

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2018/19

Stand 13.03.2019

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Einführungsmodul	50
Kolloquien	52
Projektmodule	54
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	64
Experimentelles Radio	65
Experimentelle Television	68
Gestaltung medialer Umgebungen	68
Interface Design	68
Medien-Ereignisse	69
Multimediales Erzählen	73
Werkmodule	74
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	98
Experimentelles Radio	100
Experimentelle Television	105
Gestaltung medialer Umgebungen	106
Interface Design	112
Medien-Ereignisse	113
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	125
Multimediales Erzählen	125
Wissenschaftliche Module	127
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	129

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**317230004 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival****W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 17.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Aus den eingesandten Kurzfilmen von Medien- und Gestaltungsstudierenden aus aller Welt wollen wir für das Jubiläumsfestival im Bauhausjahr die interessantesten und innovativsten Filme auswählen und eine Vision für ein Medienereignis im Sommer 2019 zu entwickeln.

Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. Im Jubiläumsjahr Bauhaus100 wollen wir ein besonderes Schlaglicht auf innovative Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen sowie neue Programmschwerpunkte setzen. Neben der Kooperation mit dem internationalen Jenaer FULLDOME-Festival wird es im Jubiläumsjahr erstmals auch eine Zusammenarbeit mit dem BEYOND-Festival in Karlsruhe geben.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden die Gesamtgestalt des backup Festivals entwickeln. Von der Sichtung und Auswahl der Kurzfilme über die Konzeption und Gestaltung des Festivalcampus mit integrierten Ausstellungen und Installationen sowie der Suche nach Medienpartnern, Sponsoren und geeigneten Jurymitgliedern bis zum Festivalmarketing und der Erweiterung und Neugestaltung der Corporate Identity inklusive Print, Web, App und Social Media sollen die Studierenden in verschiedensten Bereichen aktiv werden.

Im Projekt können die Studierenden Partner-Festivals kennen lernen und internationale Kontakte knüpfen. Exkursionen zu ausgewählten Filmfestivals sind geplant.

Angestrebt wird die interdisziplinären Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar, die sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern auch das Festivalgelände als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Installationen, Filme und Projekte verstehen.

E-mail mit Motivationsschreiben, bevorzugtem Bereich (Filmsichtung, Design, Social Media, Organisation etc.) und Referenzen an Lena Liberta

info@lena-liberta.de

engl. Beschreibung***backup and beyond***

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the backup festival. For the *backup* anniversary film festival in the Bauhaus100 y

The main focus of the screenings will be on innovative shortfilms made by students of art and design schools worldwide. Two of our cooperation partners are the international Festival in Jena and the BEYOND Festival located in Karlsruhe.

The students of the the *backup and beyond* project class will create a vision for the *backup festival* and will be familiarized with the general conception of the international short film festival (web, apps and socialmedia.) Other working groups will watch hundreds of shortmovies, defining the screenings, inviting the jury and all processes of planning, programming and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow.

There is the opportunity to get to know partner festivals and establish many international contacts. Excursions to selected Film Festivals will be part of the module.

Please send an email with a letter of motivation, working group prefers, special skills and references to Lena Liberta: info@lena-liberta.de

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe eines Festivalberichts im Anschluss an den Besuch eines Filmfestivals, Definition und Dokumentation eigener Aufgaben im Rahmen der Backup-Vorbereitung 2019, Dokumentation und Präsentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

318130010 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 15.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

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

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

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

Registration until 27. March 2018 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Mo. wö. ab 9.4.2018, 9.15-10.45 Uhr

Anmeldung bis 27.03.2018 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

318210017 Bauhaus 8x10**J. Hauspurg, H. Stamm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

8x10 spiegelt die Königsklasse der Großformatfotografie wider. Im Fachkurs werden wir uns anhand verschiedener Übungen auf dieses Format vorbereiten — hin zum eigenständigen Arbeiten und Erlernen

des Umgangs im in- und outdoor-Bereich.

Bemerkung

Wöchentliche Veranstaltung,

Der erste Termin wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

318210023 Ein Bauhaus am Buchenwald**S. Helm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 15:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 15.10.2018

Beschreibung

„dein goldenes Haar Margarete

dein aschenes Haar Sulamith“

aus Todesfuge, Paul Celan

„Ich wollte nicht Architekt, Formgestalter, Bildhauer, Maler oder Grafiker, sondern Bauhäusler werden ...“

Franz Ehrlich, 1980

Von den zwischen 1919 und 1933 am Bauhaus (Weimar, Dessau und Berlin) ca. 1400 eingeschriebenen Studierenden wurden mindestens 61 direkte Opfer nationalsozialistischem Rechtsempfindens und rechter Ideologie, hunderte mussten emigrieren, einige arrangierten sich mit den Deutschen. Nach dem derzeitigen Stand der Forschung wurden 17 Bauhäusler/innen durch die Shoah ermordet — diese Zahl sollte uns bei der bunten Zusammensetzung der Bauhäusler/innen eigentlich nicht überraschen — vergessen sollten wir sie nicht. Dementsprechend wollen wir uns in diesem Fachkurs aus künstlerischer, gestalterischer Perspektive mit den Touristenmagneten Buchenwald, Weimar und dem Bauhaus beschäftigen. Wir stellen uns die Fragen, wie und ob diese Orte, im Rahmen der Feierlichkeiten zu 100 Jahre Bauhaus und darüber hinaus, zusammen gedacht werden können. Einen erschreckend, aufgeladenen Ort stellt diesbezüglich das Tiergehege der SS, neben dem Konzentrationslager Buchenwald dar — es wurde 1940 von dem ehemaligen Dessauer Bauhäusler und KZ-Häftling Franz Ehrlich entworfen. Das gegenüber dem Krematorium gelegene Bärengericht, kann auch heute noch besichtigt

werden. Es ist, wenn man es so lesen möchte, ein Stück bedeutsame Bauhaus-Architektur in der Impulsregion Erfurt, Jena, Weimar und Weimarer Land.

In die Entwürfe die Franz Ehrlich für die SS anfertigte, liess er augenscheinlich diverse Ideen aus seinem Studium am Bauhaus einfließen. Die Inschrift des Lagertors „Jedem das Seine“ weist zum Beispiel eindeutige Ähnlichkeiten zu Schriftentwürfen am Dessauer Bauhaus auf; das Bärengehege lehnt sich in seinem Entwurf und seiner Umsetzung wiederum stark an Bühnenentwürfe zum Totaltheater und Theater von Moholy-Nagy, Gropius, EL Lissitzky und Meyerhold an.

Lässt sich das Bärengehege womöglich als ein sehr spezielles Totaltheater lesen?

Wie könnte, durch zum Beispiel einen Audio-Livestream, Weimar und Buchenwald verbunden werden?

Was könnte wohin gesendet werden?

Und hier kommt ihr ins Spiel:

Gesucht werden hauptsächlich Studierende aus Kunst, Medienkunst, Gestaltung und Architektur die sich der Problematik mit ihren handwerklichen und kreativen Fähigkeiten stellen und unsere interdisziplinäre Auseinandersetzung in Form einer Performance, Intervention, Ausstellung oder Publikation einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen möchten. Im Zuge des Bauhaus-Semesters soll dieser Kurs aber auch allen Interessierten der Bauhaus-Universität offen stehen. Zur Vorbereitung werden wir intensive Textarbeit betreiben, Primärquellen studieren und uns mit zeitgenössischen, künstlerischen Strategien in Bezug auf Erinnerungskultur auseinandersetzen.

In gemeinsamer Rücksprache mit den Kursteilnehmer/innen können thematisch passende Exkursionen durchgeführt werden. Exemplarisch genannt seien hier das von Franz Ehrlich entworfene Funkhaus Berlin oder der Londoner Zoo, mit dem von Berthold Lubetkin entworfenen Pinguinbecken.

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von max. 20 Personen beschränkt.

Interessierte sollten am 09.10.2018 zwischen 09:00 und 12:00 Uhr, mit repräsentativen Arbeitsproben zu einer Konsultation in den Raum 206, Marienstraße 5 kommen. Es ist auch möglich ein aussagekräftiges Portfolio oder ein Motivationsschreiben per E-mail zu schicken.

Leistungsnachweis

Note

318210024 Ein Künstlerbuch

S. Helm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 15.10.2018

Beschreibung

Künstler/innen stehen früher oder später vor der Aufgabe ein Buch über ihre Arbeiten oder eine Ausstellung zusammenzustellen. Der damit verbundene Arbeits- und Kostenaufwand wird sehr häufig unterschätzt; selten liegt ordentliches, einheitliches und reproduktionsfähiges Bildmaterial vor; das gesamte Textmaterial von Bildunterschriften über Texte von Fremdautoren bis hin zum Impressum muss erstellt, vereinheitlicht und lektoriert werden; es braucht ein digitales Ordnungssystem; ...

Zu ihrem 15 jährigen Bestehen plant die Professur Kunst und Sozialer Raum, ehemals Moden und öffentliche Erscheinungsbilder von Christine Hill, die Herausgabe eines Buches über die Lehre der Professur. Diesbezüglich wollen wir uns am Gegenstand mit dem Medium Künstlerbuch beschäftigen. Unter agenturnahen Bedingungen entwerfen wir verschiedene Gestaltungskonzepte, lernen z.B. über Bildrechte oder Kosten- sowie Projektkalkulationen und probieren ein schlüssiges Konzept für das Zusammenspiel von Form und Inhalt zu erarbeiten. Wir werden bereits vorhandenes Wissen über den Umgang mit Indesign und Photoshop vertiefen und Grundsätzliches über den Aufbau eines Buches und dessen Entwurf bis hin zur Produktion erfahren. Neben Bild und Gestaltungskonzepten können auch eigene Inhalte erstellt werden.

Als Inspirationsquelle nutzen wir herausragende Beispiele von existierenden Künstlerbüchern und analysieren deren Aufbau. Eine Exkursion nach Berlin oder Leipzig wo wir Verleger, Gestalter und einschlägige Geschäfte besuchen, soll uns einen tieferen Einblick in diesen hoch interessanten Markt geben.

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 12 Personen beschränkt. Interessierte sollten am 09.10.2018 zwischen 09:00 und 12:00 Uhr mit repräsentativen Arbeitsproben zu einer Konsultation in den Raum 206, Marienstrasse 5 kommen oder ein aussagekräftiges Portfolio per E-mail schicken.

Leistungsnachweis

Note

318210025 Entwurfspläne der Mode: Die Wirkungsgeschichte des Bauhauses auf die Alltagsmode / Blueprints of Fashion: The Bauhaus Influence on the Building Blocks of Fashion

S. States

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Course Description:

blueprints of fashion, patterns are the fundamental conceptual building blocks for producing clothes. However fatuous today's fast fashion cycle might appear, dress does not function in a social or political vacuum. As aesthetic objects that accompany us on a daily basis, clothes inform and mediate our everyday embodied experiences as social beings. During the early 20th century, designers developed many of the modernist cuts that still constitute the shapes of vernacular dress today. Modernist designers radically re-invented the formal vocabulary of dress by aesthetically re-evaluating aspects of garment construction through new paradigms of geometric economy, functional utility, and dynamic mobility. In applying Euclidian principals to drafting two dimensional patterns on the planes of fabric, avant-garde designers explored the transformations between two- and three-dimensional properties of textiles. In turn, they explored how the warp and weft of fabrics could be manipulated in motion through the bias of their constitutive one-dimensional, linear components – threads. Taking apart the garments of the 1920s and 1930s into their pattern components reveals a multi-faceted spectrum of constructivist geometric shapes animated through dynamic designs. But seeing them in context also reveals their underlying political and social instrumentality. As an introduction to pattern drafting, this course explores the sculptural and conceptual fundamentals of modernist design by examining and patternprototyping the fashions in and around the historical Bauhaus during the 1920s and 1930s.

The course will be organized through a series of hands-on workshops interspersed with brief Lectures on modernist design & dress history. These look at changes and innovations in everyday dress of the Bauhaus era (1919-1933); the historical Weaving Workshop and Textile Class; Oskar Schlemmer & Bauhaus costuming practices; the fashions of the Bauhaus journal "Die Neue Linie"; pattern and textile design around the Russian Constructivists & VKhUTEMAS; select Parisian/international avant-garde designers. The course will also outline the history of pattern design and 'fast' fashion as a product of the industrial revolution; the role of pattern ephemera as a historical medium for fashion dissemination; the evolution of home sewing practices to mass-produced ready-to-wear; and the relationships of these activities to subversive roots of Do-It-Yourself, maker and slow fashion practices as feminist and activist strategies.

Kursinhalte/Classwork:

*Schnittentwurfstechniken / Pattern Drafting Techniques

*Erwerb von Kenntnissen des traditionellen und zeitgenössischen Schneiderhandwerks / learning traditional and contemporary pattern drafting techniques

*Methoden zur Verarbeitung von digitalen Archivalien / methods for working digitally with archival resources

*digitale Reproduktion und Skalierung/Gradierung eines Schnittmusters / digital (re)production and grading of a dress pattern

*Konstruktionsmethoden mit unterschiedlichen Materialien / construction methods with different materials

*Methoden der künstlerischen Recherche / artistic research methods

<http://selenestates.net>

Bemerkung

Blockseminar 1:

1. und 2. November 2018, 09:15-15:45 Uhr

Blockseminar 2:

29. und 30. November 2018, 09:15-15:45 Uhr

Schlusspräsentation: Januar 2019, 1-tägige Sitzung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 15 Personen beschränkt.

Bewerbungen im Vorfeld bitte per E-Mail an: selene.states@uni-weimar.de

Zur Projektbörse muss der Kurs trotzdem regulär gewählt werden.

Die Räumlichkeiten werden vor Beginn der Seminare kurzfristig gekannt gegeben!

Leistungsnachweis

Note

318210027 Glaslabor

S. Helm

Fachmodul

Do, wöch., 11.10.2018 - 07.02.2019

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

Im Rahmen des Bauhaus.Semesters biete ich den Kurs "Glaslabor" an. Es wird ein wöchentlicher Donnerstagskurs sein von 9Uhr bis 15Uhr.

Über verschiedene Medien wollen wir uns im Kurs mit Glas auseinandersetzen. Die freie Projektstruktur soll durch den eigenen Einsatz eingegrenzt und somit geformt werden.

Geplant ist eine Exkursion zu einem Glasbläser.

Die Teilnehmerzahl ist auf 10 begrenzt.

Anmeldung per E-mail: julian.herstatt@uni-weimar.de

Für Studenten aus allen Fakultäten

Leistungsnachweis

Aufsatz über die in der Praxis entstandene Arbeit.

318210040 Radierung**P. Heckwolf**

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, ab 18.10.2018

Beschreibung

Der Fachkurs dient dazu eine eigene gestalterische Haltung zu entwickeln.

Gefragt ist die eigene Handschrift, die sich aus dem Gebrauch der verschiedenen

Werkzeuge und Techniken wie Ätzradierung, Kaltnadel, Weichgrundätzung

und Aquatinta entwickeln soll.

Der Fachkurs richtet sich an Studierende mit und ohne Vorkenntnisse.

Bitte stellen Sie ihre Ideen in der Projektwoche zu den Konsultationen vor.

Bemerkung

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit.

Leistungsnachweis

Note

318220007 CIRQUE DU BAUHAUS - Immersives Musiktheater**M. Remann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 18.10.2018

Beschreibung

Im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts von Bauhaus-Universität und Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar wird mit den Studierenden ein 360-Grad Gesamtkunstwerk gestaltet, das in freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist und beim FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena im Mai 2019 uraufgeführt wird. In Fortführung der im Sommersemester begonnenen Konzeptarbeiten werden sowohl einzelne Performance-Episoden als auch ein verbindender dramaturgischer Rahmen des immersiven Musiktheaters entwickelt, bei dem weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte in einen Dialog mit dem historischen Bauhaus gesetzt und kulturwissenschaftlich reflektiert werden. Die Episodenstruktur der Performance erlaubt es den Studierenden, bzw. Teams aus beiden Hochschulen, kurze, eigenständige Werke mit Elementen aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad FullDome-Projektion, Spatial Sound Design, Live-Musik, Tanz, etc. zu produzieren, die in die Rahmenhandlung eingebunden werden. Neben der Realisierung von - im weitesten Sinne - immersiven Kompositionen gehören internationales Veranstaltungsmanagement sowie die Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Die Form eines Musiktheaters ermöglicht es, die aus dem historischen Bauhaus führenden Linien fortzuschreiben und mit den zeitgenössischen Ausdrucksformen der Studierenden aus der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar zu verbinden. Kooperationspartner und Aufführungsorte für das entstehende Bauhaus 100 Gesamtkunstwerk sind das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena und das MAC Museum für zeitgenössische Kunst mit dem angrenzenden Planetarium in São Paulo, Brasilien, vermittelt durch Prof. Tiago de Oliveira Pinto, UNESCO-Lehrstuhl für Transcultural Music Studies.

Es besteht der Anspruch, dass sich die Ergebnisse der Arbeit im Veranstaltungsreigen des Jubiläumsjahres 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt behaupten werden.

Der Aufführungsort Planetarium mit der Charakteristik des „immersiven Musiktheaters“ bietet im Vergleich zu Kino, Opernhaus und Theater zwar ungeahnte Freiheiten, erfordert aber zugleich ein radikales szenografisches und dramaturgisches Umdenken. Die vom historischen Bauhaus bewirkte Neuausrichtung der Verhältnisse von Technik, Kunst und Ästhetik kann hier als modellhafte Referenz genannt werden. Hinzu kommt, dass die Beherrschung der 360-Grad Medientechnik im Planetarium mit erhöhtem technischen und Arbeitsaufwand verbunden ist. Für die Vermittlung erforderlicher Fachkenntnisse (z.B. AfterEffects für Fulldome, Formen und Inhalte der 360-Grad-Mediengestaltung, Fulldome Theater, Live-Performance im Planetarium) werden Gastdozenten und freie Künstler eingeladen.

engl. Beschreibung

CIRQUE DU BAUHAUS - Immersive Music Theater

Conception and production of a Gesamtkunstwerk for the genre of immersive music theatre, freely and radically interpreting the 100. anniversary of the Weimar

Bauhaus. The design of 360-degree performance shall include and integrate elements of immersive media art, music composition, live performance, 360-degree sound design and fulldome projection. The resulting production will premiere at the 2019 FullDome Festival in Jena and Museum of Modern Art / Planetarium in São Paulo, Brasil.

Bemerkung

Termin: Donnerstag 18.10.2018, 13:30 Uhr

Ort: Kinoraum 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Dozenten: Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Lehrbeauftragte Liese Endler

318220013 Interface Design 2 / Moholy-Nagy Maschinen

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 11:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 12.10.2018

Beschreibung

Zum Bauhaus Jahr 2019 sollen bildgebende "Maschinen" entstehen, die sich insbesondere aus der Tradition der experimentellen Arbeiten des Bauhaus Meisters Moholy-Nagy speisen und in die heutige Zeit übersetzen. In diesem Projektmodul werden verschiedene weiterführende Methoden zur Gestaltung von 3-dimensionalen Interfaces vorgestellt.

Interfaces sind Verbindungselemente und Übersetzer zwischen Menschen und "Maschinen". Sie bilden die Schnittstelle zu Inhalten oder digitalen Services.

Von ersten interaktiven Anwendungen unter Verwendung von elektronischen Sensoren und Aktoren, der Programmierung von Mikrocontrollern bis hin zu aktuellen Anwendungen im Internet der Dinge reicht das Spektrum möglicher Anwendungen.

Im Projekt werden die Werkzeuge und Methoden zur Konzeption, dem Entwurf und zur prototypischen Realisierung solcher Anwendungen in ihren Grundzügen vorgestellt.

Die drei zentralen Bereiche die im Projekt behandelt werden sind:

- Konzeption und Entwurf
- Künstlerisch-gestalterische Qualität
- Technische Umsetzung

Entsprechend werden verschiedene Lehrformen im Projektkontext angeboten:

- Plenum: regelmäßiges Gruppentreffen zur exemplarischen Diskussion der individuellen Projekte und Inhalte. Die Teilnahme ist verpflichtend.
- Workshop: kompakte "hands-on" Praxisworkshops zur Vermittlung von handwerklichen und gestalterischen Grundlagen (nach Vereinbarung, teilweise am Wochenende). Die Teilnahme ist freiwillig.

- Vorlesung: begleitend zu den Bachelor und Master-Projekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe angeboten, die entsprechend den individuellen Kenntnissen und Bedürfnissen frei zusammengestellt werden kann. Die Unterrichtssprache ist Englisch. Die Teilnahme ist freiwillig.
- Konsultation: nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung mit dem Lehrenden besprochen werden. Mindestens 3 Konsultationen sollten wahrgenommen werden.

Ziel des Projekts ist die Realisierung eines gestalterischen Entwurfs und eines "proof-of-concept" - Funktionsprototypen. Die Qualität der technischen Umsetzung des Prototypen ist abhängig von den individuellen Kenntnissen. Es wird dringend empfohlen begleitend zum Projekt mindesten einen Kurs der Mitarbeiter der Professur Interface Design zu belegen.

Gruppenarbeiten sind ausdrücklich erwünscht.

Das Projekt steht auch Studierenden offen, die bereits über Vorkenntnisse im Bereich Interface Design verfügen bzw. sich auf ihre Bachelor Abschlussarbeit vorbereiten. Entsprechende Projektideen sollten vorab in einer individuellen Konsultation mit Prof. Dr. Geelhaar besprochen werden. Ein individueller Projekt- und Lernplan wird zu Beginn des Semesters vereinbart.

Voraussetzungen

Besuch des Projektmoduls Interface Design 1 - Einführung, Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Jason Reizner, Johannes Deich

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) 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 CD oder DVD).

318220015 Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Bemerkung

Das Projekt richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Die Höchstteilnehmerzahl ist auf 35 Studierende begrenzt.

Studierende, die neu in das Projekt aufgenommen werden wollen, werden gebeten, sich bis mit einem elektronischen Portfolio zu bewerben und dieses an Florian Schmidt (künstlerischer Mitarbeiter der Professur Skulptur, Objekt, Installation) zu senden: florian.schmidt@uni-weimar.de. Studierende die neu im Projekt eingetragen sind, werden gebeten zur ersten Plenumsveranstaltung am 15.10.2018 ihr künstlerisches Vorhaben für das Semester vorzustellen und bekommen anschließend die Bestätigung zur Teilnahme.

Raum und Zeit:

Hauptatelier, Geschwister-Scholl-Straße, Raum 002

Montag und Dienstag nach Bekanntgabe

1. Veranstaltung: Montag, 15.10.2018, 11 Uhr

Leistungsnachweis

Note

318220018 Topologie der Immersion

N. Singer, A. Drechsler, M. Hirsch, J. Brinkmann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2018

Beschreibung

Eine wiederkehrende Frage im Alltag vieler Menschen ist die nach der Ordnung unseres gesammelten kulturellen Outputs. Insbesondere in der westlich geprägten Zivilisation seit der Aufklärung sind wir fast schon besessen von der säuberlichen Ordnung und Archivierung unseres Wissens, egal ob es sich um Museumsbestände, Kunstwerke, Privatfotos, Bücher, Musik oder Filme handelt. Dieses gesammelte Wissen repräsentiert Fantasiewelten, ästhetische Prinzipien, Zeitgeist aber vor allem: Information. Noch vor wenigen Jahrzehnten konnten viele Archivprobleme durch Mikrofilm, ein neues Magazin, einen Museumsanbau, neue Katalogisierungssysteme oder ein neues Regal für die Schallplattensammlung gelöst werden, aber das klappt nicht mehr. Unsere digitalen Archive wachsen einfach zu schnell, wir verlieren den Überblick und kennen die Inhalte nicht mehr selbst.

Die Digitalisierung bestehender Audio-Archive und die Überführung unseres kulturellen Schaffens in digitale Daten erfordern neue Möglichkeiten der Sortierung von Hashtags bis zu neuronalen Netzen und algorithmus-basiertem tiefen Lernen. Akustische Archive unterliegen hierbei besonderen Kriterien, da sie sich den üblichen Sortierungskriterien entziehen und neue Rezeptionsformen erfordern. Immersive Technologien wie binaurale Klangwiedergabe, aber auch Augmented und Virtual Reality spielen eine wichtige Rolle bei der Erforschung dieser Probleme.

In diesem Projekt wollen wir versuchen die beiden komplexen Themengebiete Immersion und Archiv zusammenzuführen und unter künstlerischen Gesichtspunkten zu erkunden.

Im Rahmen des Bauhaus-Semesters kooperiert der Lehrstuhl für Experimentelles Radio mit dem Lehrstuhl für Gestaltung medialer Umgebungen um sich dieser Problematik anzunehmen. So genannte immersive Technologien sollen erforscht und kritisch auf ihre Tauglichkeit zur Navigation akustischer Archive hinterfragt werden. In Workshops im Digital Bauhaus Lab und Radiostudio werden aktuelle Denkansätze vorgestellt. Wir werden versuchen eine eigene, kritische Haltung zu den Problemen und Chancen der technologischen Möglichkeiten zu entwickeln.

Ein eigener Slot im Begleitprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces im Haus der Kulturen der Welt sowie ein Besuch in den 4DSOUND Studios im Funkhaus Nalepastraße ist zentraler Bestandteil des Projektmoduls. Die Exkursion findet vom 15.-18. November statt und ist für Projektteilnehmer verpflichtend.

