sozialpädagoge), Referent für politische Jugendbildung beim basa e. V. sowie Gründer und ehrenamtlicher Vorstand des Waldritter e. V.

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen Film- und Medienakademie hFMA

Ein Alternate Reality Game (ARG) ist eine transmediale, interaktive Erzählung. Sie nutzt die reale Welt als Plattform, um eine spannende Geschichte zu erzählen, die jederzeit durch die Aktionen der Spielerinnen beeinflusst werden kann. Sei es in der Begegnung mit Schauspielern an bestimmten Orten in der Stadt, durch Recherche im Internet und die Nutzung mobiler Medien. Die Grenzen zwischen Fiktion und Realität verwischen dabei. Viele spielerische Herausforderungen können nur in Kooperation bewältigt werden.

Bei der B3 Autumn School gibt es die Möglichkeit, selbst in ein ARG einzutauchen und die Wirkungen des Spiels zu erleben oder hinter die Kulissen zu blicken und Teil des Organisationsteams zu werden. Letzteres ist für Studierende reserviert.

Teilnahme am ARG mit anschließender Reflektion:

Maximale Teilnehmerzahl: 25

Spieltag: 1. Oktober, 12 bis 22 Uhr

Reflektion: 2. Oktober, 12 bis 16 Uhr

Keine besonderen Voraussetzungen, wetterfeste Kleidung und Mobiltelefon empfohlen

Teilnahme an der Organisation (nur für Studierende):

Maximale Teilnehmerzahl: 7

Übernachtung in Frankfurt vom 29. 09. – 2.10.

Beginn: 29. September 12 Uhr

Ende: 2. Oktober 16 Uhr

Voraussetzung: Bereitschaft, eine Rolle zu spielen

Mitbringen: Bettwäsche für Übernachtung,

Kleidung für Rolle nach Absprache



Szene aus einem Alternate Reality Game

Das Workshop-Programm

World Wide Storytelling

29. September 2014, 10 bis 18 Uhr

Villa Metzler

*B3 Autumn School Workshop mit
Martina Theininger*

Martina Theininger, freie Autorin und Regisseurin aus Wien, beleuchtet in ihrem Workshop aus Marketingsicht die modernsten Formen des Storytellings.

Martina Theininger gibt einen Überblick über die aktuellen Formen wie Digital Storytelling, webbasierte und transmediale Projekte und zieht den Vergleich zu linearen Filmprojekten wie »Blair Witch« oder »Game of Thrones«. Die Frage, warum diese Erzählformen oft starke Parallelen zum Marketing aufweisen, wird zusammen mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern beantwortet. Ziel des Workshops ist es, anhand eines oder mehrerer fiktiver Projekte konkrete Marketingtools wie die Erstellung einer Facebook Seite oder eines Twitter Accounts zu entwickeln.

**Ebenfalls am 29. September:
UFA Workshop**

Weitere Informationen auf der B3 Homepage
www.b3biennale.com

Das Workshop-Programm

Learning by Playing

30. September 2014, 10 bis 16 Uhr
Deutsches Filmmuseum, Seminarraum

B3 Autumn School Workshop für Medien- und Kunstpädagogen, Pädagogik-Studierende sowie Lehrerinnen und Lehrer

Mit Dr. Judith Ackermann (Medienwissenschaft, Universität Siegen), Junior-Professor Dr. Jan M. Boelmann (Literatur- und Mediendidaktik, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg), Vera Marie Rodewald (Medienpädagogin, Initiative Creative Gaming, Hamburg). Moderation: Privatdozent Dr. habil. Andreas Rauscher (Johannes-Gutenberg Universität Mainz / Deutsches Filminstitut – DIF).

Videospiele ermöglichen heute nicht nur besondere Formen der interaktiven Partizipation und individuellen Aneignung, sie erfordern auch neue Ansätze der didaktischen und medienpädagogischen Vermittlung jenseits tradierter Vorurteile. Der eintägige Workshop bietet einen Überblick über innovative Wege, das kreative Potential von Videospielen nutzbar zu machen – von der spielerischen Umgestaltung des städtischen Raums im Urban Gaming, über die Förderung literarischer Kompetenzen mit Hilfe von Videospielen im Unterricht bis hin zur Verwendung von Games bei der Erstellung von Machinima-Kurzfilmen.



Impression von der B3 2013: Vor dem ältesten Computerspiel aus den 1950er Jahren in der Ausstellung »EMERGENT« im Museum für Angewandte Kunst.
Foto: Malte Saenger

Das Workshop-Programm

Spatial Sound

30. September bis 3. Oktober, täglich 10 bis 18 Uhr
Städelschule

Workshop von Prof. Eric Leonardson, School of the Art Institute Chicago/USA, mit Felix Deufel in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie IMDT/Ilmenau.

Projektleitung: Prof. Sabine Breitsameter, Hochschule Darmstadt

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen Film- und Medienakademie hFMA

Klänge und Geräusche präzise dreidimensional im Raum verorten und sie so in Bewegung setzen, dass ihre genaue Position im Raum konkret und plastisch vor Ohren tritt: Eine solche Klang-Umgebung als Rundumwahrnehmung auditiv zu gestalten, als Soundscape im wahrsten Sinne des Wortes: damit wird ein lang gehegter Traum nicht nur von Audiokünstlern wahr, sondern auch von Sounddesignerinnen und Filmtongestaltern.

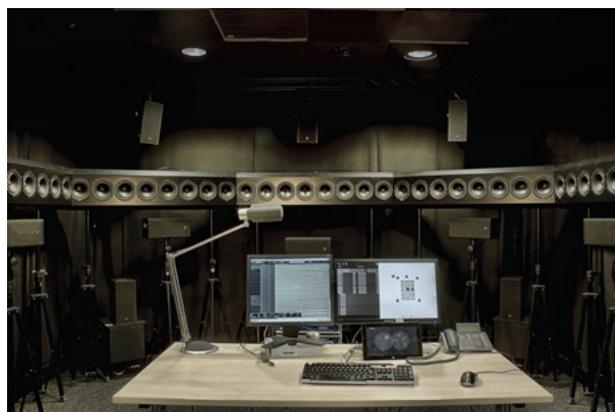
Unter der künstlerischen Leitung des Chicagoer Audiokünstlers Eric Leonardson wird das gestalterische Universum der Möglichkeiten von 3D-Sound experimentell ausgelotet. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dieses Workshops konzipieren und erproben klangästhetische Räume und produzieren komplette Soundscapes mittels

der innovativen Spatial Sound Wave-Technologie, die vom Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie IMDT/Ilmenau entwickelt wurde. Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu befähigen, eigene 3D-Soundscapes etwa für Fulldome-Filme oder 3D-Hörstücke/-Hörspiele zu realisieren.

Teilnahmevoraussetzungen:

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollten mit dem Aufnehmen, Schneiden, Mischen und Prozessieren von Klängen und Fieldrecordings vertraut sein und einen Laptop mit ihrer bevorzugten Schnitt- und Mischsoundsoftware mitbringen. Ein mobiles, hochwertiges Aufnahmegerät mit gutem Mikrofon ist zudem von Vorteil.

Der Workshop findet in einfach zu verstehendem Englisch statt mit Übersetzungsmöglichkeit.



Spatial Sound Workshop
Foto: Tobias Heint

Das Workshop-Programm

Visual Novel:

Von der Zeichnung zum animierten Bild

30. September bis 3. Oktober, 10 bis 15 Uhr

Museum für Kommunikation, Lichthof

*B3 Autumn School Medien-Workshop des
Museums für Kommunikation.*

*Workshop-Leiter: Christopher Taubner und
Martin Hezel*

Maximale Teilnehmerzahl: 15

Visual Novels sind vor allem in Japan sehr beliebte, interaktive digitale Geschichten auf der Grundlage von Manga-Zeichnungen. Hierzulande vielleicht am bekanntesten sind die Nintendo DS Umsetzungen von Hotel Dusk und Phoenix Wright.

An vier Tagen bietet das Museum für Kommunikation Oberstufenschülern und Studierenden die Möglichkeit, sich gemeinsam mit Experten diesem besonderen Format zu nähern. Die Teilnehmer erproben Grundlagen der illustrativen Gestaltung von Manga-Comics und setzen die so entstandenen Geschichten in interaktive Games um. Im Fokus stehen sowohl Zeichen- und Entwurfsprozess wie die technische Umsetzung.