In weiteren Blockveranstaltungen werden gemeinsam mit eingeladenen ExpertInnen und KünstlerInnen Projektkonzepte entwickelt. Diese werden in Folge zu künstlerischen, radiophonen Arbeiten verdichtet, die sowohl im Digital Bauhaus Lab als auch unter konventionellen Kopfhörern und im Äther präsentiert werden können.

Geblockte Termine mit Anwesenheitspflicht:

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

A recurring question in our everyday life is the way we structure our collective cultural output. Especially western society is obsessed with meticulously archiving knowledge, whether it's in the shape of museum inventory, artistic works, private photography, books, music or movies.. This collected knowledge represents fictitious worlds, aesthetic principles, Zeitgeist but especially: Information. Just a few decades ago a lot of archival problems could be solved by microfilm, a museum annex, modernized archival systems or a new shelf for an expanding collection of vinyl records.

These methods don't apply anymore: Our digital archives are growing too quickly, we lost the big picture and don't know the content we're archiving anymore.

Digitising established acoustic archives and the shift of our cultural output to the digital domain demands new ways categorization and sorting: These can be as simple as hashtags, but also include neural networks and algorithms for deep learning. This is especially true for acoustic archives which elude traditional methods for categorization and require new ways of „browsing“. Immersive technologies such as binaural acoustics and Augmented and Virtual Reality systems play an important role in exploring these issues.

Over the course of this project, we will attempt to combine the complex and broad fields of „immersion“ and „archive“ and explore them from artistic perspectives.

As part of the Bauhaus Semester the Chair of Experimental Radio is collaborating with the Chair of Media Environments to explore these topics. So-called immersive technologies will be researched and critically scrutinized regarding their viability for navigating acoustic archives. Workshops in both the Digital Bauhaus Lab and Radio Studio will present current approaches to these topics. Additionally, we are hoping to develop a personal, critical perspective towards the problems and opportunities these technologies propose.

We are participating in the event program surrounding the exhibition „Radiophonic Spaces“ at Haus der Kulturen der Welt in Berlin from November 15-18, where we will have the chance to interact with international guests and visit the 4DSOUND studios at Funkhaus Nalepastraße. Participation in this field trip is mandatory.

In additional blocked events we will develop artistic project concepts, guided by guest lecturers. These are subsequently condensed into artistic, radiophonic works that can be presented in the Digital Bauhaus Lab as well as under conventional headphones and in the ether.

Blocked appointments with attendance obligation:

01 November: Opening of Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (voluntary)

15-18 November: Excursion to Berlin

4 December: all-day block appointment Weimar

Bemerkung

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in der Audioproduktion und/oder Virtual Reality, verpflichtende Teilnahme an allen Blockterminen.

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen und Erstellen einer künstlerischen Arbeit

318220022 Ästhetik der heilsamen Orte

S. Helm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 16.10.2018

Di, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 23.10.2018 - 23.10.2018

Di, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 30.10.2018 - 30.10.2018

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 08.11.2018 - 08.11.2018

Di, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 20.11.2018 - 20.11.2018

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 29.11.2018 - 29.11.2018

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 17.01.2019 - 17.01.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 22.01.2019 - 22.01.2019

Beschreibung

Weitere Lehrende: Gabriel Dörner (verantwortlich)

Wirtschaftlicher Druck und Effizienzdenken haben zu einer Rationalisierung des Gesundheitssystems geführt, die in zwischenmenschlichen und räumlich-gestalterischen Defiziten zum Ausdruck kommt. Innerhalb dieses interdisziplinären Projektes werden wir, unterstützt von Vorträgen, Diskussionsformaten und Gastdozenten-Workshops, Positionen zur ganzheitlichen Gestaltung von Genesungsarchitektur erörtern.

Wie kann der Genesungsprozess mit gestalterischen Mitteln unterstützt werden? Welche Möglichkeiten sind schon erforscht und in den Krankenhäusern Thüringens bereits im Einsatz? Wovor schrecken die Leitungsgremien der Heilanstalten zurück und welche politischen Prozesse sind nötig, um dies zu ändern? Welche Rolle spielt heute noch die »Kunst am Bau«?

Hierzu sind Recherchearbeiten sowie Vorträge und Workshops aus dem Bereich der Farb- und Raumtheorie geplant, außerdem sollen Kooperationen zu Gesundheitseinrichtungen angestrebt werden. Am Ende des Semesters steht die Präsentation einer eigenen künstlerisch-gestalterischen oder architektonischen (Entwurfs-)Arbeit, welche auf der Winterwerkschau ausgestellt werden soll.

Inhaltliche Schwerpunkte

Designmethodik, Farbtheorie, Raumwahrnehmung, Architekturpsychologie, Komplexe Gebäudelehre, Interior Design, Signalistik, Orientierungsdesign, Visuelle Didaktik, Kunst am Bau, Ganzheitliche Gestaltung, Evidence-based Design

Bemerkung

Vor der Projektwahl findet am 09.10.18 von 9 Uhr bis 11 Uhr eine Konsultation im Raum 010/011 in der Geschwister-Scholl-Straße 7 statt. Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung am 09.10.18 durch Ausfüllen eines Wahlzettels.

Für Fragen vorab steht Gabriel Dörner unter gabriel.doerner@uni-weimar.de zur Verfügung.

- Der Kurs wird in deutscher Sprache angeboten.

Voraussetzungen

Das Projekt richtet sich vorrangig an fortgeschrittene Studierende, die die grundlegenden Entwurfspraktiken bereits verinnerlicht haben und motiviert sind, diese in einem interdisziplinären Umfeld weiterzuentwickeln.

Leistungsanforderungen (18 ECTS)

- Teilnahme an wöchentlicher Plenumsitzung / Konsultation
- Teilnahme an begleitender Vorlesungs- und Workshopreihe
- Abgabe eines eigenständigen Entwurfes
- Beteiligung an der Gestaltung der Ausstellung

Leistungsnachweis

Note

318220024 info.motion.werkstatt BFA

W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Ein neues Semester beginnt und neugierige Bewerber interessieren sich für die Angebote der Fakultät Kunst und Gestaltung. Sie wissen allerdings nicht immer sofort, was den einen Studiengang vom anderen unterscheidet, worum es beim "Weimarer Modell" geht oder wie der richtige Ablauf einer Bachelor-Bewerbung aussieht.

Hier wollen wir ideenreich, kreativ und unterhaltsam helfen. Eine Serie informativ und attraktiv gestalteter Legetrick- und Stop-Motion-Animationen soll Interessenten und Studienanfängern zeigen und erläutern, wie sie bei uns studieren können. Dafür entwickeln wir zusammen mit der Abteilung für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Fakultät experimentell-unkonventionelle Erklärvideos für die Website der Bauhaus-Universität.

Und Sie können daran mitwirken. Vorkenntnisse in Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung sind dabei hoch willkommen. Darüber hinaus vertiefen wir Strategien und Tools in den Bereichen Infografik für Animationsprojekte, Production-Design und Textentwicklung. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul hands-on.produktion belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Das Projekt wird in Kooperation mit der Professur Experimentellen Radio angeboten.

Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 08.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben an catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

info.motion.werkstatt BFA

A new semester begins and interested applicants want to find out about the offer from the Faculty of Art & Design. However, they might not always know what distinguishes one degree programme from another, what the "Weimar Model" is, or what the procedure for a Bachelor's application looks like.

In this course, we want to make this process easier for prospective students by creating a series of informative and attractive cut-out stop-motion animations that will convey who we are and how to study at our faculty. These experimental and unconventional explanatory videos will be developed for the university website in conjunction with the Department of Press and Public Relations of the faculty. You can be a part of it!

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls: hands-on-produktion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung, Semesterpräsentation

318220026 Klangwerkstatt A - 18/19**R. Minard, N.N.**

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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 nach Vereinbarung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

318220031 Walk this way - ein BAUHAUS100 Spaziergang

N. Singer, A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.10.2018

Do, Einzel, 09:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 11.10.2018 - 11.10.2018

Block, 09:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 25.10.2018 - 27.10.2018

Beschreibung

Anlässlich des Bauhaus-Jahres werden die Professuren Denkmalpflege und Baugeschichte und Experimentelles Radio die erfolgreiche Zusammenarbeit vom Sommersemester 2017 fortsetzen. Im Auftrag des Kunstfests Weimar entstand der Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar. Durch die positiven Erfahrungen des ersten Projekts gestärkt, haben wir uns vorgenommen, dieses Erfolgskonzept nicht nur zu wiederholen, sondern zu verbessern und zu erweitern.

Als interdisziplinäres Gemeinschaftsprojekt von Studierenden der Medienkunst und der Urbanistik soll abermals ein Audio-Spaziergang entstehen, der über die rein museale Informationsvermittlung hinausgeht. Es gilt, die sichtbaren und unsichtbaren Spuren der Weimarer Bauhauszeit in (medien-) künstlerisch gestaltete Tonspuren zu verwandeln. Ein besonderer Schwerpunkt soll daher auf der klanglich-ästhetischen Umsetzung der Geschichten liegen. Inhaltlich sollen die Geschichten nicht allein auf die historische Bauhauszeit 1919-23 fokussiert sein, sondern auch den Umgang mit dem Bauhauserbe, sowie unser heutiges Verständnis davon miteinschließen.

Auch technisch wollen wir erforschen, wie wir den Rahmen Audiowalk erweitern können. Dazu wird es einen intensiven Austausch mit dem zweiten Projekt der Professur Experimentelles Radio geben, das sich mit immersiven Strategien in der Verwendung von Audio beschäftigt.

Mit der „Uraufführung“ zum Bauhaus-Fest am 12. April 2018 wird der Audiowalk für Besucher*innen über Leihgeräte oder als App auch über 2019 hinaus auf Deutsch und Englisch hörbar sein.

Wir freuen uns sehr auf diesen interdisziplinären Austausch, der beim letzten Mal auf Begeisterung bei allen Beteiligten gestoßen ist.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

On the occasion of the Bauhaus Year, the professors of Conservation and Architectural History and Experimental Radio will continue the successful cooperation of the summer semester 2017. Commissioned by the Kunstfest Weimar, the Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar was established. Strengthened by the positive experiences of the first project, we have decided not only to repeat this concept of success, but to improve and expand.

As an interdisciplinary joint project of students of media art and urban studies, an audio-walk will be created that goes beyond the purely museum-based communication of information. The aim is to transform the visible and invisible traces of Weimar Bauhaus period into (media-)artistically designed soundtracks. A special focus should therefore be on the sound-aesthetic implementation of the stories. In terms of content, the stories should not be focused solely on the historical Bauhaus period of 1919-23, but should also include dealing with the Bauhaus heritage as well as our present understanding of it.

Also technically we want to explore how we can extend the scope Audiowalk. There will be an intensive exchange with the second project of the Chair of Experimental Radio, which deals with immersive strategies in the use of audio.

With the "premiere" of the Bauhaus Festival on April 12, 2018, the audiowalk will be audible to visitors via loaner devices or as an app even beyond 2019 in German and English.

We are very much looking forward to this interdisciplinary exchange, which has met with enthusiasm among all participants the last time.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Nachweislich große Erfahrung in Produktion und Regie für Audio, oder erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten I

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

318230014 DREYER - Virtuelle Selbstdarstellungspraktiken und neue ästhetische Selbsterfahrung – jugendkulturelle Festformate und traditionelle Festkultur vor 100 Jahren und heute? (Kompaktseminar) (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 18.10.2018

Beschreibung

„Der Körper ist das Thema und der Ort, an dem Selbstbefragung in äußere Sichtbarkeit umschlägt. Je wichtiger visuelle Medien werden, desto wichtiger wird auch die Sichtbarkeit des eigenen Selbst. Die Selbstbefragung muss präsentiert werden, und damit wandert der Ort des Selbst vom Inneren auf die Körperoberfläche.“ (Thomas Schwietring 2009)

Die Komplexität der uns umgebenden Phänomene, Umbrüche politischer, gesellschaftlicher oder ökologischer Systeme und die daraus resultierende Unübersichtlichkeit der erfahrbaren Umwelt provozieren ein Orientierungsbedürfnis, dass sich in visueller wie sprachlicher Repräsentation und Diskursivität widerspiegelt. Ziel ist die Vergewisserung der eigenen Identität durch Selbstdarstellungspraktiken, die sich im digitalen Zeitalter anders ausdrücken als noch vor einhundert Jahren. Die Motive sind die gleichen. Diese zu untersuchen und aus dem Erkenntnisprozess heraus performative, diskursive Ideen ästhetischer Selbst- und Fremderfahrung für die

Inszenierung eines Festformates zu entwickeln, dass im Rahmen des Kongresses Denkraum Bauhaus 2019 seine Umsetzung finden soll, ist Ziel des disziplinübergreifenden Modulangebotes.

Anmeldung: zur Projektbörse

Leistungsnachweis

Konzeptentwicklung und -realisierung

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge (Referat) und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) 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.

418210012 LOADING SCREENS II - A practical journey into Gamedevelopment

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierenden der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten.

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16SWS, 18 ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

418210019 Play in my Dome III

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
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 vor zwei Semestern 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 two semester ago, 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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

418230000 Programming for Designers and Artists

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

Programming for Designers and Artists

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

Contents of the course:

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

Bemerkung

Termine: Mo. wö. 15.10.2018, 15.15-16.45 Uhr Vorlesung; Di. wö. 5.11.2018, 15.15-16.45 Uhr Übung

Raum: HS, HK 7 Vorlesung; B11 Lintpool 128 Übung

418250000 ANFÄNGERGLÜCK ANIMATION – Theorie und Praxis

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Unsere Welt unterliegt den Regeln der Physik. Wir sehen sie nicht direkt, können aber ihre

Auswirkungen beobachten und daraus Rückschlüsse ziehen. Das Verhalten von Objekten und Lebewesen ist durch die physikalischen Gegebenheiten unserer Welt definiert. Die Animation kehrt dieses Phänomen um. Die Eigenheiten cineastischer Welten werden durch das Verhalten, die Bewegungen und Deformation der Objekte und Lebewesen definiert. Ob wir uns im luftleeren Raum befinden, oder im Park, verrät die Flugbahn eines fallenden Blattes. Wie schwer eine Kugel ist, zeigt uns die Art ihres Aufpralls. Womit ein Sack befüllt ist, entpuppt sich, sobald er angehoben wird.

An diesem Punkt entfaltet die Animation größte Kraft, in dem sie es möglich macht, unsere Welt nicht nur nachzuempfinden, sondern eigene filmische Realitäten zu kreieren – soweit uns unsere Vorstellungskraft trägt.

Von Beginn des Semester bis zum Ende des Jahres 2018 werden wir uns theoretisch mit dem Thema Bewegung als Basis der Animation auseinandersetzen, sie studieren und analysieren und dabei die „12 Basic Principles of Animation“ kennenlernen.

Mit den Mitteln der analogen Zeichentrickanimation (traditional Animation) werden wir in drei weiteren Blockeinheiten im Frühjahr 2019 praktisch austesten, was zuvor theoretisch erforscht wurde.

engl. Beschreibung

BEGINNER'S LUCK ANIMATION – theory and practice

Our world underlies the laws of physics. Animation turns that principle around and creates worlds through establishing physics.

In the beginning of the semester we will theoretically analyse movements as the base of animation and discover the „12 Basic Principles of Animation“.

Next year we will test our new gained knowledge by going through practical exercises using the techniques of traditional animation.

This class is aimed for participants with no experience in animation.

Theory part:

Every Thursday 11:00 – 12:30 / B15 / room 104

First meeting : 18. October 2018 Last meeting: 20. Dezember 2018

Practical part:

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

Theorie:

Donnerstags wö. 11:00 – 12:30 Uhr / B15 / Raum 104, erstes Treffen: 18.10.2018, letztes Treffen: 20.12.2018

Praxis:

17.1./24.1./31.1.2019, 11.00-16.00 Uhr / B15 / 104

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 30. September. Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Einsteiger ohne Vorkenntnisse.

418250001 erzähl.werkstatt BFA

A. Helmcke, A. Vallejo Cuartas

Werkmodul

Do, Einzel, 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 11.10.2018 - 11.10.2018

Beschreibung

In dem Werkmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie das visuelle Konzept für einen experimentellen Animationsfilm zu entwickeln. Das schließt sowohl die schreibpraktische Arbeit als auch gestalterische Praxisübungen im Bereich Animation ein. Ergänzt wird der Kurs durch die Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Filmdramaturgie. Neben konventionellen werden dabei auch experimentelle und hybride Formate vorgestellt und analysiert. Dabei besteht die Option, die gemeinsam entwickelten Exposés bis zur Deadline am 31.03.2018 bei der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) für den Nachwuchstag „KONTAKT“ einzureichen.

Das Modul wird in Blockveranstaltungen angeboten und findet abwechselnd in Weimar und Leipzig statt. Das Modul wird auch von Dr. Cathy de Haan von dem Deutschen Literatur Institut Leipzig betreut. Die erste Sitzung mit Vorbesprechung findet statt am Donnerstag 11.10.2018 von 18:15 - 19:45 Uhr. Die weiteren Termine sowie die Seminarorganisation (Anreise nach Leipzig etc.) werden in dieser ersten Seminarsitzung besprochen.

Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 10.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivations schreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

The objective of this module is to develop jointly with a partner of the German Literature Institute in Leipzig (DLL) a prepared exposé and a trailer for an experimental animation film. This includes both the practical writing work as well as practical design exercises in the field of animation. The course is complemented by an analysis of the basics of film dramaturgy. In addition to conventional formats, experimental and hybrid formats are also presented and explored. There is the option to submit the jointly developed exposés to the Mitteldeutsche Medienförderung (MDM). The module is offered in blocks and takes place alternately in Weimar and Leipzig. Participants must attend all sessions. The logistics of the course (journey to Leipzig etc.) will be discussed in the first seminar session, which will take place on Thu Oct 11, 2018, from 18:15 to 19:45.

Bemerkung

19.10 Weimar / 26.10 Leipzig / 02.11 Weimar / 11.01 Leipzig / 25.01 Leipzig / 01.02 Weimar

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

418250002 Lichtspiele – reANIMIERT

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Als Beitrag zum Bauhaus100-Projekt „Republic of Spirits, Republik der Geister“ soll ein gemeinsames Lichtspiel entstehen, welches am 12. April 2019 zur Aufführung kommt. Mit den Mitteln der Animation sollen Clips entwickelt werden, die sich am Abend der Aufführung verbunden mit Live-Elementen zu einer Performance zusammenfügen. Inspiration sollen uns dabei Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendäre „Reflektorische Farblichtspiele“ liefern, die zu Beginn der 1920er zu einem Laternenfest und anderen Gelegenheiten am und um das Bauhaus aufgeführt wurden. Die Lichtspiele gelten als Meilenstein auf dem Weg zum Avantgardistischen Film und spiegeln in exemplarischer Weise die Konzepte des Bauhauses zum Thema Farbe, Form und Rhythmus wider. Über die reine Animation hinaus, ist es möglich, im Rahmen des Kurses ein eigenes freies performatives Vorhaben für die „Republic of Spirits, Republik der Geister“ zu entwickeln und umzusetzen.

engl. Beschreibung

Lichtspiele – reANIMIERT

As a contribution to the Bauhaus100 project "Republic of Spirits, Republik der Geister" a collectively created Lichtspiel shall be developed and performed at the 12th of April 2019. Students are encouraged to create animated clips which in combination with a live element will be screened on the evening of the show. The clips might be inspired by Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendary "Reflektorische Farblichtspiele" which were performed in the early 1920 during a celebration at the Bauhaus and on other occasions. The Lichtspiele are considered to be milestones on the way to avant-garde films and reflect perfectly the concepts of Bauhaus concerning colour, shape and rhythm. It is also possible to develop and realise an own performative piece for the "Republic of Spirits, Republik der Geister" apart from animation. Requirements: basic knowledge in animation (except for your own projects) and courage Experience in live acting, performance, theatre, band, instruments, poetry slam, dramaturgy, dance etc. is very welcome.

First meeting: 26.10.2018

Additional meetings: 16.11. / 7.12. / 11.1. / 1.2.

11:00 – 14:30 / B15 / room 104

Show: 12.04.2019

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.d

Bemerkung

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivations schreiben – evtl. mit Angaben zu ihren besonderen Fähigkeiten, Kenntnissen und Vorhaben - bis zum 30. September.
Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Termine: erstes Treffen: 26.10.2018, 11.00-14.30 Uhr

weitere Termine: 16.11.2018, 7.12.2018, 11.1.2019, 1.2.2019 jeweils 11.00-14.30 Uhr

Raum: B15, 104

Aufführung: 12.4.2019

Voraussetzungen

Basiskonntnisse im Bereich Animation (außer, für eigene Projekte) und Mut Wünschenswert wären Erfahrungen mit Live-Auftritten, Performance, Theater, Bands, Instrumenten, Poetry-Slam, Dramaturgie, Tanz usw.

418250003 "Writing is Rewriting" - Schreiben im Drehbuchzirkel

J. Kaltenbach, W. Kissel, J. Krecisz, M. Muhshoff

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.10.2018 - 31.01.2019

Beschreibung

„So fühlt man Absicht, und man ist verstimmt“ wusste schon Goethe. In bester Weimarer Tradition wollen wir unsere Erzählskills verbessern und das Publikum anstatt es zu belehren, zu bevormunden und zu langweilen, es gekonnt verführen, überraschen, schockieren, mitreißen und berühren, um noch innerhalb des Wintersemesters überzeugende, kurbelfertige Kurzfilmdrehbücher zu verfassen.

In den ersten Stunden werden wir dem Drehbuchschreiben theoretisch begegnen, dessen Vorstufen kennenlernen, bekannte dramaturgische Strukturmodelle beleuchten und hinterfragen und anhand von Filmbeispielen herausfinden, was ein gutes Buch von einem schlechten unterscheidet.

Daraufhin begeben wir uns direkt in die Phase des kreativen Schreibens: Unabhängig vom Genre sollen eigene oder fremde Geschichten von Euch gefunden und aus Eurer Perspektive erzählt werden. Sowohl narrative als auch experimentelle Ansätze sind willkommen!

Weil man als angehende/r Autor/in immer und ohne Unterbrechung schreiben sollte, werden sämtliche am Kurs teilnehmenden Personen in einem wöchentlichen Rhythmus Synopsis, Exposé, Treatment und schließlich Drehbuch verfassen. Stephen King hat es so formuliert: „Wer keine Zeit zum Lesen hat, der hat auch keine Zeit zum Schreiben“. Daher wird jedes entstandene Werk von sämtlichen Teilnehmenden gelesen und produktiv kommentiert werden, um im Gegenzug auch ein fruchtbares Feedback für die eigene Schreibearbeit zu erhalten.

Um Eure Skripte auf Herz und Nieren zu prüfen, wird es einen Workshop mit einem Drehbuchdoktoren geben. Ausserdem treffen wir uns im neuen Jahr mit professionellen Schauspielerinnen und Schauspielern, um entscheidende Szenen Eurer Bücher durchzuspielen und um das Feedback aus den Proben noch rechtzeitig in Eure Drehbücher einzuarbeiten.

Finale Abgabe des Kurses soll ein gelungenes Kurzfilmdrehbuch sein, für dessen Umsetzung Euch die vorlesungsfreie Zeit offen steht und durch die freundliche Mithilfe Eurer Kursteilnehmer unterstützt und umgesetzt werden kann.

Bewerbungen mit kurzem Motivationsschreiben und einem Beispiel für eine, Euch inspirierende Filmszene an: mirko.muhschhoff@uni-weimar.de und jessica.krecisz@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

"Writing is Rewriting" - Creative writing for screenplays

In the best Weimar tradition, we want to perfect our narrative skills and write flawless short film scripts throughout the time of this winter semester.

In the first few meetings, we will theoretically encounter scriptwriting, get to know all its stages, illuminate and question known structural models, and with the help of film examples find out what distinguishes a good script from a bad one.

Afterwards we will directly start into the hot phase of creative writing; Regardless of the genre, we will write exciting, rude, appealing, unappetizing, cute, down-to-earth, abstract screenplays. Both experimental and conventional are desired.

Because as a scriptwriter you have to write always and without interruption, each student will create on a weekly basis a synopsis, exposé, treatment, and finally a finished script. As Stephen King already said: "If you do not have time to read, you do not have time to write." For this reason, each author will read and comment on the work of the other participants and, in return, receive lots of feedback for their own project.

In order to put your scripts through their paces, we will have a workshop with a „screenplay-doctor“. In addition, right at the beginning of the new year, we will meet with professional actors to play through critical scenes of your books and adapt if necessary.

Final submission for the course will be a round short film script. Its implementation is not required within this module but of course can be done during the semester break.

Applications including a brief letter of motivation and an example of an inspiring film scene can be send to:

jessica.krecisz@uni-weimar.de and mirko.muhschhoff@uni-weimar.de

Please note, that due to the workshops which will be held in german, also the main course language is german.

Voraussetzungen

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Der Kurs richtet sich sowohl an Erstsemester, als auch an erfahrene Filmmacher und steht Bachelor-, sowie Masterstudierende offen.

Leistungsnachweis

Wöchentliche Teilnahme am Plenum und wöchentliches (!) Lesen und Schreiben der Drehbuchentwürfe. Teilnahme an Workshops (Termine werden in der ersten Sitzung besprochen). Finale Abgabe ist ein fertiges Drehbuch.