Das Workshop-Programm

Transmedia Short

Fiction – New Non Fiction – New Forms of Content

30. September, 13 bis 20 Uhr, und 1. Oktober bis 3. Oktober, 10 bis 20 Uhr

Museum für Kommunikation, Gruppenarbeitsraum

Workshop mit Prof. Claudia Söller-Eckert (Projektleiterin), Prof. Tilmann Kohlhaase und Prof. Dr. Frank Gabler, in Kooperation mit Transmedia Producer Ian Ginn

Referenten: André Bourguignon, Sebastian Büttner, Oliver Hohengarten, Ian Ginn, Jörg Ihle, Ben Ringwald, Max Zeitler

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen Film- und Medienakademie hFMA

In transmedialen Konzepten entwickeln sich traditionelle Rezeptions- und Spielformen von Fiction, Dokumentation oder Game zu neuen Interaktionsformen in sozialen Netzwerken, ARGs und Live-Events. Für Akteure, Spielerinnen, Nutzer und Zuschauer entfaltet sich eine völlig neue User Experience auf vielfältigen Ebenen. Die User und ihre Communities verfolgen einen Thriller, finden den Mörder, recherchieren historische Ereignisse oder politische Hintergründe, lösen Rätsel, entwickeln gemeinsame Lösungsstrategien, produzieren künstlerische Artefakte und wechseln dabei die Medienplattformen.

Internationale Transmedia Experten – Autoren, Regisseure, Produzenten – stellen ihre eigenen vielfach ausgezeichneten Projekte im Workshop vor. Sie coachen die Denk- und Kreativprozesse der Teilnehmer. Sie diskutieren Stärken und Schwächen der Ideen. Die eigenen Projektideen können so zu transmedialen Konzepten weiterentwickelt werden.

Teilnahmevoraussetzungen:

Der Workshop richtet sich an Studierende von Medienstudiengängen, die erste transmediale Projekte konzipieren. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer reichen eigene Projektideen ein oder nehmen an einem vorgegebenen Thema teil. Bitte bei der Anmeldung diese Projektidee in einigen Sätzen anreißen.



Transmedia Producer Ian Ginn

Das Workshop-Programm

Die Revolution drehen. Bertoluccis 1900

30. September 2014, 10 bis 12:30 Uhr
Museum für Kommunikation, Filmsaal

B3 Autumn School Workshop des Exzellenzclusters »Normative Orders« an der Goethe-Universität Frankfurt mit den Post-Doktoranden Dr. Kolja Möller und Dr. Federica Gregoratto

Bernardo Bertolucci's Film 1900 erzählt viele Geschichten. Es geht um die Freundschaft und Rivalität zwischen einem Gutsbesitzer und einem Landarbeiter, um die historischen Wendepunkte der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts und die Befreiung vom Faschismus. Im Mittelpunkt steht allerdings immer wieder das Verhältnis von Revolution und Konterrevolution, von Fortschritt und Rückschritt, von neuer und alter Ordnung – und damit den Möglichkeiten und Blockaden einer grundlegenden Transformation der Normativität.

Im Workshop geben die beiden Post-Doktorandinnen Dr. Kolja Möller und Dr. Federica Gregoratto eine Einführung in den Film gefolgt von zwei Präsentationen mit Filmausschnitten.



Dr. Federica Gregoratto

Das Workshop-Programm

Das bewegte Bild – bewegt es Menschen? Engagiertes Imaginieren und Visualisierungen des Ringens um die Menschenrechte

30. September 2014, 13:30 bis 18 Uhr
Museum für Kommunikation, Filmsaal

*B3 Autumn School Workshop des Exzellenz-
clusters »Normative Orders« an der
Goethe-Universität Frankfurt mit dem
Post-Doktoranden Dr. Matthias Kettemann*

Diskussion im Rahmen einer offenen Gesprächsrunde über die Rolle von YouTube-Videos und Menschenrechtsfilmportalen wie WITNESS im Kampf für die Menschenrechte; dabei Screening von wichtigen YouTube Videos zu Menschenrechtsaktivismus. Von Bouazizi über Occupy Wall Street. Mit einem kleinen Blick zurück in die Geschichte der Dokumentation von Menschenrechtsverletzungen – Ohnesorg, Rodney King.



Post-Doktorand Dr. Matthias Kettemann

Das Workshop-Programm

Masterclass

»Ein Blick hinter die Kulissen Hollywoods und internationaler Produktionen«

1. Oktober, 10 bis 12:30 Uhr
Museum Angewandte Kunst

B3 Autumn School Veranstaltung für Oberstufenschüler und Studierende mit Filmproduzent David Gerson.

Ist die Glanzzeit von Hollywood vorbei? Die Produktionen der großen Filmgesellschaften werden immer teurer und zunehmend weniger rentabel. Digitalisierung und verändertes Mediennutzungsverhalten machen der klassischen Filmindustrie zusätzlich zu schaffen. Ein Blick hinter die Kulissen Hollywoods und auf die Herausforderungen internationaler Produktionen wirft der renommierte Produzent David Gerson in seiner Masterclass.

Der kanadische Produzent David Gerson begann seine Laufbahn am Broadway, wo er an Musicals wie »Ragtime«, »Parade«, »Seussical« und »Fosse« mitwirkte. Nach seinem Wechsel in die Filmbranche arbeitete er u.a. mit Größen wie Todd Black, Denzel Washington und Tim Burton zusammen. Er war an Filmen wie »The Constant Gardener«, »Sin Nombre«, »Eastern Promises«, »Reservation Road«, »Milk«, »On a Clear Day« und »Away we Go« beteiligt.

2009 produzierte er den Film »Omar« (Regie: Hany Abu-Assad), der 2013 auf dem Festival in Cannes den Preis der Jury gewann sowie eine Nominierung für den besten ausländischen Film beim Academy Award erhielt. Noch in diesem Sommer beginnt er mit der Arbeit an Filmen mit Jack Huston, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Jackie Chan and Seann William Scott.

Am Nachmittag des 1. Oktober:
Masterclass mit **Barney Cokeliss, Drehbuchautor und Regisseur bei RSA Films in London.**

Als einer der erfolgreichsten Werberegisseure bei **Ridley Scott Productions**, gibt er u. a. Einblicke hinter die Kulissen des Werbefilms.

Weitere Informationen auf der B3 Homepage
www.b3biennale.com



David Gerson beim ASPSA Award

Das Workshop-Programm

Immersive Filmmaking

1. Oktober bis 3. Oktober, täglich 10 bis 18 Uhr
Museum für Kommunikation, Filmsaal

Workshop mit Christian Büchner (helhed 360) und Prof. Rotraut Pape, Hochschule für Gestaltung Offenbach (Projektleiterin), mit Thomas Bannier und Doreen Keck, HfG (Assistenz)

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen Film- und Medienakademie hFMA

Der Workshop ist eine Einführung ins junge Medium FullDome und die Arbeit mit dem Mehrkanalkamerasystem helhed360. Nach einer gemeinsamen Ideensammlung für die Recherche geht es am ersten Tag gleich zu Dreharbeiten an verschiedene Locations. Danach stehen Sichtung und Auswertung des gedrehten Materials, eine Einführung in die Stitching Software sowie die Konvertierung des Materials auf dem Programm. Außerdem werden verschiedene Anwendungsbeispiele für FullDome-Filme und interaktive 360°-Applikationen (Panoramaplayer) vorgestellt. Tag drei ist der Postproduktion, der Auswertung der entstandenen 3k-Dome-Master, sowie der Vorbereitung zur Präsentation der Recherche-Ergebnisse in der mobilen 360° Kuppel gewidmet.

Das helhed360 Multikamerasystem erstellt Filme in 360 × 240, die den Zuschauer vollständig umgeben. Dabei handelt es sich um bewegte Bilder, nicht um Fotos. Was bisher aufwändige und kostspielige Technik voraussetzte, ist nun mit dieser eigens für Real-aufnahmen entwickelten Aufnahmetechnik kraftsparend realisierbar. Ganz neue Möglichkeiten des innovativen Filmemachens im Rundumformat werden ausgelotet.