418250004 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I

A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Das es sich bei der Abkürzung EQ nicht ausschließlich um den emotionalen Intelligenzquotienten handelt oder die Ratio nicht nur zu vernunftgeleiteten Gedanken führt, sondern die beiden Dinge auch etwas mit Frequenz und Pegel von Audiosignalen zu tun haben, erfährt ihr in diesem Kurs. Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von 2 erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in 2 Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

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. The majority of the program will be led by 2 experienced students, with the course being divided into 2 parts. The first half is about studio and recording techniques, miking and editing. In the second half you then go live on Bauhaus FM to apply the learned immediately.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250005 Algorithmic Art

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tobias Zimmer

Waiting at traffic lights, shopping online, finding a new partner, baking a cake - noticed or unnoticed, everyone is in contact with algorithms each day.

In the class Algorithmic Art we will focus on graphical algorithms and generative art, to learn how to think like a machine. The programming language Processing offers artists and designers the chance to go beyond predefined and often limiting software and allows them to create their very own tools for 2D or 3D graphics production, interactive installations, data manipulation and more. With a simplified syntax, Processing takes down high entry barriers that are usually associated with programming languages. Simple visual results are possible with just a few lines of code, with an open end to more complex output and rule systems.

We will orient ourselves to the pioneering work of early computer artists ("Algorists") like Vera Molnar, Manfred Mohr or Frieder Nake and use a pen-plotter (self built in class or a ready-made one) to materialize the algorithms we develop in homeworks or in class. Treated topics and programming basics include: 2D shapes and geometry, variables, arrays, loops, randomness, noise, interaction, animation, functions, object orientation, working with data (image, sound, text),...

Further topics depending on interest:

webcam interaction, openCV, working with libraries and API's, 3D graphics, communication (OSC), projection mapping,...

Bemerkung

This course is also available for Master students, please see [here for further details](#).

Voraussetzungen

No prior coding experience needed. An own laptop is required. To join the class, send a short email with your level of knowledge, motivation and further questions to tobias.zimmer@uni-weimar.de (until 09.10.18)

Leistungsnachweis

Attendance, Development of an own project, Documentation

418250006 Animationsserien für Fernsehen und soziale Medien**M. Brast, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Beschreibung

Von der Idee zur Produktion: Was sind die Besonderheiten einer Animationsserie für das lineare Fernsehen und was ist der Unterschied zu einer animierten Webserie? Der Kurs stellt durch Fallbeispiele verschiedene Ansätze vor. Danach erarbeiten und präsentieren die Kursteilnehmer ein eigenes Serienkonzept.

engl. Beschreibung

From Idea to Production: What are the peculiarities of an animation series for linear television and what is the difference to an animated web series? The course presents different approaches through case studies. Thereafter, the students develop and present their own series concept.

Bemerkung

Blockseminar ganztägig: 2.11, 23.11, 14.12 (2018), 18.01 (2019)

Voraussetzungen

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

418250007 Artistic Research in Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 11.01.2019 - 13.01.2019

Beschreibung

If you are already working on a (micro)biological project and you have the ambition to claim scientific validity, this is the right course for you.

The 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and "Introduction to Experimental Microbiology" (by Julian Chollet). It aims to support students and researchers to advance their own projects within the DIY BioLab (Chair of Media Environments) and encourage interdisciplinary exchange.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. It is open to everyone who already has some experience with laboratory techniques and experiment design: scientists, artists, biohackers, makers, educators, ecologists, etc.

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – including a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab<https://mikroBIOMIK.org/en>**Voraussetzungen**

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250008 backup check back!

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 24.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die innovativen filmischen Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam feiern und präsentieren. Entstehen soll eine interaktive Ausstellung namens „*backup check back!*“, die ein eigener Bestandteil der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 werden soll.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden das Programm und die Gestaltung des „*backup check back!*“ entwickeln. Von der Recherche, über die Sichtung und Auswahl der Best-Of-Filme bis zur Inszenierung eines „Erlebnisraums“ soll durch Studierende ein Rückblick der besonderen Art ermöglicht werden. Das Medien-Ereignis „*backup check back!*“ wird durch Musik-Events, Einladungen und Auftritten von Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival geprägt und begleitet haben, flankiert.

Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte darstellen, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weiterer PR-Maßnahmen.

engl. Beschreibung

backup check back!

2019 marks the 20th anniversary of the international short film festival backup launched by students of the Bauhaus University Weimar. In contrast to classical film school festivals, the backup festival focuses on the innovative cinematic works of students of art, media and design schools worldwide. In the anniversary year 2019, we want to celebrate and present the highlights of 20 years of festival history. The result is an interactive exhibition called "*backup check back!*", which will be part of the new film festival activities in 2019.

In the winter term, the students will develop the "*backup check back!*" program activities.

From research, through the screening and selection of best-of films to the staging of an "experience space", a special kind of retrospective will be made possible by students. The media event "*backup check back!*" is accompanied by music events, invitations and statements by alumni and former backup founders, supporters and partners who accompanied and shaped the festival.

Other parts of the work in the module will be the archiving and digitization of the backup films from 20 years of festival history, the creation of a documentary and other PR measures.

Voraussetzungen

Anmeldung per E-Mail an: juliane.fuchs@uni-weimar.de

418250009 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 15.10.2018

Beschreibung

Es ist in aller Munde: Das Bauhaus wird 100! Unterschiedlichste Projekte, Ausstellungen, Symposien, Seminare oder Workshops werden in diesem Rahmen realisiert und natürlich werden in Weimar, der Wiege des Bauhauses, eine große Anzahl von Veranstaltungen stattfinden. Um diesen Aktionen, rund um das Weimarer Jubiläum, zu einer größeren Außenwahrnehmung zu verhelfen, haben wir in Zusammenarbeit mit der Professur Medien-Ereignisse eine Lehrveranstaltung konzipiert, um die Bauhaus-Universität Weimar auch in Berlin zu verorten.

Die Bauhaus-Universität Weimar und die Galerie Eigenheim Berlin haben sich darauf verständigt, im nächsten Jahr in der Berliner Dependance der Galerie Eigenheim, ein Schaufenster für das Weimarer Jubiläum einzurichten. Zu diesem Zweck werden im Jahr 2019 in den Berliner Räumlichkeiten der Galerie Eigenheim vier Ausstellungen realisiert werden, welche sich an den aktuellen Fragen unserer Gesellschaft ausrichten und dabei so interdisziplinär formuliert sind, daß sämtliche Fakultäten an den Ausstellungen teilhaben können. Darüber hinaus bleibt die Galerie Eigenheim ihren Idealen treu und möchte den unterschiedlichsten zeitgenössisch-gestalterischen, künstlerischen sowie wissenschaftlichen Bewegungen eine Plattform geben, um sich zu entwickeln und zu präsentieren. Ob Symposium, Buchvorstellung, Workshop oder Performance-Reihe - hier wird es möglich, Aktionen die in Weimar stattfinden oder mit Weimar in Zusammenhang stehen, ohne größere Anstrengung auch in Berlin stattfinden zu lassen. Doch solch ein Ort des Geschehens und Vernetzens will organisiert und koordiniert sein:

Wir realisieren ein Planungs- und Organisationsbüro, eine Denkwerkstatt in der die Ausstellungen konzipiert und entwickelt werden. Die Lehrenden Konstantin Bayer (Kurator) und Bianka Voigt (Kulturmanagerin) stehen dabei jeweils einem Team vor. So entwickelt das Team um Bianka Voigt z. B. Kommunikationsstrategien und Möglichkeiten weiterer Fördermittelakquise und Konstantin Bayer vertieft die inhaltliche Ausrichtung und organisatorische Herangehensweise der Ausstellungsvorhaben. Im Lehrmodul im Wintersemester 2018/19 soll Tür an Tür in zwei Gruppen an diesen aufwändigen Ausstellungsvorhaben gearbeitet werden. In den gemeinsamen Planungsrounds haben wir dann die Möglichkeit die jeweiligen Ergebnisse des einen Teams mit den Entwicklungen des anderen Teams abzugleichen. Wir laden Sie herzlich zu diesem Fachmodul im Wintersemester 2018/19 ein, um an den Vorbereitungen dieses Vorhabens teilzunehmen, um so einen Eindruck in die Komplexität der kuratorischen Arbeit zu bekommen.

engl. Beschreibung

A showcase of the Weimar anniversary "100 years Bauhaus" in Berlin

It is on everyone's lips: the Bauhaus will be 100! - A variety of projects, exhibitions, symposia, seminars or workshops especially in Weimar, the cradle of the Bauhaus, will be realized in this context. Bauhaus-Universität Weimar and Galerie Eigenheim Berlin agreed to extend the external perception of these actions around the Weimar Jubilee with the help of a showcase for the Weimarer Anniversary in the Berlin branch of Galerie Eigenheim to generate broader networks and to create different catalysts. For this purpose, 4 exhibitions will be realized in 2019 at Eigenheim Berlin, which are aligned with the current issues of our society and are formulated so interdisciplinary that all faculties and departments can participate in the exhibitions.

Beyond that, Eigenheim remains true to its ideals and wants to give the most diverse contemporary creative, artistic and scientific movements a platform to develop and present themselves. Whether symposium, book presentation, workshop or performance series - here it is possible to show actions that take place in Weimar without much effort in Berlin.

But such a place of action and networking wants to be organized and coordinated. A work that comes very close to that of a cultural manager, cultural maker or curator.

We realize a planning and organization office, a thinking workshop in which the exhibitions are planned and discussed. The lecturer Konstantin Bayer (curator) and Bianka Voigt (cultural manager) each form a team leader with different responsibilities. For example, the team led by Bianka Voigt develops communication strategies and opportunities for further funding and Konstantin Bayer deepened the content orientation and organizational approach to the exhibitions.

We want to work in two groups on this big target, next to each other. In the joint planning sessions we then have the opportunity to compare the achievements of one team with the developments of the other team. We cordially invite you to participate in this module in the winter semester 2018/19 in the preparation of this project to get an insight into

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und Exkursionen, Vorbereitung, Planung und Koordination des Schaufensters der Bauhaus-Universität Weimar zum 100 jährigen Jubiläum

418250010 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Max Neupert

Als der Experimentalfilmer Martin Arnold 1989 mit „Pièce Touchée“ Micro-editing mit Found-Footage betrieb, war dieser Begriff noch nicht erfunden. Steina Vasulka, Granular Synthesis und viele weitere Künstler folgten in der Untersuchung einer Ästhetik der zeitlichen Dekonstruktion und Neu-Zusammensetzung von Bewegtbildern. In der Popkultur wurde dieses „audiovisuelle Cut-Up“ genutzt um die Bildsprache des Musikvideo zu erweitern und das Publikum von Live-Performances in den Bann zu ziehen. Cut Chemist und Ninja Tunes' Coldcut und Hextatic wurden mit ihren audiovisuellen Shows und Videoclips bekannt.

Heute ist digitales Video eine schier unerschöpfliche Quelle an „Found Footage“ welche durch Plattformen wie YouTube, als eine Datenbank an bewegtem Bildern fast aller Art jederzeit und jedem zugänglich ist. Sie machten popkulturelle Phänomene wie Supercuts möglich: Aneinanderreihungen von kurzen sich gleichenden Szenen. Martin Arnolds mühsame Montagen von vor 30 Jahren erscheinen im Kontext dieser Subkulturen wie archaischer YouTube Poop.

Im Kurs Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit schlagen wir die Brücke von Audio zu Video. Wir untersuchen und besprechen Beispiele künstlerischer Arbeiten aus Medienkunst, Experimentalfilm und Popkultur und schaffen eigene Arbeiten mit den Möglichkeiten von heute. Dabei lernen wir die Werkzeuge kennen die uns diese Arbeiten ermöglichen: Pure Data und Open Frameworks.

engl. Beschreibung

When experimental filmmaker Martin Arnold 1989 made "Pièce Touchée" from found-footage, it was micro-editing before the term was invented. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Cut Chemist and Ninja Tunes' Coldcut and Hextatic became famous for their audiovisual Shows and Videoclips.

Today digital video is an almost infinite source of found footage which has been made accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomenons like supercuts: compilations of short shots of the same action. In the context of those subcultures Arnolds' tedious montages from 30 years ago appear like archaic YouTube Poop.

In the class Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Realtime we are working with audiovisual material bridging Audio and Video. We will survey and discuss examples of creative Works from media art, experimental filmmaking and popular culture and create own works with the possibilities of today. On the way we will learn the tools which enable us to do so: Pure Data and Open Frameworks.

Voraussetzungen

motivational letter to max.neupert@uni-weimar.de until 2018-10

Leistungsnachweis

Regular attendance (no more than 3 missed classes) as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250011 Buddy, mach den Beat doller! - eine Einführung in die Audioproduktion

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Mario Weise

Die Förderung des interdisziplinären Gedankens stehen im Focus des Bauhaus-Semester.

So sollen in diesem Semester in Zusammenarbeit mit der Professur Multimediales Erzählen kurze Infoclips für Studieninteressierte entstehen,

die die Schwerpunkte der einzelnen Fachrichtungen und das "Weimarer Modell" erklären.

Im ersten Teil des Werk-/Fachmodul wird die musikalische Grundlage für die Clips erarbeitet und somit die Basis für die entstehenden Legetrick-Animationen geschaffen. Im zweiten Teil steht das Sounddesign der animierten Filme im Vordergrund. Von der Ideenskizze bis zum fertigen Projekt sollen so Möglichkeiten musikalischer und klanggestalterischer Audibearbeitung erlernt und angewendet werden. Neben zielorientiertem Arbeiten ist das Einhalten der Abgabefristen sowohl von Zwischenständen, als auch der endgültigen Projekte wichtig.

Es wird verpflichtende Treffen zusammen mit den Studierenden der Professur Multimediales Erzählen geben, um Gruppen zu bilden und die gemeinsamen Projekte voranzutreiben.

Montag 22.10., 13:30 Uhr, Steubenstrasse 8a Glaskasten der Limona

Donnerstag 8.11., 15:00 Uhr, Bauhausstr. 15

engl. Beschreibung

The Bauhaus-semester focuses on promoting interdisciplinary thinking. This semester, for example, in cooperation with the Chair of Multimediales Erzählen, short infoclips are to be produced for prospective students, which explain the focal points of the individual disciplines and the "Weimar Model".

In the first part of the work/subject module the musical basis for the clips is worked out and thus the basis for the resulting lay-trick animations is created. The second part focuses on the sound design of the animated films. From the sketch of the idea to the finished project, the aim is to learn and apply the possibilities of musical and sound design audio editing. In addition to goal-oriented work, it is important to meet the deadlines for submission of both interim results and the final projects.

There will be mandatory meetings with the students of the Chair of Multimediales Erzählen to form groups and promote joint projects.

Monday 22.10. 1:30 p.m. Steubenstrasse 8a Glasskasten of Limona

Thursday 8.11. 3 p.m. Bauhausstr. 15

Bemerkung

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Voraussetzungen

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

Leistungsnachweis

Termingerechte Projektabgabe von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

418250012 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, Einzel, 16:00 - 21:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 10.10.2018 - 10.10.2018

Beschreibung

Lehrende: Prof. Adelheid Mers

Künstlerin und Kulturwissenschaftlerin Adelheid Mers (lebt und lehrt/arbeitet in Chicago) erprobt mit diagrammatischen Mitteln künstlerische und kommunale Wissens - und Arbeitsprozesse. Im März 2019 nimmt sie an einer Ausstellung in Berlin im Kunstverein Nord teil, zu deren konzeptueller Vorbereitung die angebotene Veranstaltung beitragen soll.

In einer als Blockseminar angelegten Veranstaltung werden Teilnehmer die Möglichkeit haben, unter Nutzung bestehender Diagram Templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid) individuelle Beratungen (facilitated auto-epistemologies) durchzuführen, die persönlich bevorzugte Arbeitsweisen und Formen der Wissensschaffung (cognitive engines) visuell darstellen. Diese werden im Folgenden in Gruppenarbeit inhaltsbasiert topologisch/räumlich weiterentwickelt, um einen gemeinsam zu organisierenden, metakognitiven öffentlichen Raum zu simulieren.

Die übergeordnete Fragestellung ist, wie gesellschaftliche Wissensprozesse sich kontextspezifisch organisieren. Der Prozess verläuft auch unter Miteinbeziehung einfacher räumlicher Gesten und Objekte und deren performativer Weiterentwicklung. Dies soll dann zu Verbindungsmustern und weiteren Experimenten mit diesen führen. In Vorbereitung der Ausstellung wird in Exkursionen nach Berlin Moabit das städtische Umfeld erfasst und eine Skizze der vorhandenen Kulturökologie erstellt, aufgrund derer Verbindungen zu ansässigen Organisationen geknüpft und Einladungen zur partizipativen Nutzung der Installation entwickelt werden.

Diese Veranstaltung ist als Labor/Workshop konzipiert, wird zweisprachig angeboten (Englisch/Deutsch) und findet sowohl in Weimar als auch in Berlin statt. Die intensive Präsenzphase ist geplant für Oktober 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Weitere Beteiligung ist möglich und erwünscht im März 2019 in Berlin (4. - 16.3.) Relevante Texte und künstlerische Arbeiten (Diagrammatik, Medientheorie, Performance Studies) werden zur weiterführenden Diskussion eingebunden.

engl. Beschreibung

Artist and researcher Adelheid Mers (lives and works/teaches in Chicago) uses diagrammatic means to probe artistic and communal processes of knowing and working.

This seminar is part of the concept preparation for an exhibition in March 2019 in Berlin, at Kunstverein Nord, that Mers will participate in.

This course is offered as a block seminar. Using existing diagrammatic templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid), participants will be able to conduct facilitated auto-epistemologies that tease out personally preferred ways of working and creating new knowledge (cognitive engines). This material will be the basis for collaborative work that will consider mobile, topological forms of public, meta-cognitive spaces.

A leading question is how communal knowledge emerges in context. Our explorations will include performative uses of simple objects and gestures to experiment with arising, connective patterns. In preparation for the exhibition, field trips to Berlin Moabit will serve to establish connections within the local, cultural ecology, with the goal to develop ways to offer participatory uses for the installation.

This course is a lab or workshop, offered in German and English. It will take place in Weimar and Berlin. An intensive presence phase is planned for October 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Additional participation is possible and in

March 2019, in Berlin (4. - 16.3.) Relevant texts und artworks (Diagrammatics, Media theory, Performance Studies) will extend the discourse.

Bemerkung

Das Modul findet vom als Blockveranstaltung vom vom 10.10. - 24.10.18 statt.

Genaue Zeiten werden mit den Teilnehmern vereinbart, daher ist eine Anmeldung erforderlich.
Anmeldung per Mail bis 05. Oktober bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250013 DIY Bio: doing things with biology

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2018

Beschreibung

One hundred years ago, Lazlo Moholy-Nagy described the so-called primitive human as a hunter, a craftsman, a builder and a physician all in one person. According to Moholy-Nagy, the skills of the primitive human were lost in the modern age, contemporaneously to the industrial revolution, when humans became specialized in one or the other craft. Today, having knowledge of a different kind could, for example, help in understanding how technologies or matter interact; and spontaneous ideas could, perhaps, suggest unexpected models for interaction between different technologies or different kinds of matter.

This course is an introduction to the DIY biology, and alongside it, its relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. The DIY Bio course also includes practical use of equipment around the biolab, such as the autoclave, microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will talk about maker culture, its ways of work and focusses. 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)

418250014 Einführung in die be-greifbare Programmierung

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 29.10.2018

Beschreibung

Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalischer und digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Computational Thinking / Programmierens ein. Die open source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Programmierung.

Grundlagen Programmierung:

- Praktische Einführung in die Programmierung (Processing/Arduino)
- Vorgeschichte
- Variablen
- Bedingungen und Schleifen
- Arrays
- Funktionen
- Objektorientierte Programmierung
- Frameworks
- Sensoren / Aktoren

Einblicke in:

- Künstlerarbeiten
- Angewandte Fallbeispiele

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Einführung in die be-greifbare Programmierung".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

This beginners' course is dedicated to all design and media art students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments.

Attendees gained insights into the fundamentals of a programming language in conjunction to the principles of Human-Computer-Interaction. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

Voraussetzungen

Laptop, Arduino

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme; Hausaufgaben (Anwendung gelernter Inhalte), Testate, Präsentationen

418250015 Elektroakustische Musik I

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2018

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

engl. Beschreibung

Richtet sich an Studierende der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik, alle Fakultäten.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem *Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1* belegt werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250016 hands-on.produktion BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:35, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Wir haben einen Auftrag: Dafür gibt es ein Budget, einen Zeitrahmen, viele Erwartungen seitens des Kunden - und vor allem mannigfache Ideen. Wie wird daraus eine ordentliche Produktion? Wie setzt man ein Konzept in eine Serie von Animationen um?

Ziel dieses Moduls ist es, die Ideen, die beim Projekt info.motion.werkstatt entwickelt werden, zu verwirklichen.

Das Modul gliedert sich dazu in Workshops, bei denen Szenenbild, Requisiten und Props anhand des Gestaltungskonzepts ausgearbeitet werden. Die Workshops finden teilweise als Blockveranstaltungen statt, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden.

Alle Modulteilnehmer/innen müssen verbindlich das Projektmodul info.motion-werkstatt belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten.

engl. Beschreibung

hands-on.produktion BFA

As animators we got a commission! There's a budget, a schedule and the client is waiting to hear our ideas. How can we develop all the ideas into an animation? How can we translate a design concept into a series of animations?

This course aims to make real the ideas developed during the info.motion-werkstatt project. With a workshop structure we will design the graphic aspects of the animations and build the stage, setting, and props for it.

To sign up for this course you also have to take the info.motion-werkstatt project and be willing to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

Bemerkung

erster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, Raum 104/B15

Voraussetzungen

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

418250017 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals, Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik I* (SoSe 2018) sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

418250018 Introduction to Experimental Microbiology

Veranst. SWS: 4

J. Chollet

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 09.11.2018 - 11.11.2018

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques. This 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to think like a microbiologist and what it means to do scientific research. Educational objectives include literature research, experiment design, result documentation, discussion and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

For students without prior experience in biological research this module is a requirement for attending the module "Artistic research in Experimental Biology" (11. - 13. January 2019).

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250019 Introduction to Typography

J. Rutherford

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

1. Block: 17.-18.10.2018, 2. block: 21-22.11.2018, 3. Block: 12.-13.12.2018, jeweils 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Presse, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Leistungsnachweis

zwei Aufgaben pro Block

418250020 Introduction to Web Development**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Introduction to Web Development is a bachelor-level introduction to the design and production of web-based media. Topics will include web design (HTML5 and CSS3), web-based production, and basic front end programming (JavaScript). For bachelor students with basic, or no coding experience.

Voraussetzungen

For undergraduate students with basic, or no web development experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

418250021 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Achtet bei der Bewerbung bitte darauf, dass es sinnvoll ist den zweiten Teil des Kurses auch zu belegen.

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben?

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

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

#

engl. Beschreibung**Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie**

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine: 16.11.2018, 13.30-18.45 Uhr, 17.11.2018, 10.00-18.00 Uhr, danach Mo. wö. ab 26.11.2018, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 112, Steubenstrasse 6a, Medienhaus

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

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

418250022 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

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

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

engl. Beschreibung

Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

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

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine und Raum werden noch bekanntgegeben!

Voraussetzungen

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

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme
- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

418250023 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

J. Brinkmann

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

weitere Lehrende: Max Neupert

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR. Within the course, students will be involved in a Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works

PLEASE READ CAREFULLY:

You have to apply with a motivation letter to joerg.brinkmann@uni-

weimar.de until 09.10.2018. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Bemerkung

Erster Termin: 12.10.18, 10:00 Uhr, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Blockveranstaltung:

02.11.2018, 03.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

23.11.2018, 24.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

14.12.2018, 15.12.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

18.01.2019, 19.01.2019, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

418250024 Podcasting 101

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Maximilian Netter

Podcasting boomt nicht nur in Amerika. Das Serienformat ohne feste Sendezeiten, abrufbar über Smartphone oder Computer, erfreut sich seit Jahren steigender Beliebtheit. Während Übersee vor allem aufwendig gemachte True-Crime Formate wie „Serial“ oder „In the Dark“ neue Rekorde erzielen, sind es hierzulande meist einfach gehaltene Talk-Shows, wie das Satire-Format „Fest und Flauschig“ von Jan Böhmermann und Olli Schulz oder das Interview-Magazin „Elementarfragen“ von Nicolas Semak.

Wir wollen einen Blick auf die Entwicklung, die aktuelle Szene und auch die Unterschiede zwischen Deutschland und dem Podcast-Land USA werfen. An Beispielen wollen wir erörtern, wie verschiedene Podcast-Formate funktionieren und was sie vom klassischen Radio unterscheidet.

Gleichzeitig setzen wir uns mit dem praktischen Handwerk des Podcastings auseinander. Wir wollen eigene Konzepte und Formate entwickeln und natürlich sollen eigene kurze Podcast-Folgen umgesetzt werden.

Das Modul richtet sich an interessierte, aber nicht notwendiger Weise erfahrene Studierende.

Das Modul entsteht in Kooperation mit der Universitätskommunikation, die im Rahmen der des Bauhaus-Jubiläums eine Podcasting-Plattform bereitstellt. Die TeilnehmerInnen des Moduls haben die Möglichkeit dort eigene Podcast-Folgen, die sich inhaltlich, künstlerisch oder dokumentarisch mit dem Bauhaus-Jubiläum auseinandersetzen, zu veröffentlichen.

engl. Beschreibung

We want to take a look at the development, the current scene and also the differences between Germany and the podcast country USA. We will use examples to discuss how different podcast formats work and what distinguishes them from classical radio.