Teilnehmerzahl: 10

Teilnahmevoraussetzungen: Eigener Laptop mit vorinstallierten Testversionen von [autopano video](#) und [autopano giga](#) – zu finden auf www.kolor.com



Impression von der B3 2013: FullDome Kuppel in der Weißfrauen Diakoniekirche Frankfurt

Das Workshop-Programm

»Supercut«

2. und 3. Oktober

Villa Metzler

B3 Autumn School Motion Bank Workshop

Angeleitet von Daniel Maaz (Media System Designer) und Florian Jenett (Motion Bank, Processing, NODE) werden die Teilnehmer in das Annotieren von Videos mittels der im Motion Bank Projekt entwickelten Software »Piecemaker« eingeführt.

Das Annotieren von zeitbasierten Daten ist nicht nur eine häufige Grundvoraussetzung um diese weiter verarbeiten zu können, es ist vor allem auch eine Veränderung des Blicks. Anhand von Projekten und Beispielen wird in das Thema eingeführt und in das praktische Marker setzen übergeleitet. Die dabei entstandenen Zeitmarker werden mittels der visuellen Programmierumgebung VVVV ausgelesen und die Videos zu »Supercuts« (Remixes / Mashups von bestehenden Videos) zusammen geführt.

Maximale Teilnehmerzahl: 20
Keine Vorkenntnisse erforderlich

Computer mit genügender Ausstattung für VVVV wird benötigt:
<http://vvvv.org/documentation/system-recommendations>



Florian Jenett und Kollegen bei der Arbeit mit Motion Bank
Foto: Jessica Schäfer

Das Workshop-Programm

Masterclasses & Panels

2. und 3. Oktober 2014

Museum Angewandte Kunst

Masterclass mit **Rob Kraitt**, Agent bei der renommierten **Künstleragentur Casarotto Ramsay & Associates** in London.

More to be announced!

Weitere Informationen auf der B3 Homepage
www.b3biennale.com

Rob Kraitt gibt in einem halbtägigen Workshop Einblicke in das Agenturgeschäft. Studenten haben bei ihm die Möglichkeit ihre Projekte zu pitchen und zur Diskussion zu stellen.

Panel mit **Frédéric Boyer**, Artistic Director des **Tribeca Film Festivals**, New York.

Quo vadis Filmfestivals? Frédéric Boyer diskutiert mit weiteren Expertinnen und Experten die internationalen inhaltlichen Trends im Bewegtbildbereich. Welche Projekte haben eine Chance im Pitch und wo sollten sie platziert werden?

Workshop mit **Uri Aviv**, Producer, Visionär und Festivaldirektor des bekannten **Science Fiction Festivals Utopia** in Tel Aviv.

Uri Aviv begibt sich mit den Workshopteilnehmern auf einen Ritt in die Zukunft und bespricht die neusten Entwicklungen im Bewegtbildbereich.

Das Workshop-Programm

Interaktiver Spielfilm

Vorbereitung (Drehbuchentwicklung, Casting, Recherche): 18. Juni und 21. bis 23. Juni

Drehtermine: 8. bis 12. September

Postproduktion: ab 15. September und n. V.

Galluszentrum Frankfurt und Frankfurt University of Applied Sciences

Workshop der Frankfurt University of Applied Sciences und des Galluszentrums Frankfurt unter Leitung von Jörg Hein und Philip Mehler; konzeptionelle Begleitung durch Prof. Bernhard Kayser

Ein Angebot des Netzwerks der Hessischen Film- und Medienakademie hFMA

Der interaktive Spielfilm ist ein Hybrid zwischen einem konventionellen linearen Spielfilm mit mehreren Handlungsperspektiven (Rashomon, Lola rennt) und einem interaktiven Computerspiel mit offener Dramaturgie. Der Zuschauer beeinflusst die Aktionen der Protagonisten an verschiedenen Plot-Points und treibt damit die Handlung voran. Filmstoff und -gestaltung werden gemeinsam in einer viertägigen Drehbuchwerkstatt erarbeitet. Das Genre ist offen, es kann ein Krimi, eine Liebesgeschichte oder ein Roadmovie werden – alles ist möglich.

Teilnehmerinnen sind 19 Schülerinnen eines Kunst-Leistungskurses der Bettinaschule Frankfurt. Unterstützt von Medienpädagogen des Galluszentrums und der Fachhochschule Frankfurt arbeiten sie die Charaktere aus, entwickeln die Spielhandlung sowie Drehbuch und Storyboard. Sie besetzen die Rollen, recherchieren die Drehorte und agieren schließlich selbst als Schauspielerinnen. Auch die Dreharbeiten inklusive Tonaufnahme und Schnitt führen sie durch.

Der Workshop ist für externe Teilnehmer nicht offen, interessierte Studierende können sich aber ggf. mit ihren Spezialkenntnissen, z. B. Programmierung oder Schauspielführung, einbringen. Bei Interesse bitte bei Prof. Kayser, kayser@fb4.fh-frankfurt.de, melden.



Szenenbild eines Interaktiven Spielfilms

Veranstaltungshighlights und die Anmeldung finden Sie in Kürze auf der B3 Homepage www.b3biennale.com

Freuen Sie sich auf weitere Workshops und Panels wie

»How to Take Back Our Freedom in the Surveillance Society?« - Alan Shapiro, Dozent an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach, führt uns mit weiteren Expertinnen und Experten durch die schöne »neue« Welt« der totalen Überwachung.

Die preisgekrönte Filmproduktionsfirma UFA FICTION ist auf der B3 Autumn School durch einen ihrer Produzenten vertreten – Marc Lepetit. Der creative transmedia Producer spricht in unserem UFA-Workshop über neue Entwicklungen in Film, Fernsehen und bei crossmedialen Projekten.

Erleben Sie bei Keynotes und Performances unsere Shooting-Stars

Lucy Raven, Künstlerin, USA



John Gerrard, Künstler, Irland



Steina & Woody Vasulka, Videokünstler, USA



1 Foto Infinite Freedom Exercise, © John Gerrard & Thomas Dane Gallery, London and Simon Preston Gallery, NY
2 Foto Curtains Ausstellung, © Lucy Raven
3 Foto Portrait Woody, © Vasulka Brothers

Information und Anmeldung

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Workshops präsentieren am Samstag, 4. Oktober 2014, zwischen 10 und 18 Uhr ihre Arbeitsergebnisse der interessierten Öffentlichkeit. Bitte halten Sie sich hierfür Zeit frei.

Anmeldung bis zum 10. September 2014 unter www.b3biennale.com

B3 Autumn School
Organisation
Isabel Schmittknecht
0162 61 38 245
schmittknecht@b3biennale.com

Kosten

Studierende aus dem hFMA-Netzwerk: Frei
Studierende anderer Hochschulen: 60 Euro
Professionals: 120 Euro
Lehrer und Schüler: Frei

Die Zahlung des Teilnahmebeitrages ist per Überweisung möglich.

Impressum

Künstlerische Leitung B3

Prof. Bernd Kracke, hfg

Beratung

Prof. Rotraut Pape, hfg

PROGRAMMPLANUNG, ORGANISATION & MARKETING

Leitung

Anna Katharina Gerson

Assistenz

Isabel Schmittknecht

Kuratorin hFMA-Angebote

Prof. Sabine Breitsameter, h_da

Assistenz der Kuratorin

Philipp Boß, Natascha Rehberg, Denise Röhrig

PROGRAMMPARTNER

Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main

Museum für Kommunikation Frankfurt am Main

Exzellenzcluster »Die Herausbildung normativer Ordnungen«, Goethe Universität Frankfurt am Main

Medienprojektzentrum Offener Kanal (MOK) Offenbach/Frankfurt, Eine Einrichtung der LPR Hessen

GESTALTUNG

Nikolas Brückmann, Yuriy Matveev

PRESSEARBEIT & REDAKTION

Leitung

Susanne Tenzler-Heusler

Assistenz

Eva Gräfer

Veranstalter

hfg OF_MAIN

in Kooperation mit



Träger



Förderer



Weitere Partner sind: die Städelschule, der Städel-schule Portikus e.V., das Deutsche Filmmuseum Frankfurt, das Museum für Kommunikation, das Deutsche Architekturmuseum, die Historische Villa Metzler und das Museum Angewandte Kunst.