At the same time we deal with the practical craft of podcasting. We want to develop our own concepts and formats and of course we want to implement our own short podcast sequences.

The module is aimed at interested but not necessarily experienced students.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Bemerkung

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250025 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen

M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.10.2018

Beschreibung

In diesem Sommer hat das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den inzwischen 3. Manuskript-Hörspielwettbewerb ausgeschrieben. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Die Schritte:

1. Eingereicht werden können für Hörspiel und andere radiokünstlerische Produktionen geschriebene Texte aller Art im Umfang von bis zu zwei Seiten. Der Wettbewerb richtet sich an AutorInnen, die noch nicht professionell künstlerisch für das Radio schreiben.
2. Von einer hochkarätigen Jury wurden 10 Texte ausgewählt.
3. Diese Texte werden anschließend von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar, der Universität Gießen und der Klangkunst in Offenburg inszeniert und produziert.
4. Die fertigen Hörstücke werden auf dem Hörspielsommer 2019 öffentlich präsentiert und schließlich durch die Jury in den zwei Kategorien Text und Regie ausgezeichnet.

Während die ersten zwei Schritte bereits erfolgreich durchgeführt wurden, stehen die letzten zwei noch aus. Sie warten jetzt darauf von Euch ausgesucht, akustisch interpretiert und produziert zu werden!

Das Werkmodul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung

In this course we focus on realizing 10 manuscripts for short radio dramas that were selected by a jury as part of "Leipziger Hörspielsommer" and are going to be premiered at next year's iteration of the festival. Applied aspects and techniques of radio drama production are going to be the meat of this german language course.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250026 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

Der Bereich der elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Jedes Semester werden spezielle, ausgewählte Themen im Rahmen des Spezialkurses Computermusik behandelt.

Bemerkung

Anmeldung: s. Aushang

Voraussetzungen

wird bekannt gegeben (s. Aushang)

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250027 Tonstudioteknik

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piasetzki

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.

Bemerkung

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Anmeldung: christoph.piasetzki@hfm-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur

418250028 Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Ist es die große Reportage über Migrationsbewegungen weltweit oder die kleine Geschichte über die Flüchtlingshelfer vor Ort, die unsere Welt verändern kann.

Ist es besser rechte Demonstrationen zu fotografieren und anzuprangern oder durch Sozialreportagen soziale Missstände aufzudecken?

Lassen wir uns von den immer gleichen Lächlern vor rot, schwarz, grün, braun noch beeinflussen oder wie könnte ein Wahlplakat fotografisch anders aussehen.

Je nach Stand Eures Könnens arbeitet Ihr entweder in freier Projektarbeit oder nach Aufgabenstellung an politischen Themen. In Blockterminen werden die Arbeiten korrigiert und das weitere Vorgehen besprochen. Die Genre Reportage und Portrait bilden unseren Schwerpunkt, sind aber für Eure Arbeiten kein Muss.

Eine Exkursion nach Berlin ist Teil der Veranstaltung.

Mögliche Punkte dort:

-Besuch der Fotoredaktion: Die Tageszeitung

-Führung durch die Kunstsammlung des dt. Bundestages

Anmeldung bis 11.10.10 an weimar@berndhartung.de. Und ca. 20 Fotos per wetransfer, was habt Ihr bisher fotografiert. (Dies dient nicht zur Auswahl sondern nur zu meiner Information).

engl. Beschreibung

How can we be political in photography?

What does help more? Is it the big picturestory about migration worldwide or the little story about volunteers, who are helping refugees in our town?

Is it better to photograph right wing manifestations to have material against them or showing the deficiency in our society by making social reportages?

Are we influenced by the same smiling faces on red, black, green and brown? Or how could an election poster look like in your opinion?

Due to your level, we will work on political themes focusing on reportage and portrait.

An excursion to Berlin will be part of the course.

Please send an Application until October 11to weimar@berndhartung.de and a pdf with 20 photographs about what you photographed so far through wetransfer!

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

Termin: 19.10.2018, 13.30-16.00 Uhr, 9.11.2018, 14.12.2018, 18.1.2019 jeweils 13.30 - 18.00 Uhr - Bachelor

Termin: 19.10.2018, 16.00-18.30 Uhr, 10.11.2018, 15.12.2018, 19.1.2018 jeweils 10.00-14.00 Uhr - Master

Ort: B15/003

Voraussetzungen

Anmeldung unter weimar@berndhartung.de. ca 20 Bilder per wetransfer (!) "Was habe ich bisher gemacht"

Leistungsnachweis

Fertigstellung aller Aufgaben/Anwesenheit/Kurzreferat

418250030 1. Bauhaus Stop Motion Akademie - verbinde Kunst, Animation & Aktivismus

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.02.2019 - 08.02.2019

Beschreibung

1st Bauhaus Stop Motion Academy

4-8.2.2019 Weimar @bauhaus_uni

apply via stopmotionacademy@posteo.de

<https://stopmotionacademy.wixsite.com/2019>

4.02.2019 Einführung "Stickybones" - Martyna Koleniec
 Am ersten Tag animieren wir eigene Bewegungsabläufe nach.
 Mit Hilfe von "Stickybones", einer neuen Entwicklung aus den USA.
 Die Teilnehmer erlernen die Grundprinzipien der
 Animation & die Theorie von Bewegung, wie z.B.: Timing
 Teilnehmer: 10
 Workshop Leiter: Martyna & Marcus
 Sprachen: deu/ eng
<https://www.stickybones.com>

5.02.2019 Vorstellung "Mobile Animation Box"
 - aufbauen, anschalten, Filme animieren
 Im Workshop knetet jeder Teilnehmer sich selbst und animiert einen kurzen Loop.
 Die Teilnehmer erlernen die Grundprinzipien der Knet-animation und des Morphens.
 Teilnehmer: 10
 Workshop Leiter: Marcus & Martyna
 Sprachen: deu/ eng

6.02. -8.02.2019
 Vortrag - Txana Bane ...kreativer Aktivismus in den sozialen Medien"
 Animation Workshop - Marcus & Martyna
 Wir entwickeln und erstellen eine kurze Animation für eine Social Media Kampagne.
 Teilnehmer: 10
 Sprachen: deu/ eng/ portugiesisch

engl. Beschreibung

1. Bauhaus Stop Motion Academy - combine art, animation & activism

...combine professional animation skills, art & activism

"We´re bringing people, art and activism together by working on stop motion animation projects with different techniques and a lot of passion."

A series of workshops and an open laboratory for the art of analog animation - Stop Motion. The temporary academy opens it´s doors for the first time at Bauhaus University Weimar and besides acquiring new skills in the field of stop motion animation, it will be about creative activism in the social media. Together with an activist from the international movement of climate justice, we will develop a short animation for a campaign.

4.02.2019 Introduction "Stickybones":
 Rapid Posing & Animation Made Easy
 A revolutionary animation art figure perfectly calibrated to bring your ideas to life. Participants could learn basic principles of animation; theory of movement, timing and spacing, silhouette and poses.

Participants: 10
 Workshop Supervisor: Martyna & Marcus
 Sprachen: deu/ eng
<https://www.stickybones.com>

5.02.2019 Introduction "Mobile Animation Box"
 Participants will focus on simple and creative art of analogue animation that doesn't consume a lot of time and everybody can make it without a budget. During the workshop we will design your own character (clay - plasticine), learn principals of animation, how to make a loop and animate it.

Participants: 10
 Workshop Supervisor: Marcus & Martyna
 Sprachen: deu/ eng

6.02. - 8.02. 2019

Introduction - Txana Bane ...creative activism in the social media”:

In this interdisciplinary 3 days workshop, together with Txana Bane (son of a tribe chief) of the people of Huni Kuin - who live in the Brazilian forest on the border to Peru.

We will develop a concept for a short animation for his campaign // project.

The indigenous people buy land: Living Gaia e.V. collects donations for land purchase in the Brazilian jungle to protect the indigenous people of the Huni Kuin [in Acre]. Due to the election results in Brazil, the flora and fauna diverse Amazon and minorities, especially indigenous tribes, are under massive threat.

Private property is to be used to enable them to be preserved and protected.

The goal is to work as a team and create a short support animation video for a the campaign.

press & links:

<http://www.taz.de/Indigener-ueber-Brasiliens-Praesident/!5562443/>

<https://www.living-gaia.org/waldkauf-im-amazonas.html>

Txana Bane, the tribal chief's son in the interview: "We must create places where cultures can give their best, where all sides win.

Where it's not about one culture being swallowed by another. This is my vision for a meaningful, future-oriented cooperation.”

6.02.2019 10.00 - 12.00 ... lecture by Txana Bane - open to all

Workshopsupervisor

Marcus Grysczok & Martin Koleniec

Mentor

Prof. Kissel

apply via stopmotionacademy@posteo.de

Bemerkung

Dozenten: Marcus Grysczok, Martyna Koleniec, Txana Bane

Voraussetzungen

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Der Kurs richtet sich sowohl an Erstsemester, als auch an erfahrene Filmmacher.

Leistungsnachweis

Teilnahme an Workshops

4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

U. Damm, J. Geelhaar, W. Kissel, R. Minard, N. Singer

Veranst. SWS:

4

Werkmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2018 - 10.10.2018

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2018 - 10.10.2018

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 11.10.2018 - 11.10.2018

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.10.2018 - 11.10.2018

Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 12.10.2018 - 12.10.2018

Beschreibung

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

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

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

Mittwoch, 10. Oktober 2018

09.00 - 13.00 Uhr: **Multimediales Erzählen**, Catalina Giraldo Vélez und Ana María Vallejo Cuartas, Marienstr. 1b, Projektraum 201

14.00 – 18.00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Donnerstag, 11. Oktober 2018

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

14.00 - 18.00 Uhr: **GMU**, Theresa Schubert, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Freitag, 12. Oktober 2018

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

engl. Beschreibung

Introductory Module in Media Art and Design

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 1. Vorlesung /Übung, ab 09.10.2018

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 15.10.2018

Mi, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 06.02.2019 - 06.02.2019

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-Studierende und Produktdesigner 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 designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

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

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio**N. Singer, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.10.2018 - 16.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium 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

Bachelor's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 23.10.2018 - 23.10.2018

Veranst. SWS: 2

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 31. März 2018 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 17.00-18.30 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Bootcamp für den Lucia Moholy Photo Award

W. Kissel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 15.11.2018 - 15.11.2018
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 19.11.2018 - 19.11.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 06.12.2018 - 06.12.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 20.12.2018 - 20.12.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 10.01.2019 - 10.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 17.01.2019 - 17.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 31.01.2019 - 31.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.02.2019 - 14.02.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.02.2019 - 28.02.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.03.2019 - 14.03.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.03.2019 - 28.03.2019

Beschreibung

Durch aktiven Input und Engagement haben Studierende die Möglichkeit an der Gestaltung des neuen Lucia Moholy Photo Awards anlässlich des großen Bauhaus Jubiläums 2019 mitzuwirken, bzw. interessante Kontakte zu internationalen Medien/Kunst Experten zu knüpfen. Eingebettet in ein Photo Symposium ist das Ziel neue Perspektiven innerhalb der Photographie zu untersuchen bzw. sichtbar zu machen. Der Photo Award ist Lucia Moholy gewidmet, einer Pionierin der Photographie am Bauhaus. In ihrem Werk dokumentierte sie das Leben am Bauhaus in all seinen Facetten, wofür ihr die angemessene Wertschätzung bis in die heutige Zeit versagt blieb. In der Tradition des Bauhauses steht das Seminar den Studierenden/Künstlern aller Fakultäten offen- Im Format eines Bootcamps, bzw. Idea- Labs will das Seminar interdisziplinäre Zusammenarbeiten an der Bauhaus Universität nachhaltig fördern und durch creative Kollaborationen ein außergewöhnliches Kunst Event schaffen. Inhaltlich geht es um das Formulieren einer relevanten, kreativen Strategie, Wir diskutieren Aspekte wie: Guerilla Marketing, Networking, die Entwicklung und Pflege von strategischen Partnerschaften, Künstlerbetreuung, Social Media und PR Strategie, entsprechende Event –Logistik, relevante Recherche Methoden aber auch Ideen zur Gestaltung und Umsetzung. Die Auswahl mitwirkender Künstler und Medienpersönlichkeiten beinhaltet eine wichtige kuratorische Komponente, die wiederum das Design und den Rahmen des Events bestimmen wird.

Angestrebt sind studentische Action Teams in diesem Kontext, aber es kann auch individuell gearbeitet werden. Gastvorträge, bzw. Workshops von und mit professionellen Medien/Kunst Experten bzw. Alumni werden das Projekt kreativ unterstützen. Aktive Teilnahme am Seminar und eine praktische Arbeit bzw. zwei Kurzreferate, sind erforderlich für einen Leistungsnachweis.

engl. Beschreibung

In this hands-on-class, students will take part in actively shaping the new **Lucia Moholy Photo Award**.

Embedded in a Photo Symposium in celebration of the Bauhaus' 100 year anniversary in the spring of 2019, the goal is to investigate and present new perspectives in photography. The award is dedicated to Lucia Moholy, a pioneer in

photography at the Bauhaus. Her work still remains greatly under- appreciated despite her critical contribution and indispensable documentation of Bauhaus life.

Students will be involved in all aspects from event organization to programming, and have the opportunity to network with international media professionals and cultural/art institutions. In an interdisciplinary approach, and by adhering to Bauhaus traditions, the course aims to inspire artists from all faculties to take part in this idea lab/boot camp to create a memorable event with big impact. We will discuss and formulate our own brand of Guerilla Marketing, Strategic Partnerships, Artist Liasons, PR-Social Media Strategy and a variety of unorthodox Research Methods.

In this context we will also talk about relevant Curatorial Practices and the overall Event Design as it applies to the festival. Collaborative efforts, such as action teams are strongly encouraged, but students may also work independently. We will get inspirational input and assistance from various guest speakers, alumni, and media/art professionals.

Aktive participation and two short presentation assignments- or one comprehensive practical assignment is mandatory for credit.

Bemerkung

Anmeldungen bzw. kurzes Motivationsschreiben bitte an photo1@sabinamcrew.com

Teilnahmeberechtigt sind Studenten aller Fakultäten, das interdisziplinäre Arbeiten ist ausdrücklich erwünscht.

Interface Design Bachelor-Kolloquium

J. Geelhaar
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Präsentation und Diskussion laufender studentischer Arbeiten (Bachelor Thesis, Master Thesis, eingeladene ausgewählte Projekte, Praktika, ...)

engl. Beschreibung

Interface Design Bachelor-Colloquium

Current developments in Interface Design will be discussed in the colloquium based on presentations by Bachelor/ Master/PhD students of the Interface Design Group.

Presentations include selected project ideas of students, obligatory presentations showing the progress of Bachelor and Master thesis works and PhD/doctorate student presentations.

They offer an overview of the work in the Interface Design Group.

This course takes place on demand - so please check the website of the colloquium to see upcoming presentations. In order to present your own work please get in touch with Prof. Dr. Geelhaar via e-mail.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit

Einführungsmodul

4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

U. Damm, J. Geelhaar, W. Kissel, R. Minard, N. Singer
Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Mi, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2018 - 10.10.2018

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2018 - 10.10.2018
Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 11.10.2018 - 11.10.2018
Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.10.2018 - 11.10.2018
Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 12.10.2018 - 12.10.2018

Beschreibung

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

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

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

Mittwoch, 10. Oktober 2018

09.00 - 13.00 Uhr: **Multimediales Erzählen**, Catalina Giraldo Vélez und Ana María Vallejo Cuartas, Marienstr. 1b, Projektraum 201

14.00 – 18.00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Donnerstag, 11. Oktober 2018

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

14.00 - 18.00 Uhr: **GMU**, Theresa Schubert, Marienstr. 1b, Projektraum 201

Freitag, 12. Oktober 2018

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introductory Module in Media Art and Design

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

Kolloquien

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 18:00 - 19:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 16.10.2018 - 16.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

For students working on their bachelor or a free idea.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium 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/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 23.10.2018 - 23.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31. März 2018 via Mail an walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 17.00-18.30 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens, Kritische Begleitung

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bachelor Kolloquium Multimedia Narration

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

Bemerkung

Termin: 23.10.2018, 17.00-18.30 Uhr

Ort: B15, Dachgeschoß

Voraussetzungen

Bachelorabschlussarbeit im Multimedialen Erzählen

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Bratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Interface Design Bachelor-Kolloquium

J. Geelhaar
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Präsentation und Diskussion laufender studentischer Arbeiten (Bachelor Thesis, Master Thesis, eingeladene ausgewählte Projekte, Praktika, ...)

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Interface Design Bachelor-Colloquium

Current developments in Interface Design will be discussed in the colloquium based on presentations by Bachelor/ Master/PhD students of the Interface Design Group.

Presentations include selected project ideas of students, obligatory presentations showing the progress of Bachelor and Master thesis works and PhD/doctorate student presentations.

They offer an overview of the work in the Interface Design Group.

This course takes place on demand - so please check the website of the colloquium to see upcoming presentations. In order to present your own work please get in touch with Prof. Dr. Geelhaar via e-mail.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit

Projektmodule

317230004 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival

W. Kissel, L. Liberta
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 17.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Aus den eingesandten Kurzfilmen von Medien- und Gestaltungsstudierenden aus aller Welt wollen wir für das Jubiläumsfestival im Bauhausjahr die interessantesten und innovativsten Filme auswählen und eine Vision für ein Medienereignis im Sommer 2019 zu entwickeln.

Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. Im Jubiläumsjahr Bauhaus100 wollen wir ein besonderes Schlaglicht auf innovative Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen sowie neue Programmschwerpunkte setzen. Neben der Kooperation mit dem internationalen Jenaer FULLDOME-Festival wird es im Jubiläumsjahr erstmals auch eine Zusammenarbeit mit dem BEYOND-Festival in Karlsruhe geben.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden die Gesamtgestalt des backup Festivals entwickeln. Von der Sichtung und Auswahl der Kurzfilme über die Konzeption und Gestaltung des Festivalcampus mit integrierten Ausstellungen und Installationen sowie der Suche nach Medienpartnern, Sponsoren und geeigneten Jurymitgliedern bis zum

Festivalmarketing und der Erweiterung und Neugestaltung der Corporate Identity inklusive Print, Web, App und Social Media sollen die Studierenden in verschiedensten Bereichen aktiv werden.

Im Projekt können die Studierenden Partner-Festivals kennen lernen und internationale Kontakte knüpfen. Exkursionen zu ausgewählten Filmfestivals sind geplant.

Angestrebt wird die interdisziplinären Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar, die sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern auch das Festivalgelände als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Installationen, Filme und Projekte verstehen.

E-mail mit Motivationsschreiben, bevorzugtem Bereich (Filmsichtung, Design, Social Media, Organisation etc.) und Referenzen an Lena Liberta

info@lena-liberta.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

backup and beyond

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the backup festival. For the *backup* anniversary film festival in the Bauhaus100 y

The main focus of the screenings will be on innovative shortfilms made by students of art and design schools worldwide. Two of our cooperation partners are the international Festival in Jena and the BEYOND Festival located in Karlsruhe.

The students of the the *backup and beyond* project class will create a vision for the *backup festival* and will be familiarized with the general conception of the international short film festival (web, apps and socialmedia.) Other working groups will watch hundreds of shortmovies, defining the screenings, inviting the jury and all processes of planning, programming and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow.

There is the opportunity to get to know partner festivals and establish many international contacts. Excursions to selected Film Festivals will be part of the module.

Please send an email with a letter of motivation, working group prefers, special skills and references to Lena Liberta: info@lena-liberta.de

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe eines Festivalberichts im Anschluss an den Besuch eines Filmfestivals, Definition und Dokumentation eigener Aufgaben im Rahmen der Backup-Vorbereitung 2019, Dokumentation und Präsentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

318220007 CIRQUE DU BAUHAUS - Immersives Musiktheater**M. Remann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 18.10.2018

Beschreibung

Im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts von Bauhaus-Universität und Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar wird mit den Studierenden ein 360-Grad Gesamtkunstwerk gestaltet, das in freier Interpretation dem hundertjährigen Bauhaus-Jubiläum zugeordnet ist und beim FullDome Festival im Zeiss-Planetarium Jena im Mai 2019 uraufgeführt wird. In Fortführung der im Sommersemester begonnenen Konzeptarbeiten werden sowohl einzelne Performance-Episoden als auch ein verbindender dramaturgischer Rahmen des immersiven Musiktheaters entwickelt, bei dem weltmusikalische und medienkünstlerische Aspekte in einen Dialog mit dem historischen Bauhaus gesetzt und kulturwissenschaftlich reflektiert werden. Die Episodenstruktur der Performance erlaubt es den Studierenden, bzw. Teams aus beiden Hochschulen, kurze, eigenständige Werke mit Elementen aus Klangkunst, musikalischer Komposition, 360-Grad FullDome-Projektion, Spatial Sound Design, Live-Musik, Tanz, etc. zu produzieren, die in die Rahmenhandlung eingebunden werden. Neben der Realisierung von - im weitesten Sinne - immersiven Kompositionen gehören internationales Veranstaltungsmanagement sowie die Positionierung in den Medien zu den Aufgaben der Studierenden. Die Form eines Musiktheaters ermöglicht es, die aus dem historischen Bauhaus führenden Linien fortzuschreiben und mit den zeitgenössischen Ausdrucksformen der Studierenden aus der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar zu verbinden. Kooperationspartner und Aufführungsorte für das entstehende Bauhaus 100 Gesamtkunstwerk sind das FullDome Festival 2019 im Zeiss-Planetarium Jena und das MAC Museum für zeitgenössische Kunst mit dem angrenzenden Planetarium in São Paulo, Brasilien, vermittelt durch Prof. Tiago de Oliveira Pinto, UNESCO-Lehrstuhl für Transcultural Music Studies. Es besteht der Anspruch, dass sich die Ergebnisse der Arbeit im Veranstaltungsreigen des Jubiläumsjahres 2019 durch Qualität und innovativen Gehalt behaupten werden.

Der Aufführungsort Planetarium mit der Charakteristik des „immersiven Musiktheaters“ bietet im Vergleich zu Kino, Opernhaus und Theater zwar ungeahnte Freiheiten, erfordert aber zugleich ein radikales szenografisches und dramaturgisches Umdenken. Die vom historischen Bauhaus bewirkte Neuausrichtung der Verhältnisse von Technik, Kunst und Ästhetik kann hier als modellhafte Referenz genannt werden. Hinzu kommt, dass die Beherrschung der 360-Grad Medientechnik im Planetarium mit erhöhtem technischen und Arbeitsaufwand verbunden ist. Für die Vermittlung erforderlicher Fachkenntnisse (z.B. AfterEffects für FullDome, Formen und Inhalte der 360-Grad-Mediengestaltung, FullDome Theater, Live-Performance im Planetarium) werden Gastdozenten und freie Künstler eingeladen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

CIRQUE DU BAUHAUS - Immersive Music Theater

Conception and production of a Gesamtkunstwerk for the genre of immersive music theatre, freely and radically interpreting the 100. anniversary of the Weimar Bauhaus. The design of 360-degree performance shall include and integrate elements of immersive media art, music composition, live performance, 360-degree sound design and fullDome projection. The resulting production will premiere at the 2019 FullDome Festival in Jena and Museum of Modern Art / Planetarium in São Paulo, Brasil.

Bemerkung**Termin:** Donnerstag 18.10.2018, 13:30 Uhr**Ort:** Kinoraum 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus**Dozenten:** Prof. Tiago de Oliveira Pinto (HfM), Lehrbeauftragte Liese Endler**318220013 Interface Design 2 / Moholy-Nagy Maschinen**

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 11:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 12.10.2018

Beschreibung

Zum Bauhaus Jahr 2019 sollen bildgebende "Maschinen" entstehen, die sich insbesondere aus der Tradition der experimentellen Arbeiten des Bauhaus Meisters Moholy-Nagy speisen und in die heutige Zeit übersetzen. In diesem Projektmodul werden verschiedene weiterführende Methoden zur Gestaltung von 3-dimensionalen Interfaces vorgestellt.

Interfaces sind Verbindungselemente und Übersetzer zwischen Menschen und "Maschinen". Sie bilden die Schnittstelle zu Inhalten oder digitalen Services.

Von ersten interaktiven Anwendungen unter Verwendung von elektronischen Sensoren und Aktoren, der Programmierung von Mikrocontrollern bis hin zu aktuellen Anwendungen im Internet der Dinge reicht das Spektrum möglicher Anwendungen.

Im Projekt werden die Werkzeuge und Methoden zur Konzeption, dem Entwurf und zur prototypischen Realisierung solcher Anwendungen in ihren Grundzügen vorgestellt.

Die drei zentralen Bereiche die im Projekt behandelt werden sind:

- Konzeption und Entwurf
- Künstlerisch-gestalterische Qualität
- Technische Umsetzung

Entsprechend werden verschiedene Lehrformen im Projektkontext angeboten:

- Plenum: regelmäßiges Gruppentreffen zur exemplarischen Diskussion der individuellen Projekte und Inhalte. Die Teilnahme ist verpflichtend.
- Workshop: kompakte "hands-on" Praxisworkshops zur Vermittlung von handwerklichen und gestalterischen Grundlagen (nach Vereinbarung, teilweise am Wochenende). Die Teilnahme ist freiwillig.
- Vorlesung: begleitend zu den Bachelor und Master-Projekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe angeboten, die entsprechend den individuellen Kenntnissen und Bedürfnissen frei zusammengestellt werden kann. Die Unterrichtssprache ist Englisch. Die Teilnahme ist freiwillig.
- Konsultation: nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung mit dem Lehrenden besprochen werden. Mindestens 3 Konsultationen sollten wahrgenommen werden.

Ziel des Projekts ist die Realisierung eines gestalterischen Entwurfs und eines "proof-of-concept" - Funktionsprototypen. Die Qualität der technischen Umsetzung des Prototypen ist abhängig von den individuellen Kenntnissen. Es wird dringend empfohlen begleitend zum Projekt mindesten einen Kurs der Mitarbeiter der Professur Interface Design zu belegen.

Gruppenarbeiten sind ausdrücklich erwünscht.

Das Projekt steht auch Studierenden offen, die bereits über Vorkenntnisse im Bereich Interface Design verfügen bzw. sich auf ihre Bachelor Abschlussarbeit vorbereiten. Entsprechende Projektideen sollten vorab in einer individuellen Konsultation mit Prof. Dr. Geelhaar besprochen werden. Ein individueller Projekt- und Lernplan wird zu Beginn des Semesters vereinbart.

Voraussetzungen

Besuch des Projektmoduls Interface Design 1 - Einführung, Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Jason Reizner, Johannes Deich

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) 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 CD oder DVD).

N. Singer, A. Drechsler, M. Hirsch, J. Brinkmann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2018

Beschreibung

Eine wiederkehrende Frage im Alltag vieler Menschen ist die nach der Ordnung unseres gesammelten kulturellen Outputs. Insbesondere in der westlich geprägten Zivilisation seit der Aufklärung sind wir fast schon besessen von der säuberlichen Ordnung und Archivierung unseres Wissens, egal ob es sich um Museumsbestände, Kunstwerke, Privatfotos, Bücher, Musik oder Filme handelt. Dieses gesammelte Wissen repräsentiert Fantasiewelten, ästhetische Prinzipien, Zeitgeist aber vor allem: Information. Noch vor wenigen Jahrzehnten konnten viele Archivprobleme durch Mikrofilm, ein neues Magazin, einen Museumsanbau, neue Katalogisierungssysteme oder ein neues Regal für die Schallplattensammlung gelöst werden, aber das klappt nicht mehr. Unsere digitalen Archive wachsen einfach zu schnell, wir verlieren den Überblick und kennen die Inhalte nicht mehr selbst.

Die Digitalisierung bestehender Audio-Archive und die Überführung unseres kulturellen Schaffens in digitale Daten erfordern neue Möglichkeiten der Sortierung von Hashtags bis zu neuronalen Netzen und algorithmusbasiertem tiefen Lernen. Akustische Archive unterliegen hierbei besonderen Kriterien, da sie sich den üblichen Sortierungskriterien entziehen und neue Rezeptionsformen erfordern. Immersive Technologien wie binaurale Klangwiedergabe, aber auch Augmented und Virtual Reality spielen eine wichtige Rolle bei der Erforschung dieser Probleme.

In diesem Projekt wollen wir versuchen die beiden komplexen Themengebiete Immersion und Archiv zusammenzuführen und unter künstlerischen Gesichtspunkten zu erkunden.

Im Rahmen des Bauhaus-Semesters kooperiert der Lehrstuhl für Experimentelles Radio mit dem Lehrstuhl für Gestaltung medialer Umgebungen um sich dieser Problematik anzunehmen. So genannte immersive Technologien sollen erforscht und kritisch auf ihre Tauglichkeit zur Navigation akustischer Archive hinterfragt werden. In Workshops im Digital Bauhaus Lab und Radiostudio werden aktuelle Denkansätze vorgestellt. Wir werden versuchen eine eigene, kritische Haltung zu den Problemen und Chancen der technologischen Möglichkeiten zu entwickeln.

Ein eigener Slot im Begleitprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces im Haus der Kulturen der Welt sowie ein Besuch in den 4DSOUND Studios im Funkhaus Nalepastraße ist zentraler Bestandteil des Projektmoduls. Die Exkursion findet vom 15.-18. November statt und ist für Projektteilnehmer verpflichtend.

In weiteren Blockveranstaltungen werden gemeinsam mit eingeladenen ExpertInnen und KünstlerInnen Projektkonzepte entwickelt. Diese werden in Folge zu künstlerischen, radiophonen Arbeiten verdichtet, die sowohl im Digital Bauhaus Lab als auch unter konventionellen Kopfhörern und im Äther präsentiert werden können.

Geblockte Termine mit Anwesenheitspflicht:

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

A recurring question in our everyday life is the way we structure our collective cultural output. Especially western society is obsessed with meticulously archiving knowledge, whether it's in the shape of museum inventory, artistic works, private photography, books, music or movies.. This collected knowledge represents fictitious worlds, aesthetic principles, Zeitgeist but especially: Information. Just a few decades ago a lot of archival problems could be solved by microfilm, a museum annex, modernized archival systems or a new shelf for an expanding collection of vinyl records. These methods don't apply anymore: Our digital archives are growing too quickly, we lost the big picture and don't know the content we're archiving anymore.

Digitising established acoustic archives and the shift of our cultural output to the digital domain demands new ways categorization and sorting: These can be as simple as hashtags, but also include neural networks and algorithms for deep learning. This is especially true for acoustic archives which elude traditional methods for categorization and require new ways of „browsing“. Immersive technologies such as binaural acoustics and Augmented and Virtual Reality systems play an important role in exploring these issues.

Over the course of this project, we will attempt to combine the complex and broad fields of „immersion“ and „archive“ and explore them from artistic perspectives.

As part of the Bauhaus Semester the Chair of Experimental Radio is collaborating with the Chair of Media Environments to explore these topics. So-called immersive technologies will be researched and critically scrutinized regarding their viability for navigating acoustic archives. Workshops in both the Digital Bauhaus Lab and Radio

Studio will present current approaches to these topics. Additionally, we are hoping to develop a personal, critical perspective towards the problems and opportunities these technologies propose.

We are participating in the event program surrounding the exhibition „Radiophonic Spaces“ at Haus der Kulturen der Welt in Berlin from November 15-18, where we will have the chance to interact with international guests and visit the 4DSOUND studios at Funkhaus Nalepastraße. Participation in this field trip is mandatory.

In additional blocked events we will develop artistic project concepts, guided by guest lecturers. These are subsequently condensed into artistic, radiophonic works that can be presented in the Digital Bauhaus Lab as well as under conventional headphones and in the ether.

Blocked appointments with attendance obligation:

01 November: Opening of Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (voluntary)

15-18 November: Excursion to Berlin

4 December: all-day block appointment Weimar

Bemerkung

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in der Audioproduktion und/oder Virtual Reality, verpflichtende Teilnahme an allen Blockterminen.

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen und Erstellen einer künstlerischen Arbeit

318220024 info.motion.werkstatt BFA

W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

<p>Ein neues Semester beginnt und neugierige Bewerber interessieren sich für die Angebote der Fakultät Kunst und Gestaltung. Sie wissen allerdings nicht immer sofort, was den einen Studiengang vom anderen unterscheidet, worum es

beim "Weimarer Modell" geht oder wie der richtige Ablauf einer Bachelor-Bewerbung aussieht.

<p>

<p>Hier wollen wir ideenreich, kreativ und unterhaltsam helfen. Eine Serie informativ und attraktiv gestalteter Legetrick- und Stop-Motion-Animationen soll Interessenten und Studienanfängern zeigen und erläutern, wie sie bei uns studieren können. Dafür entwickeln wir zusammen mit der Abteilung für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Fakultät experimentell-unkonventionelle Erklärvideos für die Website der Bauhaus-Universität.

<p>

<p> Und Sie können daran mitwirken. Vorkenntnisse in Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung sind dabei hoch willkommen. Darüber hinaus vertiefen wir Strategien und Tools in den Bereichen Infografik für Animationsprojekte, Production-Design und Textentwicklung. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul hands-on.produktion belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

<p>

<p>Das Projekt wird in Kooperation mit der Professur Experimentellen Radio angeboten.

<p>

<p>Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 08.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben

an catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de <p> <p>

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

info.motion.werkstatt BFA

A new semester begins and interested applicants want to find out about the offer from the Faculty of Art & Design. However, they might not always know what distinguishes one degree programme from another, what the "Weimar Model" is, or what the procedure for a Bachelor's application looks like.

In this course, we want to make this process easier for prospective students by creating a series of informative and attractive cut-out stop-motion animations that will convey who we are and how to study at our faculty. These experimental and unconventional explanatory videos will be developed for the university website in conjunction with the Department of Press and Public Relations of the faculty. You can be a part of it!

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls: hands-on-produktion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung, Semesterpräsentation

318220026 Klangwerkstatt A - 18/19

R. Minard, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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 nach Vereinbarung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

318220031 Walk this way - ein BAUHAUS100 Spaziergang

N. Singer, A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.10.2018

Do, Einzel, 09:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 11.10.2018 - 11.10.2018

Block, 09:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 25.10.2018 - 27.10.2018

Beschreibung

Anlässlich des Bauhaus-Jahres werden die Professuren Denkmalpflege und Baugeschichte und Experimentelles Radio die erfolgreiche Zusammenarbeit vom Sommersemester 2017 fortsetzen. Im Auftrag des Kunstfests Weimar entstand der Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar. Durch die positiven Erfahrungen des ersten Projekts gestärkt, haben wir uns vorgenommen, dieses Erfolgskonzept nicht nur zu wiederholen, sondern zu verbessern und zu erweitern.

Als interdisziplinäres Gemeinschaftsprojekt von Studierenden der Medienkunst und der Urbanistik soll abermals ein Audio-Spaziergang entstehen, der über die rein museale Informationsvermittlung hinausgeht. Es gilt, die sichtbaren und unsichtbaren Spuren der Weimarer Bauhauszeit in (medien-) künstlerisch gestaltete Tonspuren zu verwandeln. Ein besonderer Schwerpunkt soll daher auf der klanglich-ästhetischen Umsetzung der Geschichten liegen. Inhaltlich sollen die Geschichten nicht allein auf die historische Bauhauszeit 1919-23 fokussiert sein, sondern auch den Umgang mit dem Bauhauserbe, sowie unser heutiges Verständnis davon miteinschließen.

Auch technisch wollen wir erforschen, wie wir den Rahmen Audiowalk erweitern können. Dazu wird es einen intensiven Austausch mit dem zweiten Projekt der Professur Experimentelles Radio geben, das sich mit immersiven Strategien in der Verwendung von Audio beschäftigt.

Mit der „Uraufführung“ zum Bauhaus-Fest am 12. April 2018 wird der Audiowalk für Besucher*innen über Leihgeräte oder als App auch über 2019 hinaus auf Deutsch und Englisch hörbar sein.

Wir freuen uns sehr auf diesen interdisziplinären Austausch, der beim letzten Mal auf Begeisterung bei allen Beteiligten gestoßen ist.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

On the occasion of the Bauhaus Year, the professors of Conservation and Architectural History and Experimental Radio will continue the successful cooperation of the summer semester 2017. Commissioned by the Kunstfest Weimar, the Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar was established. Strengthened by the positive experiences of the first project, we have decided not only to repeat this concept of success, but to improve and expand.

As an interdisciplinary joint project of students of media art and urban studies, an audio-walk will be created that goes beyond the purely museum-based communication of information. The aim is to transform the visible and invisible traces of Weimar Bauhaus period into (media-)artistically designed soundtracks. A special focus should therefore be on the sound-aesthetic implementation of the stories. In terms of content, the stories should not be focused solely on the historical Bauhaus period of 1919-23, but should also include dealing with the Bauhaus heritage as well as our present understanding of it.

Also technically we want to explore how we can extend the scope Audiowalk. There will be an intensive exchange with the second project of the Chair of Experimental Radio, which deals with immersive strategies in the use of audio.

With the "premiere" of the Bauhaus Festival on April 12, 2018, the audiowalk will be audible to visitors via loaner devices or as an app even beyond 2019 in German and English.

We are very much looking forward to this interdisciplinary exchange, which has met with enthusiasm among all participants the last time.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Nachweislich große Erfahrung in Produktion und Regie für Audio, oder erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten I

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

418210012 LOADING SCREENS II - A practical journey into Gamedevelopment

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierenden der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten.

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16SWS, 18 ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

418210019 Play in my Dome III

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
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 vor zwei Semestern 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/ Kurzkomentar

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 two semester ago, 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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Bootcamp für den Lucia Moholy Photo Award

W. Kissel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 15.11.2018 - 15.11.2018

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 19.11.2018 - 19.11.2018

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 06.12.2018 - 06.12.2018

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 20.12.2018 - 20.12.2018

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 10.01.2019 - 10.01.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 17.01.2019 - 17.01.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 31.01.2019 - 31.01.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.02.2019 - 14.02.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.02.2019 - 28.02.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.03.2019 - 14.03.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.03.2019 - 28.03.2019

Beschreibung

Durch aktiven Input und Engagement haben Studierende die Möglichkeit an der Gestaltung des neuen Lucia Moholy Photo Awards anlässlich des großen Bauhaus Jubiläums 2019 mitzuwirken, bzw. interessante Kontakte zu internationalen Medien/Kunst Experten zu knüpfen. Eingebettet in ein Photo Symposium ist das Ziel neue Perspektiven innerhalb der Photographie zu untersuchen bzw. sichtbar zu machen. Der Photo Award ist Lucia

Moholy gewidmet, einer Pionierin der Photographie am Bauhaus. In ihrem Werk dokumentierte sie das Leben am Bauhaus in all seinen Facetten, wofür ihr die angemessene Wertschätzung bis in die heutige Zeit versagt blieb. In der Tradition des Bauhauses steht das Seminar den Studierenden/Künstlern aller Fakultäten offen- Im Format eines Bootcamps, bzw. Idea- Labs will das Seminar interdisziplinäre Zusammenarbeiten an der Bauhaus Universität nachhaltig fördern und durch creative Kollaborationen ein außergewöhnliches Kunst Event schaffen. Inhaltlich geht es um das Formulieren einer relevanten, kreativen Strategie, Wir diskutieren Aspekte wie: Guerilla Marketing, Networking, die Entwicklung und Pflege von strategischen Partnerschaften, Künstlerbetreuung, Social Media und PR Strategie, entsprechende Event –Logistik, relevante Recherche Methoden aber auch Ideen zur Gestaltung und Umsetzung. Die Auswahl mitwirkender Künstler und Medienpersönlichkeiten beinhaltet eine wichtige kuratorische Komponente, die wiederum das Design und den Rahmen des Events bestimmen wird.

Angestrebt sind studentische Action Teams in diesem Kontext, aber es kann auch individuell gearbeitet werden. Gastvorträge, bzw. Workshops von und mit professionellen Medien/Kunst Experten bzw. Alumni werden das Projekt kreativ unterstützen. Aktive Teilnahme am Seminar und eine praktische Arbeit bzw. zwei Kurzreferate, sind erforderlich für einen Leistungsnachweis.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this hands-on-class, students will take part in actively shaping the new **Lucia Moholy Photo Award**.

Embedded in a Photo Symposium in celebration of the Bauhaus' 100 year anniversary in the spring of 2019, the goal is to investigate and present new perspectives in photography. The award is dedicated to Lucia Moholy, a pioneer in photography at the Bauhaus. Her work still remains greatly under- appreciated despite her critical contribution and indispensable documentation of Bauhaus life.

Students will be involved in all aspects from event organization to programming, and have the opportunity to network with international media professionals and cultural/art institutions. In an interdisciplinary approach, and by adhering to Bauhaus traditions, the course aims to inspire artists from all faculties to take part in this idea lab/boot camp to create a memorable event with big impact. We will discuss and formulate our own brand of Guerilla Marketing, Strategic Partnerships, Artist Liasons, PR-Social Media Strategy and a variety of unorthodox Research Methods.

In this context we will also talk about relevant Curatorial Practices and the overall Event Design as it applies to the festival. Collaborative efforts, such as action teams are strongly encouraged, but students may also work independently. We will get inspirational input and assistance from various guest speakers, alumni, and media/art professionals.

Aktive participation and two short presentation assignments- or one comprehensive practical assignment is mandatory for credit.

Bemerkung

Anmeldungen bzw. kurzes Motivationsschreiben bitte an photo1@sabinamcrew.com

Teilnahmeberechtigt sind Studenten aller Fakultäten, das interdisziplinäre Arbeiten ist ausdrücklich erwünscht.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

318220026 Klangwerkstatt A - 18/19

R. Minard, N.N.

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

weitere Lehrende: M.Mus. 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 nach Vereinbarung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

Experimentelles Radio

318220018 Topologie der Immersion

N. Singer, A. Drechsler, M. Hirsch, J. Brinkmann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2018

Beschreibung

Eine wiederkehrende Frage im Alltag vieler Menschen ist die nach der Ordnung unseres gesammelten kulturellen Outputs. Insbesondere in der westlich geprägten Zivilisation seit der Aufklärung sind wir fast schon besessen von der säuberlichen Ordnung und Archivierung unseres Wissens, egal ob es sich um Museumsbestände, Kunstwerke, Privatfotos, Bücher, Musik oder Filme handelt. Dieses gesammelte Wissen repräsentiert Fantasiewelten, ästhetische Prinzipien, Zeitgeist aber vor allem: Information. Noch vor wenigen Jahrzehnten konnten viele Archivprobleme durch Mikrofilm, ein neues Magazin, einen Museumsanbau, neue Katalogisierungssysteme oder ein neues Regal für die Schallplattensammlung gelöst werden, aber das klappt nicht mehr. Unsere digitalen Archive wachsen einfach zu schnell, wir verlieren den Überblick und kennen die Inhalte nicht mehr selbst.

Die Digitalisierung bestehender Audio-Archive und die Überführung unseres kulturellen Schaffens in digitale Daten erfordern neue Möglichkeiten der Sortierung von Hashtags bis zu neuronalen Netzen und algorithmus-basiertem tiefen Lernen. Akustische Archive unterliegen hierbei besonderen Kriterien, da sie sich den üblichen Sortierungskriterien entziehen und neue Rezeptionsformen erfordern. Immersive Technologien wie binaurale Klangwiedergabe, aber auch Augmented und Virtual Reality spielen eine wichtige Rolle bei der Erforschung dieser Probleme.

In diesem Projekt wollen wir versuchen die beiden komplexen Themengebiete Immersion und Archiv zusammenzuführen und unter künstlerischen Gesichtspunkten zu erkunden.

Im Rahmen des Bauhaus-Semesters kooperiert der Lehrstuhl für Experimentelles Radio mit dem Lehrstuhl für Gestaltung medialer Umgebungen um sich dieser Problematik anzunehmen. So genannte immersive Technologien sollen erforscht und kritisch auf ihre Tauglichkeit zur Navigation akustischer Archive hinterfragt werden. In Workshops im Digital Bauhaus Lab und Radiostudio werden aktuelle Denkansätze vorgestellt. Wir werden versuchen eine eigene, kritische Haltung zu den Problemen und Chancen der technologischen Möglichkeiten zu entwickeln.

Ein eigener Slot im Begleitprogramm der Ausstellung Radiophonic Spaces im Haus der Kulturen der Welt sowie ein Besuch in den 4DSOUND Studios im Funkhaus Nalepastraße ist zentraler Bestandteil des Projektmoduls. Die Exkursion findet vom 15.-18. November statt und ist für Projektteilnehmer verpflichtend.

In weiteren Blockveranstaltungen werden gemeinsam mit eingeladenen ExpertInnen und KünstlerInnen Projektkonzepte entwickelt. Diese werden in Folge zu künstlerischen, radiophonen Arbeiten verdichtet, die sowohl im Digital Bauhaus Lab als auch unter konventionellen Kopfhörern und im Äther präsentiert werden können.

Geblockte Termine mit Anwesenheitspflicht:

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

A recurring question in our everyday life is the way we structure our collective cultural output. Especially western society is obsessed with meticulously archiving knowledge, whether it's in the shape of museum inventory, artistic works, private photography, books, music or movies.. This collected knowledge represents fictitious worlds, aesthetic principles, Zeitgeist but especially: Information. Just a few decades ago a lot of archival problems could be solved by microfilm, a museum annex, modernized archival systems or a new shelf for an expanding collection of vinyl records. These methods don't apply anymore: Our digital archives are growing too quickly, we lost the big picture and don't know the content we're archiving anymore.

Digitising established acoustic archives and the shift of our cultural output to the digital domain demands new ways categorization and sorting: These can be as simple as hashtags, but also include neural networks and algorithms for deep learning. This is especially true for acoustic archives which elude traditional methods for categorization and require new ways of „browsing“. Immersive technologies such as binaural acoustics and Augmented and Virtual Reality systems play an important role in exploring these issues.

Over the course of this project, we will attempt to combine the complex and broad fields of „immersion“ and „archive“ and explore them from artistic perspectives.

As part of the Bauhaus Semester the Chair of Experimental Radio is collaborating with the Chair of Media Environments to explore these topics. So-called immersive technologies will be researched and critically scrutinized regarding their viability for navigating acoustic archives. Workshops in both the Digital Bauhaus Lab and Radio Studio will present current approaches to these topics. Additionally, we are hoping to develop a personal, critical perspective towards the problems and opportunities these technologies propose.

We are participating in the event program surrounding the exhibition „Radiophonic Spaces“ at Haus der Kulturen der Welt in Berlin from November 15-18, where we will have the chance to interact with international guests and visit the 4DSOUND studios at Funkhaus Nalepastraße. Participation in this field trip is mandatory.

In additional blocked events we will develop artistic project concepts, guided by guest lecturers. These are subsequently condensed into artistic, radiophonic works that can be presented in the Digital Bauhaus Lab as well as under conventional headphones and in the ether.

Blocked appointments with attendance obligation:

01 November: Opening of Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (voluntary)

15-18 November: Excursion to Berlin

4 December: all-day block appointment Weimar

Bemerkung

01. November: Eröffnung Radiophonic Spaces Haus der Kulturen der Welt (freiwillig)

15.-18. November: Exkursion nach Berlin

4. Dezember: ganztägiger Blocktermin Weimar

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in der Audioproduktion und/oder Virtual Reality, verpflichtende Teilnahme an allen Blockterminen.

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen und Erstellen einer künstlerischen Arbeit

318220031 Walk this way - ein BAUHAUS100 Spaziergang**N. Singer, A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.10.2018

Do, Einzel, 09:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 11.10.2018 - 11.10.2018

Block, 09:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 25.10.2018 - 27.10.2018

Beschreibung

Anlässlich des Bauhaus-Jahres werden die Professuren Denkmalpflege und Baugeschichte und Experimentelles Radio die erfolgreiche Zusammenarbeit vom Sommersemester 2017 fortsetzen. Im Auftrag des Kunstfests Weimar entstand der Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar. Durch die positiven Erfahrungen des ersten Projekts gestärkt, haben wir uns vorgenommen, dieses Erfolgskonzept nicht nur zu wiederholen, sondern zu verbessern und zu erweitern.

Als interdisziplinäres Gemeinschaftsprojekt von Studierenden der Medienkunst und der Urbanistik soll abermals ein Audio-Spaziergang entstehen, der über die rein museale Informationsvermittlung hinausgeht. Es gilt, die sichtbaren und unsichtbaren Spuren der Weimarer Bauhauszeit in (medien-) künstlerisch gestaltete Tonspuren zu verwandeln. Ein besonderer Schwerpunkt soll daher auf der klanglich-ästhetischen Umsetzung der Geschichten liegen. Inhaltlich sollen die Geschichten nicht allein auf die historische Bauhauszeit 1919-23 fokussiert sein, sondern auch den Umgang mit dem Bauhauserbe, sowie unser heutiges Verständnis davon miteinschließen.

Auch technisch wollen wir erforschen, wie wir den Rahmen Audiowalk erweitern können. Dazu wird es einen intensiven Austausch mit dem zweiten Projekt der Professur Experimentelles Radio geben, das sich mit immersiven Strategien in der Verwendung von Audio beschäftigt.

Mit der „Uraufführung“ zum Bauhaus-Fest am 12. April 2018 wird der Audiowalk für Besucher*innen über Leihgeräte oder als App auch über 2019 hinaus auf Deutsch und Englisch hörbar sein.

Wir freuen uns sehr auf diesen interdisziplinären Austausch, der beim letzten Mal auf Begeisterung bei allen Beteiligten gestoßen ist.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

On the occasion of the Bauhaus Year, the professors of Conservation and Architectural History and Experimental Radio will continue the successful cooperation of the summer semester 2017. Commissioned by the Kunstfest Weimar, the Audiowalk „Ein Gespenst geht um ...“ Auf den Spuren des Kommunismus in Weimar was established. Strengthened by the positive experiences of the first project, we have decided not only to repeat this concept of success, but to improve and expand.

As an interdisciplinary joint project of students of media art and urban studies, an audio-walk will be created that goes beyond the purely museum-based communication of information. The aim is to transform the visible and invisible traces of Weimar Bauhaus period into (media-)artistically designed soundtracks. A special focus should therefore be on the sound-aesthetic implementation of the stories. In terms of content, the stories should not be focused solely on the historical Bauhaus period of 1919-23, but should also include dealing with the Bauhaus heritage as well as our present understanding of it.

Also technically we want to explore how we can extend the scope Audiowalk. There will be an intensive exchange with the second project of the Chair of Experimental Radio, which deals with immersive strategies in the use of audio.

With the "premiere" of the Bauhaus Festival on April 12, 2018, the audiowalk will be audible to visitors via loaner devices or as an app even beyond 2019 in German and English.

We are very much looking forward to this interdisciplinary exchange, which has met with enthusiasm among all participants the last time.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Nachweislich große Erfahrung in Produktion und Regie für Audio, oder erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten I

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Recherchearbeiten, Erstellen der Audiofiles

Experimentelle Television

Gestaltung medialer Umgebungen

Interface Design

318220013 Interface Design 2 / Moholy-Nagy Maschinen

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 11:00 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 12.10.2018

Beschreibung

Zum Bauhaus Jahr 2019 sollen bildgebende "Maschinen" entstehen, die sich insbesondere aus der Tradition der experimentellen Arbeiten des Bauhaus Meisters Moholy-Nagy speisen und in die heutige Zeit übersetzen. In diesem Projektmodul werden verschiedene weiterführende Methoden zur Gestaltung von 3-dimensionalen Interfaces vorgestellt.

Interfaces sind Verbindungselemente und Übersetzer zwischen Menschen und "Maschinen". Sie bilden die Schnittstelle zu Inhalten oder digitalen Services.

Von ersten interaktiven Anwendungen unter Verwendung von elektronischen Sensoren und Aktoren, der Programmierung von Mikrocontrollern bis hin zu aktuellen Anwendungen im Internet der Dinge reicht das Spektrum möglicher Anwendungen.

Im Projekt werden die Werkzeuge und Methoden zur Konzeption, dem Entwurf und zur prototypischen Realisierung solcher Anwendungen in ihren Grundzügen vorgestellt.

Die drei zentralen Bereiche die im Projekt behandelt werden sind:

- Konzeption und Entwurf
- Künstlerisch-gestalterische Qualität
- Technische Umsetzung

Entsprechend werden verschiedene Lehrformen im Projektkontext angeboten:

- Plenum: regelmäßiges Gruppentreffen zur exemplarischen Diskussion der individuellen Projekte und Inhalte. Die Teilnahme ist verpflichtend.

- Workshop: kompakte "hands-on" Praxisworkshops zur Vermittlung von handwerklichen und gestalterischen Grundlagen (nach Vereinbarung, teilweise am Wochenende). Die Teilnahme ist freiwillig.

- Vorlesung: begleitend zu den Bachelor und Master-Projekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe angeboten, die entsprechend den individuellen Kenntnissen und Bedürfnissen frei zusammengestellt werden kann. Die Unterrichtssprache ist Englisch. Die Teilnahme ist freiwillig.

- Konsultation: nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung mit dem Lehrenden besprochen werden. Mindestens 3 Konsultationen sollten wahrgenommen werden.

Ziel des Projekts ist die Realisierung eines gestalterischen Entwurfs und eines "proof-of-concept" - Funktionsprototypen. Die Qualität der technischen Umsetzung des Prototypen ist abhängig von den individuellen Kenntnissen. Es wird dringend empfohlen begleitend zum Projekt mindesten einen Kurs der Mitarbeiter der Professur Interface Design zu belegen.

Gruppenarbeiten sind ausdrücklich erwünscht.

Das Projekt steht auch Studierenden offen, die bereits über Vorkenntnisse im Bereich Interface Design verfügen bzw. sich auf ihre Bachelor Abschlussarbeit vorbereiten. Entsprechende Projektideen sollten vorab in einer individuellen Konsultation mit Prof. Dr. Geelhaar besprochen werden. Ein individueller Projekt- und Lernplan wird zu Beginn des Semesters vereinbart.

Voraussetzungen

Besuch des Projektmoduls Interface Design 1 - Einführung, Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design bei: Jason Reizner, Johannes Deich

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) 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 CD oder DVD).

Medien-Ereignisse**317230004 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival****W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 17.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Aus den eingesandten Kurzfilmen von Medien- und Gestaltungsstudierenden aus aller Welt wollen wir für das Jubiläumsfestival im Bauhausjahr die interessantesten und innovativsten Filme auswählen und eine Vision für ein Medienereignis im Sommer 2019 zu entwickeln.

Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. Im Jubiläumsjahr Bauhaus100 wollen wir ein besonderes Schlaglicht auf innovative Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen sowie neue Programmschwerpunkte setzen. Neben der Kooperation mit dem internationalen Jenaer FULLDOME-Festival wird es im Jubiläumsjahr erstmals auch eine Zusammenarbeit mit dem BEYOND-Festival in Karlsruhe geben.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden die Gesamtgestalt des backup Festivals entwickeln. Von der Sichtung und Auswahl der Kurzfilme über die Konzeption und Gestaltung des Festivalcampus mit integrierten Ausstellungen und Installationen sowie der Suche nach Medienpartnern, Sponsoren und geeigneten Jurymitgliedern bis zum Festivalmarketing und der Erweiterung und Neugestaltung der Corporate Identity inklusive Print, Web, App und Social Media sollen die Studierenden in verschiedensten Bereichen aktiv werden.

Im Projekt können die Studierenden Partner-Festivals kennen lernen und internationale Kontakte knüpfen. Exkursionen zu ausgewählten Filmfestivals sind geplant.

Angestrebt wird die interdisziplinären Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar, die sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern auch das Festivalgelände als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Installationen, Filme und Projekte verstehen.

E-mail mit Motivationsschreiben, bevorzugtem Bereich (Filmsichtung, Design, Social Media, Organisation etc.) und Referenzen an Lena Liberta

info@lena-liberta.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

backup and beyond

In 2019 we will celebrate the 20th birthday of the backup festival. For the *backup* anniversary film festival in the Bauhaus100 y

The main focus of the screenings will be on innovative shortfilms made by students of art and design schools worldwide. Two of our cooperation partners are the international Festival in Jena and the BEYOND Festival located in Karlsruhe.

The students of the the *backup and beyond* project class will create a vision for the *backup festival* and will be familiarized with the general conception of the international short film festival (web, apps and socialmedia.) Other working groups will watch hundreds of shortmovies, defining the screenings, inviting the jury and all processes of planning, programming and preparation. They will gain practical insights into the realization and the workflow.

There is the opportunity to get to know partner festivals and establish many international contacts. Excursions to selected Film Festivals will be part of the module.

Please send an email with a letter of motivation, working group prefers, special skills and references to Lena Liberta: info@lena-liberta.de

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe eines Festivalberichts im Anschluss an den Besuch eines Filmfestivals, Definition und Dokumentation eigener Aufgaben im Rahmen der Backup-Vorbereitung 2019, Dokumentation und Präsentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

418210012 LOADING SCREENS II - A practical journey into Gamedevelopment

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierenden der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16SWS, 18 ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

418210019 Play in my Dome III

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

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

Nachdem wir vor zwei Semestern 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/ Kurzkomentar

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 two semester ago, 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 (Medieninformatik) bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair (CS4M).

Studierende der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Bootcamp für den Lucia Moholy Photo Award

W. Kissel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 15.11.2018 - 15.11.2018
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 19.11.2018 - 19.11.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 06.12.2018 - 06.12.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 20.12.2018 - 20.12.2018
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 10.01.2019 - 10.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 17.01.2019 - 17.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 31.01.2019 - 31.01.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.02.2019 - 14.02.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.02.2019 - 28.02.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 14.03.2019 - 14.03.2019
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 28.03.2019 - 28.03.2019

Beschreibung

Durch aktiven Input und Engagement haben Studierende die Möglichkeit an der Gestaltung des neuen Lucia Moholy Photo Awards anlässlich des großen Bauhaus Jubiläums 2019 mitzuwirken, bzw. interessante Kontakte zu internationalen Medien/Kunst Experten zu knüpfen. Eingebettet in ein Photo Symposium ist das Ziel neue Perspektiven innerhalb der Photographie zu untersuchen bzw. sichtbar zu machen. Der Photo Award ist Lucia Moholy gewidmet, einer Pionierin der Photographie am Bauhaus. In ihrem Werk dokumentierte sie das Leben am Bauhaus in all seinen Facetten, wofür ihr die angemessene Wertschätzung bis in die heutige Zeit versagt blieb. In der Tradition des Bauhauses steht das Seminar den Studierenden/Künstlern aller Fakultäten offen- Im Format eines Bootcamps, bzw. Idea- Labs will das Seminar interdisziplinäre Zusammenarbeiten an der Bauhaus Universität nachhaltig fördern und durch creative Kollaborationen ein außergewöhnliches Kunst Event schaffen. Inhaltlich geht es um das Formulieren einer relevanten, kreativen Strategie, Wir diskutieren Aspekte wie: Guerilla Marketing, Networking, die Entwicklung und Pflege von strategischen Partnerschaften, Künstlerbetreuung, Social Media und PR Strategie, entsprechende Event –Logistik, relevante Recherche Methoden aber auch Ideen zur Gestaltung und Umsetzung. Die Auswahl mitwirkender Künstler und Medienpersönlichkeiten beinhaltet eine wichtige kuratorische Komponente, die wiederum das Design und den Rahmen des Events bestimmen wird.

Angestrebt sind studentische Action Teams in diesem Kontext, aber es kann auch individuell gearbeitet werden. Gastvorträge, bzw. Workshops von und mit professionellen Medien/Kunst Experten bzw. Alumni werden das Projekt kreativ unterstützen. Aktive Teilnahme am Seminar und eine praktische Arbeit bzw. zwei Kurzreferate, sind erforderlich für einen Leistungsnachweis.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this hands-on-class, students will take part in actively shaping the new **Lucia Moholy Photo Award**.

Embedded in a Photo Symposium in celebration of the Bauhaus' 100 year anniversary in the spring of 2019, the goal is to investigate and present new perspectives in photography. The award is dedicated to Lucia Moholy, a pioneer in photography at the Bauhaus. Her work still remains greatly under- appreciated despite her critical contribution and indispensable documentation of Bauhaus life.

Students will be involved in all aspects from event organization to programming, and have the opportunity to network with international media professionals and cultural/art institutions. In an interdisciplinary approach, and by adhering

to Bauhaus traditions, the course aims to inspire artists from all faculties to take part in this idea lab/boot camp to create a memorable event with big impact. We will discuss and formulate our own brand of Guerilla Marketing, Strategic Partnerships, Artist Liasons, PR-Social Media Strategy and a variety of unorthodox Research Methods.

In this context we will also talk about relevant Curatorial Practices and the overall Event Design as it applies to the festival. Collaborative efforts, such as action teams are strongly encouraged, but students may also work independently. We will get inspirational input and assistance from various guest speakers, alumni, and media/art professionals.

Aktive participation and two short presentation assignments- or one comprehensive practical assignment is mandatory for credit.

Bemerkung

Anmeldungen bzw. kurzes Motivationsschreiben bitte an photo1@sabinamcrew.com

Teilnahmeberechtigt sind Studenten aller Fakultäten, das interdisziplinäre Arbeiten ist ausdrücklich erwünscht.

Multimediales Erzählen

318220024 info.motion.werkstatt BFA

W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Ein neues Semester beginnt und neugierige Bewerber interessieren sich für die Angebote der Fakultät Kunst und Gestaltung. Sie wissen allerdings nicht immer sofort, was den einen Studiengang vom anderen unterscheidet, worum es beim "Weimarer Modell" geht oder wie der richtige Ablauf einer Bachelor-Bewerbung aussieht.

Hier wollen wir ideenreich, kreativ und unterhaltsam helfen. Eine Serie informativ und attraktiv gestalteter Legetrick- und Stop-Motion-Animationen soll Interessenten und Studienanfängern zeigen und erläutern, wie sie bei uns studieren können. Dafür entwickeln wir zusammen mit der Abteilung für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Fakultät experimentell-unkonventionelle Erklärvideos für die Website der Bauhaus-Universität.

Und Sie können daran mitwirken. Vorkenntnisse in Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung sind dabei hoch willkommen. Darüber hinaus vertiefen wir Strategien und Tools in den Bereichen Infografik für Animationsprojekte, Production-Design und Textentwicklung. Alle Projektteilnehmer/innen müssen außerdem verbindlich das Fachmodul hands-on.produktion belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten. Die Teilnahme an den Blockveranstaltungen, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden, ist verpflichtend.

Das Projekt wird in Kooperation mit der Professur Experimentellen Radio angeboten.

Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 08.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben an catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

info.motion.werkstatt BFA

A new semester begins and interested applicants want to find out about the offer from the Faculty of Art & Design. However, they might not always know what distinguishes one degree programme from another, what the "Weimar Model" is, or what the procedure for a Bachelor's application looks like.

In this course, we want to make this process easier for prospective students by creating a series of informative and attractive cut-out stop-motion animations that will convey who we are and how to study at our faculty. These experimental and unconventional explanatory videos will be developed for the university website in conjunction with the Department of Press and Public Relations of the faculty. You can be a part of it!

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls: hands-on-produktion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Klang-Gestaltung oder Textentwicklung, Semesterpräsentation

Werkmodule

318130010 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 15.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

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

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

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

Registration until 27. March 2018 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Mo. wö. ab 9.4.2018, 9.15-10.45 Uhr

Anmeldung bis 27.03.2018 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

418250000 ANFÄNGERGLÜCK ANIMATION – Theorie und Praxis

F. Sachse

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Unsere Welt unterliegt den Regeln der Physik. Wir sehen sie nicht direkt, können aber ihre

Auswirkungen beobachten und daraus Rückschlüsse ziehen. Das Verhalten von Objekten und Lebewesen ist durch die physikalischen Gegebenheiten unserer Welt definiert. Die Animation kehrt dieses Phänomen um. Die Eigenheiten cineastischer Welten werden durch das Verhalten, die Bewegungen und Deformation der Objekte und Lebewesen definiert. Ob wir uns im luftleeren Raum befinden, oder im Park, verrät die Flugbahn eines fallenden Blattes. Wie schwer eine Kugel ist, zeigt uns die Art ihres Aufpralls. Womit ein Sack befüllt ist, entpuppt sich, sobald er angehoben wird.

An diesem Punkt entfaltet die Animation größte Kraft, in dem sie es möglich macht, unsere Welt nicht nur nachzuempfinden, sondern eigene filmische Realitäten zu kreieren – soweit uns unsere Vorstellungskraft trägt.

Von Beginn des Semester bis zum Ende des Jahres 2018 werden wir uns theoretisch mit dem Thema Bewegung als Basis der Animation auseinandersetzen, sie studieren und analysieren und dabei die „12 Basic Principles of Animation“ kennenlernen.

Mit den Mitteln der analogen Zeichentrickanimation (traditional Animation) werden wir in drei weiteren Blockeinheiten im Frühjahr 2019 praktisch austesten, was zuvor theoretisch erforscht wurde.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

BEGINNER'S LUCK ANIMATION – theory and practice

Our world underlies the laws of physics. Animation turns that principle around and creates worlds through establishing physics.

In the beginning of the semester we will theoretically analyse movements as the base of animation and discover the „12 Basic Principles of Animation“.

Next year we will test our new gained knowledge by going through practical exercises using the techniques of traditional animation.

This class is aimed for participants with no experience in animation.

Theory part:

Every Thursday 11:00 – 12:30 / B15 / room 104

First meeting : 18. October 2018 Last meeting: 20. Dezember 2018

Practical part:

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

Theorie:

Donnerstags wö. 11:00 – 12:30 Uhr / B15 / Raum 104, erstes Treffen: 18.10.2018, letztes Treffen: 20.12.2018

Praxis:

17.1./24.1./31.1.2019, 11.00-16.00 Uhr / B15 / 104

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 30. September. Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Einsteiger ohne Vorkenntnisse.

418250001 erzähl.werkstatt BFA

A. Helmcke, A. Vallejo Cuartas

Werkmodul

Do, Einzel, 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 11.10.2018 - 11.10.2018

Beschreibung

In dem Werkmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie das visuelle Konzept für einen experimentellen Animationsfilm zu entwickeln. Das schließt sowohl die schreibpraktische Arbeit als auch gestalterische Praxisübungen im Bereich Animation ein. Ergänzt wird der Kurs durch die Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Filmdramaturgie. Neben konventionellen werden dabei auch experimentelle und hybride Formate vorgestellt und analysiert. Dabei besteht die Option, die gemeinsam entwickelten Exposés bis zur Deadline am 31.03.2018 bei der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) für den Nachwuchstag „KONTAKT“ einzureichen.

Das Modul wird in Blockveranstaltungen angeboten und findet abwechselnd in Weimar und Leipzig statt. Das Modul wird auch von Dr. Cathy de Haan von dem Deutschen Literatur Institut Leipzig betreut. Die erste Sitzung mit Vorbesprechung findet statt am Donnerstag 11.10.2018 von 18:15 - 19:45 Uhr. Die weiteren Termine sowie die Seminarorganisation (Anreise nach Leipzig etc.) werden in dieser ersten Seminarsitzung besprochen.

Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 10.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The objective of this module is to develop jointly with a partner of the German Literature Institute in Leipzig (DLL) a prepared exposé and a trailer for an experimental animation film. This includes both the practical writing work as well as practical design exercises in the field of animation. The course is complemented by an analysis of the basics of film dramaturgy. In addition to conventional formats, experimental and hybrid formats are also presented and explored. There is the option to submit the jointly developed exposés to the Mitteldeutsche Medienförderung (MDM). The module is offered in blocks and takes place alternately in Weimar and Leipzig. Participants must attend all sessions. The logistics of the course (journey to Leipzig etc.) will be discussed in the first seminar session, which will take place on Thu Oct 11, 2018, from 18:15 to 19:45.

Bemerkung

19.10 Weimar / 26.10 Leipzig / 02.11 Weimar / 11.01 Leipzig / 25.01 Leipzig / 01.02 Weimar

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

418250002 Lichtspiele – reANIMIERT

W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Als Beitrag zum Bauhaus100-Projekt „Republic of Spirits, Republik der Geister“ soll ein gemeinsames Lichtspiel entstehen, welches am 12. April 2019 zur Aufführung kommt. Mit den Mitteln der Animation sollen Clips entwickelt werden, die sich am Abend der Aufführung verbunden mit Live-Elementen zu einer Performance zusammenfügen. Inspiration sollen uns dabei Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendäre „Reflektorische Farblichtspiele“ liefern, die zu Beginn der 1920er zu einem Laternenfest und anderen Gelegenheiten am und um das Bauhaus aufgeführt wurden. Die Lichtspiele gelten als Meilenstein auf dem Weg zum Avantgardistischen Film und spiegeln in exemplarischer Weise die Konzepte des Bauhauses zum Thema Farbe, Form und Rhythmus wider. Über die reine Animation hinaus, ist es möglich, im Rahmen des Kurses ein eigenes freies performatives Vorhaben für die „Republic of Spirits, Republik der Geister“ zu entwickeln und umzusetzen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Lichtspiele – reANIMIERT

As a contribution to the Bauhaus100 project "Republic of Spirits, Republik der Geister" a collectively created Lichtspiel shall be developed and performed at the 12th of April 2019. Students are encouraged to create animated clips which in combination with a live element will be screened on the evening of the show. The clips might be inspired by Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendary "Reflektorische Farblichtspiele" which were performed in the early 1920 during a celebration at the Bauhaus and on other occasions. The Lichtspiele are considered to be milestones on the way to avant-garde films and reflect perfectly the concepts of Bauhaus concerning colour, shape and rhythm. It is also possible to develop and realise an own performative piece for the "Republic of Spirits, Republik der Geister" apart from animation. Requirements: basic knowledge in animation (except for your own projects) and courage Experience in live acting, performance, theatre, band, instruments, poetry slam, dramaturgy, dance etc. is very welcome.

First meeting: 26.10.2018

Additional meetings: 16.11. / 7.12. / 11.1. / 1.2.

11:00 – 14:30 / B15 / room 104

Show: 12.04.2019

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.d**Bemerkung**

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivations schreiben – evtl. mit Angaben zu ihren besonderen Fähigkeiten, Kenntnissen und Vorhaben - bis zum 30. September.
Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Termine: erstes Treffen: 26.10.2018, 11.00-14.30 Uhr

weitere Termine: 16.11.2018, 7.12.2018, 11.1.2019, 1.2.2019 jeweils 11.00-14.30 Uhr

Raum: B15, 104

Aufführung: 12.4.2019

Voraussetzungen

Basiskonntnisse im Bereich Animation (außer, für eigene Projekte) und Mut Wünschenswert wären Erfahrungen mit Live-Auftritten, Performance, Theater, Bands, Instrumenten, Poetry-Slam, Dramaturgie, Tanz usw.

418250003 "Writing is Rewriting" - Schreiben im Drehbuchzirkel**J. Kaltenbach, W. Kissel, J. Krecisz, M. Muhshoff**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.10.2018 - 31.01.2019

Beschreibung

„So fühlt man Absicht, und man ist verstimmt“ wusste schon Goethe. In bester Weimarer Tradition wollen wir unsere Erzählfähigkeiten verbessern und das Publikum anstatt es zu belehren, zu bevormunden und zu langweilen, es gekonnt verführen, überraschen, schockieren, mitreißen und berühren, um noch innerhalb des Wintersemesters überzeugende, kurbelfertige Kurzfilmdrehbücher zu verfassen.

In den ersten Stunden werden wir dem Drehbuchschreiben theoretisch begegnen, dessen Vorstufen kennenlernen, bekannte dramaturgische Strukturmodelle beleuchten und hinterfragen und anhand von Filmbeispielen herausfinden, was ein gutes Buch von einem schlechten unterscheidet.

Daraufhin begeben wir uns direkt in die Phase des kreativen Schreibens: Unabhängig vom Genre sollen eigene oder fremde Geschichten von Euch gefunden und aus Eurer Perspektive erzählt werden. Sowohl narrative als auch experimentelle Ansätze sind willkommen!

Weil man als angehende/r Autor/in immer und ohne Unterbrechung schreiben sollte, werden sämtliche am Kurs teilnehmenden Personen in einem wöchentlichen Rhythmus Synopsis, Exposé, Treatment und schließlich Drehbuch verfassen. Stephen King hat es so formuliert: „Wer keine Zeit zum Lesen hat, der hat auch keine Zeit zum Schreiben“. Daher wird jedes entstandene Werk von sämtlichen Teilnehmenden gelesen und produktiv kommentiert werden, um im Gegenzug auch ein fruchtbares Feedback für die eigene Schreibarbeit zu erhalten.

Um Eure Skripte auf Herz und Nieren zu prüfen, wird es einen Workshop mit einem Drehbuchdoktor geben. Ausserdem treffen wir uns im neuen Jahr mit professionellen Schauspielerinnen und Schauspielern, um entscheidende Szenen Eurer Bücher durchzuspielen und um das Feedback aus den Proben noch rechtzeitig in Eure Drehbücher einzuarbeiten.

Finale Abgabe des Kurses soll ein gelungenes Kurzfilmdrehbuch sein, für dessen Umsetzung Euch die vorlesungsfreie Zeit offen steht und durch die freundliche Mithilfe Eurer Kursteilnehmer unterstützt und umgesetzt werden kann.

Bewerbungen mit kurzem Motivationsschreiben und einem Beispiel für eine, Euch inspirierende Filmszene an: mirko.muhschoff@uni-weimar.de und jessica.krecisz@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"Writing is Rewriting" - Creative writing for screenplays

In the best Weimar tradition, we want to perfect our narrative skills and write flawless short film scripts throughout the time of this winter semester.

In the first few meetings, we will theoretically encounter scriptwriting, get to know all its stages, illuminate and question known structural models, and with the help of film examples find out what distinguishes a good script from a bad one.

Afterwards we will directly start into the hot phase of creative writing; Regardless of the genre, we will write exciting, rude, appealing, unappetizing, cute, down-to-earth, abstract screenplays. Both experimental and conventional are desired.

Because as a scriptwriter you have to write always and without interruption, each student will create on a weekly basis a synopsis, exposé, treatment, and finally a finished script. As Stephen King already said: "If you do not have time to read, you do not have time to write." For this reason, each author will read and comment on the work of the other participants and, in return, receive lots of feedback for their own project.

In order to put your scripts through their paces, we will have a workshop with a „screenplay-doctor“. In addition, right at the beginning of the new year, we will meet with professional actors to play through critical scenes of your books and adapt if necessary.

Final submission for the course will be a round short film script. It's implementation is not required within this module but of course can be done during the semester break.

Applications including a brief letter of motivation and an example of an inspiring film scene can be send to:

jessica.krecisz@uni-weimar.de and mirko.muhschhoff@uni-weimar.de

Please note, that due to the workshops which will be held in german, also the main course language is german.

Voraussetzungen

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Der Kurs richtet sich sowohl an Erstsemester, als auch an erfahrene Filmemacher und steht Bachelor-, sowie Masterstudierende offen.

Leistungsnachweis

Wöchentliche Teilnahme am Plenum und wöchentliches (!) Lesen und Schreiben der Drehbuchentwürfe. Teilnahme an Workshops (Termine werden in der ersten Sitzung besprochen). Finale Abgabe ist ein fertiges Drehbuch.

418250004 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I

A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Das es sich bei der Abkürzung EQ nicht ausschließlich um den emotionalen Intelligenzquotienten handelt oder die Ratio nicht nur zu vernunftgeleiteten Gedanken führt, sondern die beiden Dinge auch etwas mit Frequenz und Pegel von Audiosignalen zu tun haben, erfährt ihr in diesem Kurs. Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von 2 erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in 2 Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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.

The majority of the program will be led by 2 experienced students, with the course being divided into 2 parts. The first half is about studio and recording techniques, miking and editing. In the second half you then go live on Bauhaus FM to apply the learned immediately.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250005 Algorithmic Art

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tobias Zimmer

Waiting at traffic lights, shopping online, finding a new partner, baking a cake - noticed or unnoticed, everyone is in contact with algorithms each day.

In the class Algorithmic Art we will focus on graphical algorithms and generative art, to learn how to think like a machine. The programming language Processing offers artists and designers the chance to go beyond predefined and often limiting software and allows them to create their very own tools for 2D or 3D graphics production, interactive installations, data manipulation and more. With a simplified syntax, Processing takes down high entry barriers that are usually associated with programming languages. Simple visual results are possible with just a few lines of code, with an open end to more complex output and rule systems.

We will orient ourselves to the pioneering work of early computer artists ("Algorists") like Vera Molnar, Manfred Mohr or Frieder Nake and use a pen-plotter (self built in class or a ready-made one) to materialize the algorithms we develop in homeworks or in class. Treated topics and programming basics include: 2D shapes and geometry, variables, arrays, loops, randomness, noise, interaction, animation, functions, object orientation, working with data (image, sound, text),...

Further topics depending on interest:

webcam interaction, openCV, working with libraries and API's, 3D graphics, communication (OSC), projection mapping,...

Bemerkung

This course is also available for Master students, please see [here for further details](#).

Voraussetzungen

No prior coding experience needed. An own laptop is required. To join the class, send a short email with your level of knowledge, motivation and further questions to tobias.zimmer@uni-weimar.de (until 09.10.18)

Leistungsnachweis

Attendance, Development of an own project, Documentation

418250006 Animationsserien für Fernsehen und soziale Medien**M. Brast, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Beschreibung

Von der Idee zur Produktion: Was sind die Besonderheiten einer Animationsserie für das lineare Fernsehen und was ist der Unterschied zu einer animierten Webserie? Der Kurs stellt durch Fallbeispiele verschiedene Ansätze vor. Danach erarbeiten und präsentieren die Kursteilnehmer ein eigenes Serienkonzept.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

From Idea to Production: What are the peculiarities of an animation series for linear television and what is the difference to an animated web series? The course presents different approaches through case studies. Thereafter, the students develop and present their own series concept.

Bemerkung

Blockseminar ganztägig: 2.11, 23.11, 14.12 (2018), 18.01 (2019)

Voraussetzungen

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

418250007 Artistic Research in Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 11.01.2019 - 13.01.2019

Beschreibung

If you are already working on a (micro)biological project and you have the ambition to claim scientific validity, this is the right course for you.

The 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and "Introduction to Experimental Microbiology" (by Julian Chollet). It aims to support students and researchers to advance their own projects within the DIY BioLab (Chair of Media Environments) and encourage interdisciplinary exchange.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. It is open to everyone who already has some experience with laboratory techniques and experiment design: scientists, artists, biohackers, makers, educators, ecologists, etc.

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – including a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250008 backup check back!**W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 24.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die innovativen filmischen Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam feiern und präsentieren. Entstehen soll eine interaktive Ausstellung namens „*backup check back!*“, die ein eigener Bestandteil der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 werden soll.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden das Programm und die Gestaltung des „*backup check back!*“ entwickeln. Von der Recherche, über die Sichtung und Auswahl der Best-Of-Filme bis zur Inszenierung eines „Erlebnisraums“ soll durch Studierende ein Rückblick der besonderen Art ermöglicht werden. Das Medien-Ereignis „*backup check back!*“ wird durch Musik-Events, Einladungen und Auftritten von Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival geprägt und begleitet haben, flankiert.

Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte darstellen, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weiterer PR-Maßnahmen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

backup check back!

2019 marks the 20th anniversary of the international short film festival backup launched by students of the Bauhaus University Weimar. In contrast to classical film school festivals, the backup festival focuses on the innovative cinematic works of students of art, media and design schools worldwide. In the anniversary year 2019, we want to celebrate and present the highlights of 20 years of festival history. The result is an interactive exhibition called "*backup check back!*", which will be part of the new film festival activities in 2019.

In the winter term, the students will develop the "*backup check back!*" program activities.

From research, through the screening and selection of best-of films to the staging of an "experience space", a special kind of retrospective will be made possible by students. The media event "*backup check back!*" is accompanied by music events, invitations and statements by alumni and former backup founders, supporters and partners who accompanied and shaped the festival.

Other parts of the work in the module will be the archiving and digitization of the backup films from 20 years of festival history, the creation of a documentary and other PR measures.

Voraussetzungen

Anmeldung per E-Mail an: juliane.fuchs@uni-weimar.de

418250009 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 15.10.2018

Beschreibung

Es ist in aller Munde: Das Bauhaus wird 100! Unterschiedlichste Projekte, Ausstellungen, Symposien, Seminare oder Workshops werden in diesem Rahmen realisiert und natürlich werden in Weimar, der Wiege des Bauhauses,

eine große Anzahl von Veranstaltungen stattfinden. Um diesen Aktionen, rund um das Weimarer Jubiläum, zu einer größeren Außenwahrnehmung zu verhelfen, haben wir in Zusammenarbeit mit der Professur Medien-Ereignisse eine Lehrveranstaltung konzipiert, um die Bauhaus-Universität Weimar auch in Berlin zu verorten.

Die Bauhaus-Universität Weimar und die Galerie Eigenheim Berlin haben sich darauf verständigt, im nächsten Jahr in der Berliner Dependence der Galerie Eigenheim, ein Schaufenster für das Weimarer Jubiläum einzurichten. Zu diesem Zweck werden im Jahr 2019 in den Berliner Räumlichkeiten der Galerie Eigenheim vier Ausstellungen realisiert werden, welche sich an den aktuellen Fragen unserer Gesellschaft ausrichten und dabei so interdisziplinär formuliert sind, daß sämtliche Fakultäten an den Ausstellungen teilhaben können. Darüber hinaus bleibt die Galerie Eigenheim ihren Idealen treu und möchte den unterschiedlichsten zeitgenössisch-gestalterischen, künstlerischen sowie wissenschaftlichen Bewegungen eine Plattform geben, um sich zu entwickeln und zu präsentieren. Ob Symposium, Buchvorstellung, Workshop oder Performance-Reihe - hier wird es möglich, Aktionen die in Weimar stattfinden oder mit Weimar in Zusammenhang stehen, ohne größere Anstrengung auch in Berlin stattfinden zu lassen. Doch solch ein Ort des Geschehens und Vernetzens will organisiert und koordiniert sein:

Wir realisieren ein Planungs- und Organisationsbüro, eine Denkwerkstatt in der die Ausstellungen konzipiert und entwickelt werden. Die Lehrenden Konstantin Bayer (Kurator) und Bianka Voigt (Kulturmanagerin) stehen dabei jeweils einem Team vor. So entwickelt das Team um Bianka Voigt z. B. Kommunikationsstrategien und Möglichkeiten weiterer Fördermittelakquise und Konstantin Bayer vertieft die inhaltliche Ausrichtung und organisatorische Herangehensweise der Ausstellungsvorhaben. Im Lehrmodul im Wintersemester 2018/19 soll Tür an Tür in zwei Gruppen an diesen aufwändigen Ausstellungsvorhaben gearbeitet werden. In den gemeinsamen Planungsrounds haben wir dann die Möglichkeit die jeweiligen Ergebnisse des einen Teams mit den Entwicklungen des anderen Teams abzugleichen. Wir laden Sie herzlich zu diesem Fachmodul im Wintersemester 2018/19 ein, um an den Vorbereitungen dieses Vorhabens teilzunehmen, um so einen Eindruck in die Komplexität der kuratorischen Arbeit zu bekommen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

A showcase of the Weimar anniversary "100 years Bauhaus" in Berlin

It is on everyone's lips: the Bauhaus will be 100! - A variety of projects, exhibitions, symposia, seminars or workshops especially in Weimar, the cradle of the Bauhaus, will be realized in this context. Bauhaus-Universität Weimar and Galerie Eigenheim Berlin agreed to extend the external perception of these actions around the Weimar Jubilee with the help of a showcase for the Weimarer Anniversary in the Berlin branch of Galerie Eigenheim to generate broader networks and to create different catalysts. For this purpose, 4 exhibitions will be realized in 2019 at Eigenheim Berlin, which are aligned with the current issues of our society and are formulated so interdisciplinary that all faculties and departments can participate in the exhibitions.

Beyond that, Eigenheim remains true to its ideals and wants to give the most diverse contemporary creative, artistic and scientific movements a platform to develop and present themselves. Whether symposium, book presentation, workshop or performance series - here it is possible to show actions that take place in Weimar without much effort in Berlin.

But such a place of action and networking wants to be organized and coordinated. A work that comes very close to that of a cultural manager, cultural maker or curator.

We realize a planning and organization office, a thinking workshop in which the exhibitions are planned and discussed. The lecturer Konstantin Bayer (curator) and Bianka Voigt (cultural manager) each form a team leader with different responsibilities. For example, the team led by Bianka Voigt develops communication strategies and opportunities for further funding and Konstantin Bayer deepened the content orientation and organizational approach to the exhibitions.

We want to work in two groups on this big target, next to each other. In the joint planning sessions we then have the opportunity to compare the achievements of one team with the developments of the other team. We cordially invite you to participate in this module in the winter semester 2018/19 in the preparation of this project to get an insight into

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und Exkursionen, Vorbereitung, Planung und Koordination des Schaufensters der Bauhaus-Universität Weimar zum 100 jährigen Jubiläum

418250010 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Max Neupert

Als der Experimentalfilmer Martin Arnold 1989 mit „Pièce Touchée“ Micro-editing mit Found-Footage betrieb, war dieser Begriff noch nicht erfunden. Steina Vasulka, Granular Synthesis und viele weitere Künstler folgten in der Untersuchung einer Ästhetik der zeitlichen Dekonstruktion und Neu-Zusammensetzung von Bewegtbildern. In der Popkultur wurde dieses „audiovisuelle Cut-Up“ genutzt um das Bildsprache des Musikvideo zu erweitern und das Publikum von Live-Performances in den Bann zu ziehen. Cut Chemist und Ninja Tunes' Coldcut und Hextatic wurden mit ihren audiovisuellen Shows und Videoclips bekannt.

Heute ist digitales Video eine schier unerschöpfliche Quelle an „Found Footage“ welche durch Plattformen wie YouTube, als eine Datenbank an bewegtem Bildern fast aller Art jederzeit und jedem zugänglich ist. Sie machten popkulturelle Phänomene wie Supercuts möglich: Aneinanderreihungen von kurzen sich gleichenden Szenen. Martin Arnolds mühsame Montagen von vor 30 Jahren erscheinen im Kontext dieser Subkulturen wie archaischer YouTube Poop.

Im Kurs Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit schlagen wir die Brücke von Audio zu Video. Wir untersuchen und besprechen Beispiele künstlerischer Arbeiten aus Medienkunst, Experimentalfilm und Popkultur und schaffen eigene Arbeiten mit den Möglichkeiten von heute. Dabei lernen wir die Werkzeuge kennen die uns diese Arbeiten ermöglichen: Pure Data und Open Frameworks.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When experimental filmmaker Martin Arnold 1989 made "Pièce Touchée" from found-footage, it was micro-editing before the term was invented. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Cut Chemist and Ninja Tunes' Coldcut and Hextatic became famous for their audiovisual Shows and Videoclips. Today digital video is an almost infinite source of found footage which has been made accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomenons like supercuts: compilations of short shots of the same action. In the context of those subcultures Arnolds' tedious montages from 30 years ago appear like archaic YouTube Poop.

In the class Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Realtime we are working with audiovisual material bridging Audio and Video. We will survey and discuss examples of creative Works from media art, experimental filmmaking and popular culture and create own works with the possibilities of today. On the way we will learn the tools which enable us to do so: Pure Data and Open Frameworks.

Voraussetzungen

motivational letter to max.neupert@uni-weimar.de until 2018-10

Leistungsnachweis

Regular attendance (no more than 3 missed classes) as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250011 Buddy, mach den Beat doller! - eine Einführung in die Audioproduktion

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Mario Weise

Die Förderung des interdisziplinären Gedankens stehen im Focus des Bauhaus-Semester.

So sollen in diesem Semester in Zusammenarbeit mit der Professur Multimediales Erzählen kurze Infoclips für Studieninteressierte entstehen,

die die Schwerpunkte der einzelnen Fachrichtungen und das "Weimarer Modell" erklären.

Im ersten Teil des Werk-/Fachmodul wird die musikalische Grundlage für die Clips erarbeitet und somit die Basis für die entstehenden Legetrick-Animationen geschaffen. Im zweiten Teil steht das Sounddesign der animierten Filme im Vordergrund. Von der Ideenskizze bis zum fertigen Projekt sollen so Möglichkeiten musikalischer und klanggestalterischer Audiotbearbeitung erlernt und angewendet werden. Neben zielorientiertem Arbeiten ist das Einhalten der Abgabefristen sowohl von Zwischenständen, als auch der endgültigen Projekte wichtig.

Es wird verpflichtende Treffen zusammen mit den Studierenden der Professur Multimediales Erzählen geben, um Gruppen zu bilden und die gemeinsamen Projekte voranzutreiben.

Montag 22.10., 13:30 Uhr, Steubenstrasse 8a Glaskasten der Limona

Donnerstag 8.11., 15:00 Uhr, Bauhausstr. 15

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Bauhaus-semester focuses on promoting interdisciplinary thinking. This semester, for example, in cooperation with the Chair of Multimediales Erzählen, short infoclips are to be produced for prospective students, which explain the focal points of the individual disciplines and the "Weimar Model".

In the first part of the work/subject module the musical basis for the clips is worked out and thus the basis for the resulting lay-trick animations is created. The second part focuses on the sound design of the animated films. From the sketch of the idea to the finished project, the aim is to learn and apply the possibilities of musical and sound design audio editing. In addition to goal-oriented work, it is important to meet the deadlines for submission of both interim results and the final projects.

There will be mandatory meetings with the students of the Chair of Multimediales Erzählen to form groups and promote joint projects.

Monday 22.10. 1:30 p.m. Steubenstrasse 8a Glasskasten of Limona

Thursday 8.11. 3 p.m. Bauhausstr. 15

Bemerkung

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Voraussetzungen

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

Leistungsnachweis

Termingerechte Projektanmeldung von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

418250012 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, Einzel, 16:00 - 21:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 10.10.2018 - 10.10.2018

Beschreibung

Lehrende: Prof. Adelheid Mers

Künstlerin und Kulturwissenschaftlerin Adelheid Mers (lebt und lehrt/arbeitet in Chicago) erprobt mit diagrammatischen Mitteln künstlerische und kommunale Wissens- und Arbeitsprozesse. Im März 2019 nimmt sie an einer Ausstellung in Berlin im Kunstverein Nord teil, zu deren konzeptueller Vorbereitung die angebotene Veranstaltung beitragen soll.

In einer als Blockseminar angelegten Veranstaltung werden Teilnehmer die Möglichkeit haben, unter Nutzung bestehender Diagram Templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid) individuelle Beratungen (facilitated auto-epistemologies) durchzuführen, die persönlich bevorzugte Arbeitsweisen und Formen der Wissensschaffung (cognitive engines) visuell darstellen. Diese werden im Folgenden in Gruppenarbeit inhaltsbasiert topologisch/räumlich weiterentwickelt, um einen gemeinsam zu organisierenden, metakognitiven öffentlichen Raum zu simulieren.

Die übergeordnete Fragestellung ist, wie gesellschaftliche Wissensprozesse sich kontextspezifisch organisieren. Der Prozess verläuft auch unter Miteinbeziehung einfacher räumlicher Gesten und Objekte und deren performativer Weiterentwicklung. Dies soll dann zu Verbindungsmustern und weiteren Experimenten mit diesen führen. In Vorbereitung der Ausstellung wird in Exkursionen nach Berlin Moabit das städtische Umfeld erfasst und eine Skizze der vorhandenen Kulturökologie erstellt, aufgrund derer Verbindungen zu ansässigen Organisationen geknüpft und Einladungen zur partizipativen Nutzung der Installation entwickelt werden.

Diese Veranstaltung ist als Labor/Workshop konzipiert, wird zweisprachig angeboten (Englisch/Deutsch) und findet sowohl in Weimar als auch in Berlin statt. Die intensive Präsenzphase ist geplant für Oktober 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Weitere Beteiligung ist möglich und erwünscht im März 2019 in Berlin (4. - 16.3.) Relevante Texte und künstlerische Arbeiten (Diagrammatik, Medientheorie, Performance Studies) werden zur weiterführenden Diskussion eingebunden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Artist and researcher Adelheid Mers (lives and works/teaches in Chicago) uses diagrammatic means to probe artistic and communal processes of knowing and working.

This seminar is part of the concept preparation for an exhibition in March 2019 in Berlin, at Kunstverein Nord, that Mers will participate in.

This course is offered as a block seminar. Using existing diagrammatic templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid), participants will be able to conduct facilitated auto-epistemologies that tease out personally preferred ways of working and creating new knowledge (cognitive engines). This material will be the basis for collaborative work that will consider mobile, topological forms of public, meta-cognitive spaces.

A leading question is how communal knowledge emerges in context. Our explorations will include performative uses of simple objects and gestures to experiment with arising, connective patterns. In preparation for the exhibition, field trips to Berlin Moabit will serve to establish connections within the local, cultural ecology, with the goal to develop ways to offer participatory uses for the installation.

This course is a lab or workshop, offered in German and English. It will take place in Weimar and Berlin. An intensive presence phase is planned for October 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Additional participation is possible and in March 2019, in Berlin (4. - 16.3.) Relevant texts und artworks (Diagrammatics, Media theory, Performance Studies) will extend the discourse.

Bemerkung

Das Modul findet vom als Blockveranstaltung vom vom 10.10. - 24.10.18 statt.

Genauere Zeiten werden mit den Teilnehmern vereinbart, daher ist eine Anmeldung erforderlich.
Anmeldung per Mail bis 05. Oktober bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250013 DIY Bio: doing things with biology

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2018

Beschreibung

One hundred years ago, Lazlo Moholy-Nagy described the so-called primitive human as a hunter, a craftsman, a builder and a physician all in one person. According to Moholy-Nagy, the skills of the primitive human were lost in the modern age, contemporaneously to the industrial revolution, when humans became specialized in one or the other craft. Today, having knowledge of a different kind could, for example, help in understanding how technologies or matter interact; and spontaneous ideas could, perhaps, suggest unexpected models for interaction between different technologies or different kinds of matter.

This course is an introduction to the DIY biology, and alongside it, its relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. The DIY Bio course also includes practical use of equipment around the biolab, such as the autoclave, microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will talk about maker culture, its ways of work and focusses. 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)

418250014 Einführung in die be-greifbare Programmierung

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 29.10.2018

Beschreibung

Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalischer und digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Computational Thinking / Programmierens ein. Die open source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Programmierung.

Grundlagen Programmierung:

- Praktische Einführung in die Programmierung (Processing/Arduino)
- Vorgeschichte
- Variablen
- Bedingungen und Schleifen
- Arrays
- Funktionen
- Objektorientierte Programmierung
- Frameworks

- Sensoren / Aktoren

Einblicke in:

- Künstlerarbeiten
- Angewandte Fallbeispiele

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Einführung in die be-greifbare Programmierung".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

This beginners' course is dedicated to all design and media art students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments.

Attendees gained insights into the fundamentals of a programming language in conjunction to the principles of Human-Computer-Interaction. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

Voraussetzungen

Laptop, Arduino

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme; Hausaufgaben (Anwendung gelernter Inhalte), Testate, Präsentationen

418250015 Elektroakustische Musik I

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2018

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Richtet sich an Studierende der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik, alle Fakultäten.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem *Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1* belegt werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250016 hands-on.produktion BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:35, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Wir haben einen Auftrag: Dafür gibt es ein Budget, einen Zeitrahmen, viele Erwartungen seitens des Kunden - und vor allem mannigfache Ideen. Wie wird daraus eine ordentliche Produktion? Wie setzt man ein Konzept in eine Serie von Animationen um?

Ziel dieses Moduls ist es, die Ideen, die beim Projekt info.motion.werkstatt entwickelt werden, zu verwirklichen.

Das Modul gliedert sich dazu in Workshops, bei denen Szenenbild, Requisiten und Props anhand des Gestaltungskonzepts ausgearbeitet werden. Die Workshops finden teilweise als Blockveranstaltungen statt, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden.

Alle Modulteilnehmer/innen müssen verbindlich das Projektmodul info.motion-werkstatt belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

hands-on.produktion BFA

As animators we got a commission! There's a budget, a schedule and the client is waiting to hear our ideas. How can we develop all the ideas into an animation? How can we translate a design concept into a series of animations?

This course aims to make real the ideas developed during the info.motion-werkstatt project. With a workshop structure we will design the graphic aspects of the animations and build the stage, setting, and props for it.

To sign up for this course you also have to take the info.motion-werkstatt project and be willing to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

Bemerkung

erster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, Raum 104/B15

Voraussetzungen

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

418250017 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals, Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik I* (SoSe 2018) sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

418250018 Introduction to Experimental Microbiology

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 09.11.2018 - 11.11.2018

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques. This 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to think like a microbiologist and what it means to do scientific research. Educational objectives include literature research, experiment design, result documentation, discussion and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

For students without prior experience in biological research this module is a requirement for attending the module "Artistic research in Experimental Biology" (11. - 13. January 2019).

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250019 Introduction to Typography

J. Rutherford
Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

1. Block: 17.-18.10.2018, 2. block: 21-22.11.2018, 3. Block: 12.-13.12.2018, jeweils 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Leistungsnachweis

zwei Aufgaben pro Block

418250020 Introduction to Web Development

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Introduction to Web Development is a bachelor-level introduction to the design and production of web-based media. Topics will include web design (HTML5 and CSS3), web-based production, and basic front end programming (JavaScript). For bachelor students with basic, or no coding experience.

Voraussetzungen

For undergraduate students with basic, or no web development experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

418250021 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Achtet bei der Bewerbung bitte darauf, dass es sinnvoll ist den zweiten Teil des Kurses auch zu belegen.

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben?

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

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

#

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie**

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine: 16.11.2018, 13.30-18.45 Uhr, 17.11.2018, 10.00-18.00 Uhr, danach Mo. wö. ab 26.11.2018, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 112, Steubenstrasse 6a, Medienhaus

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an
info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

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

418250022 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

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

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

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

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine und Raum werden noch bekanntgegeben!

Voraussetzungen

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

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme
- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

418250023 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

J. Brinkmann

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

weitere Lehrende: Max Neupert

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as motion capture, person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR. Within the course, students will be invited to participate in a Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works

PLEASE READ CAREFULLY:

You have to apply with a motivation letter to joerg.brinkmann@uni-

weimar.de until 09.10.2018. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Bemerkung

Erster Termin: 12.10.18, 10:00 Uhr, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Blockveranstaltung:

02.11.2018, 03.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

23.11.2018, 24.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

14.12.2018, 15.12.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

18.01.2019, 19.01.2019, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

418250024 Podcasting 101

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Maximilian Netter

Podcasting boomt nicht nur in Amerika. Das Serienformat ohne feste Sendezeiten, abrufbar über Smartphone oder Computer, erfreut sich seit Jahren steigender Beliebtheit. Während Übersee vor allem aufwendig gemachte True-Crime Formate wie „Serial“ oder „In the Dark“ neue Rekorde erzielen, sind es hierzulande meist einfach gehaltene Talk-Shows, wie das Satire-Format „Fest und Flauschig“ von Jan Böhmermann und Olli Schulz oder das Interview-Magazin „Elementarfragen“ von Nicolas Semak.

Wir wollen einen Blick auf die Entwicklung, die aktuelle Szene und auch die Unterschiede zwischen Deutschland und dem Podcast-Land USA werfen. An Beispielen wollen wir erörtern, wie verschiedene Podcast-Formate funktionieren und was sie vom klassischen Radio unterscheidet.

Gleichzeitig setzen wir uns mit dem praktischen Handwerk des Podcastings auseinander. Wir wollen eigene Konzepte und Formate entwickeln und natürlich sollen eigene kurze Podcast-Folgen umgesetzt werden.

Das Modul richtet sich an interessierte, aber nicht notwendiger Weise erfahrene Studierende.

Das Modul entsteht in Kooperation mit der Universitätskommunikation, die im Rahmen der des Bauhaus-Jubiläums eine Podcasting-Plattform bereitstellt. Die TeilnehmerInnen des Moduls haben die Möglichkeit dort eigene Podcast-Folgen, die sich inhaltlich, künstlerisch oder dokumentarisch mit dem Bauhaus-Jubiläum auseinandersetzen, zu veröffentlichen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

We want to take a look at the development, the current scene and also the differences between Germany and the podcast country USA. We will use examples to discuss how different podcast formats work and what distinguishes them from classical radio.

At the same time we deal with the practical craft of podcasting. We want to develop our own concepts and formats and of course we want to implement our own short podcast sequences.

The module is aimed at interested but not necessarily experienced students.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Bemerkung

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250025 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen

Veranst. SWS: 4

M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Werkmodul

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.10.2018

Beschreibung

In diesem Sommer hat das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den inzwischen 3. Manuskript-Hörspielwettbewerb ausgeschrieben. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Die Schritte:

1. Eingereicht werden können für Hörspiel und andere radiokünstlerische Produktionen geschriebene Texte aller Art im Umfang von bis zu zwei Seiten. Der Wettbewerb richtet sich an AutorInnen, die noch nicht professionell künstlerisch für das Radio schreiben.
2. Von einer hochkarätigen Jury wurden 10 Texte ausgewählt.
3. Diese Texte werden anschließend von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar, der Universität Gießen und der Klangkunst in Offenburg inszeniert und produziert.
4. Die fertigen Hörstücke werden auf dem Hörspielsommer 2019 öffentlich präsentiert und schließlich durch die Jury in den zwei Kategorien Text und Regie ausgezeichnet.

Während die ersten zwei Schritte bereits erfolgreich durchgeführt wurden, stehen die letzten zwei noch aus. Sie warten jetzt darauf von Euch ausgesucht, akustisch interpretiert und produziert zu werden!

Das Werkmodul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this course we focus on realizing 10 manuscripts for short radio dramas that were selected by a jury as part of "Leipziger Hörspielsommer" and are going to be premiered at next year's iteration of the festival. Applied aspects and techniques of radio drama production are going to be the meat of this german language course.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250026 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

Der Bereich der elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Jedes Semester werden spezielle, ausgewählte Themen im Rahmen des Spezialkurses Computermusik behandelt.

Bemerkung

Anmeldung: s. Aushang

Voraussetzungen

wird bekannt gegeben (s. Aushang)

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250027 Tonstudioteknik

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piasetzki

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.

Bemerkung

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Anmeldung: christoph.piasetzki@hfm-weimar.de**Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Klausur

418250028 Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Ist es die große Reportage über Migrationsbewegungen weltweit oder die kleine Geschichte über die Flüchtlingshelfer vor Ort, die unsere Welt verändern kann.

Ist es besser rechte Demonstrationen zu fotografieren und anzuprangern oder durch Sozialreportagen soziale Missstände aufzudecken?

Lassen wir uns von den immer gleichen Lächlern vor rot, schwarz, grün, braun noch beeinflussen oder wie könnte ein Wahlplakat fotografisch anders aussehen.

Je nach Stand Eures Könnens arbeitet Ihr entweder in freier Projektarbeit oder nach Aufgabenstellung an politischen Themen. In Blockterminen werden die Arbeiten korrigiert und das weitere Vorgehen besprochen. Die Genre Reportage und Portrait bilden unseren Schwerpunkt, sind aber für Eure Arbeiten kein Muss.

Eine Exkursion nach Berlin ist Teil der Veranstaltung.

Mögliche Punkte dort:

-Besuch der Fotoredaktion: Die Tageszeitung

-Führung durch die Kunstsammlung des dt. Bundestages

Anmeldung bis 11.10.10 an weimar@berndhartung.de. Und ca. 20 Fotos per wetransfer, was habt Ihr bisher fotografiert. (Dies dient nicht zur Auswahl sondern nur zu meiner Information).

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

How can we be political in photography?

What does help more? Is it the big picture story about migration worldwide or the little story about volunteers, who are helping refugees in our town?

Is it better to photograph right wing manifestations to have material against them or showing the deficiency in our society by making social reportages?

Are we influenced by the same smiling faces on red, black, green and brown? Or how could an election poster look like in your opinion?

Due to your level, we will work on political themes focusing on reportage and portrait.

An excursion to Berlin will be part of the course.

Please send an Application until October 11 to weimar@berndhartung.de and a pdf with 20 photographs about what you photographed so far through wetransfer!

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

Termin: 19.10.2018, 13.30-16.00 Uhr, 9.11.2018, 14.12.2018, 18.1.2019 jeweils 13.30 - 18.00 Uhr - Bachelor

Termin: 19.10.2018, 16.00-18.30 Uhr, 10.11.2018, 15.12.2018, 19.1.2018 jeweils 10.00-14.00 Uhr - Master

Ort: B15/003

Voraussetzungen

Anmeldung unter weimar@berndhartung.de. ca 20 Bilder per wetransfer (!) "Was habe ich bisher gemacht"

Leistungsnachweis

Fertigstellung aller Aufgaben/Anwesenheit/Kurzreferat

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

418250015 Elektroakustische Musik I

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2018

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.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Richtet sich an Studierende der Bauhaus-Universität und der Hochschule für Musik, alle Fakultäten.

Bemerkung

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem *Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1* belegt werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250017 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: M.Mus. Tim Helbig

Innerhalb des Kurses werden verschiedene Strategien zur Verwendung von Live-Elektronik im Konzert diskutiert. Dabei steht die Improvisation am Instrument, als auch die Entwicklung fester Kompositionen mit Live-Elektronik als gleichwertiger kompositorischer Bestandteil im Vordergrund.

Mithilfe der Live-Elektronik kann der Klang eines Instruments um zahlreiche Facetten erweitert werden. Dazu zählen neben der Veräumlichung auf ein Mehrkanal-Lautsprechersystem ebenso das Zwischenspeichern und der anschließenden Transformation musikalischer Ereignisse. Zudem wird eine Echtzeitsynthese des Eingangssignals, Möglichkeiten der Mikrofonie, sowie die Möglichkeit einer computergesteuerten Vernetzung der Musiker untereinander diskutiert werden.

Die innerhalb des Kurses entstandenen Werke werden zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert präsentiert.

Bemerkung

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch des Kurses *Live-Elektronik I* (SoSe 2018) sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

418250026 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2018

Beschreibung

Der Bereich der elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Jedes Semester werden spezielle, ausgewählte Themen im Rahmen des Spezialkurses Computermusik behandelt.

Bemerkung

Anmeldung: s. Aushang

Voraussetzungen

wird bekannt gegeben (s. Aushang)

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

418250027 Tonstudioteknik

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tonmeister Christoph Piasetzki

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.

Bemerkung

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

Anmeldung: christoph.piasetzki@hfm-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur

Experimentelles Radio**418250004 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I**

A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 16:30 - 20:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Das es sich bei der Abkürzung EQ nicht ausschließlich um den emotionalen Intelligenzquotienten handelt oder die Ratio nicht nur zu vernunftgeleiteten Gedanken führt, sondern die beiden Dinge auch etwas mit Frequenz und Pegel von Audiosignalen zu tun haben, erfährt ihr in diesem Kurs. Wir setzen uns in praktischen Übungen mit den Grundlagen der Audiotechnik auseinander. Ziel ist es die Scheu vor den Reglern und Knöpfen in den Produktionsstudios des Experimentellen Radios zu verlieren.

Der Großteil des Programms wird von 2 erfahrenen Studierenden geführt werden, dabei wird der Kurs in 2 Teile fallen. In der ersten Hälfte geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mikrofonierung und Schnitt. In der zweiten Hälfte geht ihr dann bei BauhausFM auf Sendung, um das Gelernte auch sofort anzuwenden.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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. The majority of the program will be led by 2 experienced students, with the course being divided into 2 parts. The first half is about studio and recording techniques, miking and editing. In the second half you then go live on Bauhaus FM to apply the learned immediately.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250011 Buddy, mach den Beat dollar! - eine Einführung in die Audioproduktion

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Mario Weise

Die Förderung des interdisziplinären Gedankens stehen im Focus des Bauhaus-Semester. So sollen in diesem Semester in Zusammenarbeit mit der Professur Multimediales Erzählen kurze Infoclips für Studieninteressierte entstehen, die die Schwerpunkte der einzelnen Fachrichtungen und das "Weimarer Modell" erklären. Im ersten Teil des Werk-/Fachmodul wird die musikalische Grundlage für die Clips erarbeitet und somit die Basis für die entstehenden Legetrick-Animationen geschaffen. Im zweiten Teil steht das Sounddesign der animierten Filme im Vordergrund. Von der Ideenskizze bis zum fertigen Projekt sollen so Möglichkeiten musikalischer und klanggestalterischer Audibearbeitung erlernt und angewendet werden. Neben zielorientiertem Arbeiten ist das Einhalten der Abgabefristen sowohl von Zwischenständen, als auch der endgültigen Projekte wichtig. Es wird verpflichtende Treffen zusammen mit den Studierenden der Professur Multimediales Erzählen geben, um Gruppen zu bilden und die gemeinsamen Projekte voranzutreiben.
Montag 22.10., 13:30 Uhr, Steubenstrasse 8a Glaskasten der Limona
Donnerstag 8.11., 15:00 Uhr, Bauhausstr. 15

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Bauhaus-semester focuses on promoting interdisciplinary thinking. This semester, for example, in cooperation with the Chair of Multimediales Erzählen, short infoclips are to be produced for prospective students, which explain the focal points of the individual disciplines and the "Weimar Model". In the first part of the work/subject module the musical basis for the clips is worked out and thus the basis for the resulting lay-trick animations is created. The second part focuses on the sound design of the animated films. From the sketch of the idea to the finished project, the aim is to learn and apply the possibilities of musical and sound design audio editing. In addition to goal-oriented work, it is important to meet the deadlines for submission of both interim results and the final projects. There will be mandatory meetings with the students of the Chair of Multimediales Erzählen to form groups and promote joint projects.
Monday 22.10. 1:30 p.m. Steubenstrasse 8a Glaskasten of Limona
Thursday 8.11. 3 p.m. Bauhausstr. 15

Bemerkung

Anmeldung bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Voraussetzungen

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

Leistungsnachweis

Termingerechte Projektabgabe von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

418250024 Podcasting 101

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Maximilian Netter

Podcasting boomt nicht nur in Amerika. Das Serienformat ohne feste Sendezeiten, abrufbar über Smartphone oder Computer, erfreut sich seit Jahren steigender Beliebtheit. Während Übersee vor allem aufwendig gemachte True-Crime Formate wie „Serial“ oder „In the Dark“ neue Rekorde erzielen, sind es hierzulande meist einfach gehaltene Talk-Shows, wie das Satire-Format „Fest und Flauschig“ von Jan Böhmermann und Olli Schulz oder das Interview-Magazin „Elementarfragen“ von Nicolas Semak.

Wir wollen einen Blick auf die Entwicklung, die aktuelle Szene und auch die Unterschiede zwischen Deutschland und dem Podcast-Land USA werfen. An Beispielen wollen wir erörtern, wie verschiedene Podcast-Formate funktionieren und was sie vom klassischen Radio unterscheidet.

Gleichzeitig setzen wir uns mit dem praktischen Handwerk des Podcastings auseinander. Wir wollen eigene Konzepte und Formate entwickeln und natürlich sollen eigene kurze Podcast-Folgen umgesetzt werden.

Das Modul richtet sich an interessierte, aber nicht notwendiger Weise erfahrene Studierende.

Das Modul entsteht in Kooperation mit der Universitätskommunikation, die im Rahmen der des Bauhaus-Jubiläums eine Podcasting-Plattform bereitstellt. Die TeilnehmerInnen des Moduls haben die Möglichkeit dort eigene Podcast-Folgen, die sich inhaltlich, künstlerisch oder dokumentarisch mit dem Bauhaus-Jubiläum auseinandersetzen, zu veröffentlichen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

We want to take a look at the development, the current scene and also the differences between Germany and the podcast country USA. We will use examples to discuss how different podcast formats work and what distinguishes them from classical radio.

At the same time we deal with the practical craft of podcasting. We want to develop our own concepts and formats and of course we want to implement our own short podcast sequences.

The module is aimed at interested but not necessarily experienced students.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Bemerkung

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250025 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen**M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.10.2018

Beschreibung

In diesem Sommer hat das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den inzwischen 3. Manuskript-Hörspielwettbewerb ausgeschrieben. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Die Schritte:

1. Eingereicht werden können für Hörspiel und andere radiokünstlerische Produktionen geschriebene Texte aller Art im Umfang von bis zu zwei Seiten. Der Wettbewerb richtet sich an AutorInnen, die noch nicht professionell künstlerisch für das Radio schreiben.
2. Von einer hochkarätigen Jury wurden 10 Texte ausgewählt.
3. Diese Texte werden anschließend von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar, der Universität Gießen und der Klangkunst in Offenburg inszeniert und produziert.
4. Die fertigen Hörstücke werden auf dem Hörspielsommer 2019 öffentlich präsentiert und schließlich durch die Jury in den zwei Kategorien Text und Regie ausgezeichnet.

Während die ersten zwei Schritte bereits erfolgreich durchgeführt wurden, stehen die letzten zwei noch aus. Sie warten jetzt darauf von Euch ausgesucht, akustisch interpretiert und produziert zu werden!

Das Werkmodul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Anmeldung bitte bis 28. September per Mail bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this course we focus on realizing 10 manuscripts for short radio dramas that were selected by a jury as part of "Leipziger Hörspielsommer" and are going to be premiered at next year's iteration of the festival. Applied aspects and techniques of radio drama production are going to be the meat of this german language course.

Please register until 28th of September via e-mail at melanie.birnschein@uni-weimar.de

Bau dir deine Arbeit! Schreiben, Quellen, Stil - Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten**H. Atkinson, S. Hippler, D. Horch, S. Kirchmeyer, N. Leiner, F. Matthes, M. Peisker, K. Zeidler** Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, 19.10.2018 - 01.02.2019

Mi, Einzel, 13:00 - 17:00, 28.11.2018 - 28.11.2018

Beschreibung

Unter dem Motto »Individuell 100 Wörter, insgesamt 100 Seiten, mindestens 100 Quellen zum Bauhaus« erarbeiten wir uns Schritt für Schritt die verschiedenen Phasen des wissenschaftlichen Arbeitens in gemeinsamen Seminartreffen. Wir werden verschiedene Themen aufgreifen, die bei der Anfertigung einer wissenschaftlichen Arbeit eine Rolle spielen. Darin enthalten sind:

- Kriterien und Merkmale wissenschaftlicher Arbeiten
- Wissenschaftliche Recherche
- Literaturverwaltung

- Schreibprozess
- Textverarbeitung
- Präsentation von Ergebnissen

Unsere wöchentlichen Pflichttreffen werden ergänzt durch Workshops und Veranstaltungen. Begleitend nutzen wir den Moodle-Kurs zum Wissenschaftlichen Arbeiten für Selbststudium und Aufgaben.

Ziel ist es, dass ihr über das Bauhaus.Semester hinaus kreativ, experimentell, aber sicher und nachhaltig wissenschaftliche Texte schreiben lernt.

Die Anmeldung erfolgt durch Eintragen auf eine Einschreibeliste zum ersten Präsenztermin am 19.10.2018. Fragen und vorab-Anmeldungen können [per Mail an Dana Horch](#) gerichtet werden.

Hinweis: Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul für Masterstudierende](#) belegbar.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

This course is an introduction to academic standards and techniques. The course will be held in German only.

Bemerkung

Die Pflichttermine finden ab 19. Oktober 2018 immer freitags zwischen 9.15 Uhr und 10.45 Uhr statt.

Ausnahmen:

Am 23.11.2018 können Sie wählen zwischen zwei parallelen Seminaren:

- 9.00-12.00 Uhr: Textverarbeitung mit Microsoft Word
- 11.00-12.30 Uhr: Textverarbeitung mit LaTeX

Der 30.11.2018 entfällt - stattdessen nehmen Sie am Wissenschaftstag am 28.11.2018 von vorauss. 13-17 Uhr teil.

Neben den Pflichtterminen müssen Sie mindestens einen Wahltermin belegen. Hier haben Sie die Auswahl aus verschiedenen Seminaren des Carrers Service oder einem Schreibtutorial des Sprachenzentrums. Dazu nun weitere Details:

Wahltermin (A) 26.11.2018: Schreiblust statt Schreibfrust. Endlich motiviert (wissenschaftlich) Schreiben

Schreiben, auch wissenschaftliches Schreiben, ist ein kreativer Prozess. Damit dieser Prozess in Gang kommt und bleibt, bedarf es eines gewissen Antriebs. Umso mehr, desto besser. In den verschiedenen Schreibphasen kann der Prozess aber aus den unterschiedlichsten Gründen ins Stocken geraten. Im schlechtesten Fall führt dies zu Frustration und zum Verlust der Motivation, kompletter Stillstand inklusive. Wie Sie solche Situationen vermeiden, verringern oder aber hilfreicher mit ihnen umgehen können, um wieder motiviert zu schreiben, lernen Sie in diesem Seminar.

Referentin: Monique Weinert

Zeit: 26. November 2018 | 10 – 16 Uhr

Veranstaltungsort: Campus.Office, Konferenzraum

Anmeldung über Careers Service (5 Plätze) - Link zur Veranstaltung in bison: <https://www.uni-weimar.de/qjsserver/state=verpublish&status=init&vmfile=no&publishid=39145&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=ve>

Wahltermin (B) 30.11./1.12.2018: Wie schreibe ich (m)eine Bachelor- oder Masterarbeit?

Die wissenschaftliche Abschlussarbeit treibt Studierende gelegentlich zur Verzweiflung. Dabei ist das Schreiben von wissenschaftlichen Texten eigentlich einfach, weil es klaren Regeln folgt. Welche das sind, lernen Sie in diesem Workshop kennen.

Inhalte: _ Themenfindung _ Stoffsammlung: Wie finde ich Material? _ Gliederung: Wie strukturiere ich den Stoff, baue die Argumentation auf und halte mich an einen roten Faden? _ Argumentieren, interpretieren & formulieren _ Wissenschaftliches Arbeiten _ Fußnoten, Literaturverzeichnis und Co. _ Zeitmanagement beim Schreiben _ Schreibblockaden: Was kann ich tun, wenn ich nichts zu Papier bringe? _ Notfallplan: Abgabe in 10 Tagen und noch kein Wort geschrieben?

Referent: Dr. Matthias Schwarzkopf

Zeiten: 30. November | 16 – 19 Uhr und 01. Dezember | 10 - 17 Uhr

Veranstaltungsort: Campus.Office, Konferenzraum

Anmeldung über Careers Service (5 Plätze) - Link zur Veranstaltung in bison: <https://www.uni-weimar.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&publishid=39373&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=ve>

Wahltermin (C) 25./26.1.2019: Projekte und Ideen präsentieren

Damit gute Ideen und Projekte tatsächlich umgesetzt werden können, müssen Sie überzeugend präsentiert werden, um ihre Adressaten zu erreichen. Der Workshop bereitet anhand von Videofeedback gezielt auf diese Präsentationssituationen vor. Es besteht die Möglichkeit, konkrete Projekte und Ideen mitzubringen. Die individuellen Fähigkeiten der Teilnehmenden werden analysiert und mit geeigneten Methoden weiterentwickelt. Ziel sind überzeugende und engagierte Präsentation.

Referentin: Christina Schmitz-Riol

Zeiten: 25. Januar | 16 – 19 Uhr und 26. Februar | 9 – 16 Uhr

Veranstaltungsort: Campus.Office, Konferenzraum

Anmeldung über Careers Service (5 Plätze) - Link zur Veranstaltung in bison: <https://www.uni-weimar.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&publishid=39628&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=ve>

Wahltermin (D) Tutorial »Bauhaus« des Sprachenzentrums

Zeiten: 1x/Monat, montags, 15.15 – 16.45 Uhr, also an folgenden Tagen: Montag, 5.11.2018, 3.12.2018, 7.1.2019 und 4.2.2019

Veranstaltungsort: Sprachenzentrum

Leistungsnachweis

Bestehen der begleitenden Übungen und Abgabenaufgaben zur Anfertigung einer wissenschaftlichen Arbeit. Endabgabe eines Textes bzw. Präsentation.

Studierende können bis zu 6 LP erwerben oder das Modul fakultativ belegen.

Experimentelle Television

318130010 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 15.10.2018

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Basic Mondays

Introduction to the basics of audio-visual technology.

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

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

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

Registration until 27. March 2018 via email frank.thomas@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum: 112, Steubenstr. 6a, Medienhaus

Mo. wö. ab 9.4.2018, 9.15-10.45 Uhr

Anmeldung bis 27.03.2018 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

Gestaltung medialer Umgebungen**418250005 Algorithmic Art**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tobias Zimmer

Waiting at traffic lights, shopping online, finding a new partner, baking a cake - noticed or unnoticed, everyone is in contact with algorithms each day.

In the class Algorithmic Art we will focus on graphical algorithms and generative art, to learn how to think like a machine. The programming language Processing offers artists and designers the chance to go beyond predefined and often limiting software and allows them to create their very own tools for 2D or 3D graphics production, interactive installations, data manipulation and more. With a simplified syntax, Processing takes down high entry barriers that are usually associated with programming languages. Simple visual results are possible with just a few lines of code, with an open end to more complex output and rule systems.

We will orient ourselves to the pioneering work of early computer artists ("Algorists") like Vera Molnar, Manfred Mohr or Frieder Nake and use a pen-plotter (self built in class or a ready-made one) to materialize the algorithms we develop in homeworks or in class. Treated topics and programming basics include: 2D shapes and geometry, variables, arrays, loops, randomness, noise, interaction, animation, functions, object orientation, working with data (image, sound, text),...

Further topics depending on interest:

webcam interaction, openCV, working with libraries and API's, 3D graphics, communication (OSC), projection mapping,...

Bemerkung

This course is also available for Master students, please see [here for further details](#).

Voraussetzungen

No prior coding experience needed. An own laptop is required. To join the class, send a short email with your level of knowledge, motivation and further questions to tobias.zimmer@uni-weimar.de (until 09.10.18)

Leistungsnachweis

Attendance, Development of an own project, Documentation

418250007 Artistic Research in Experimental Microbiology

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 11.01.2019 - 13.01.2019

Beschreibung

If you are already working on a (micro)biological project and you have the ambition to claim scientific validity, this is the right course for you.

The 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and "Introduction to Experimental Microbiology" (by Julian Chollet). It aims to support students and researchers to advance their own projects within the DIY BioLab (Chair of Media Environments) and encourage interdisciplinary exchange.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. It is open to everyone who already has some experience with laboratory techniques and experiment design: scientists, artists, biohackers, makers, educators, ecologists, etc.

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – including a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250010 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Max Neupert

Als der Experimentalfilmer Martin Arnold 1989 mit „Pièce Touchée“ Micro-editing mit Found-Footage betrieb, war dieser Begriff noch nicht erfunden. Steina Vasulka, Granular Synthesis und viele weitere Künstler folgten in der Untersuchung einer Ästhetik der zeitlichen Dekonstruktion und Neu-Zusammensetzung von Bewegungsbildern. In der Popkultur wurde dieses „audiovisuelle Cut-Up“ genutzt um die Bildsprache des Musikvideo zu erweitern und das Publikum von Live-Performances in den Bann zu ziehen. Cut Chemist und Ninja Tunes' Coldcut und Hextatic wurden mit ihren audiovisuellen Shows und Videoclips bekannt.

Heute ist digitales Video eine schier unerschöpfliche Quelle an „Found Footage“ welche durch Plattformen wie YouTube, als eine Datenbank an bewegtem Bildern fast aller Art jederzeit und jedem zugänglich ist. Sie machten popkulturelle Phänomene wie Supercuts möglich: Aneinanderreihungen von kurzen sich gleichenden Szenen. Martin Arnolds mühsame Montagen von vor 30 Jahren erscheinen im Kontext dieser Subkulturen wie archaischer YouTube Poop.

Im Kurs Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit schlagen wir die Brücke von Audio zu Video. Wir untersuchen und besprechen Beispiele künstlerischer Arbeiten aus Medienkunst, Experimentalfilm und Popkultur und schaffen eigene Arbeiten mit den Möglichkeiten von heute. Dabei lernen wir die Werkzeuge kennen die uns diese Arbeiten ermöglichen: Pure Data und Open Frameworks.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When experimental filmmaker Martin Arnold 1989 made "Pièce Touchée" from found-footage, it was micro-editing before the term was invented. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Cut Chemist and Ninja Tunes' Coldcut and Hextatic became famous for their audiovisual Shows and Videoclips. Today digital video is an almost infinite source of found footage which has been made accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomenons like supercuts: compilations of short shots of the same action. In the context of those subcultures Arnolds' tedious montages from 30 years ago appear like archaic YouTube Poop.

In the class Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Realtime we are working with audiovisual material bridging Audio and Video. We will survey and discuss examples of creative Works from media art, experimental filmmaking and popular culture and create own works with the possibilities of today. On the way we will learn the tools which enable us to do so: Pure Data and Open Frameworks.

Voraussetzungen

motivational letter to max.neupert@uni-weimar.de until 2018-10

Leistungsnachweis

Regular attendance (no more than 3 missed classes) as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250012 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, Einzel, 16:00 - 21:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 10.10.2018 - 10.10.2018

Beschreibung

Lehrende: Prof. Adelheid Mers

Künstlerin und Kulturwissenschaftlerin Adelheid Mers (lebt und lehrt/arbeitet in Chicago) erprobt mit diagrammatischen Mitteln künstlerische und kommunale Wissens - und Arbeitsprozesse. Im März 2019 nimmt sie an einer Ausstellung in Berlin im Kunstverein Nord teil, zu deren konzeptueller Vorbereitung die angebotene Veranstaltung beitragen soll.

In einer als Blockseminar angelegten Veranstaltung werden Teilnehmer die Möglichkeit haben, unter Nutzung bestehender Diagram Templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid) individuelle Beratungen (facilitated auto-epistemologies) durchzuführen, die persönlich bevorzugte Arbeitsweisen und Formen der Wissensschaffung (cognitive engines) visuell darstellen. Diese werden im Folgenden in Gruppenarbeit inhaltsbasiert topologisch/räumlich weiterentwickelt, um einen gemeinsam zu organisierenden, metakognitiven öffentlichen Raum zu simulieren.

Die übergeordnete Fragestellung ist, wie gesellschaftliche Wissensprozesse sich kontextspezifisch organisieren. Der Prozess verläuft auch unter Miteinbeziehung einfacher räumlicher Gesten und Objekte und deren performativer Weiterentwicklung. Dies soll dann zu Verbindungsmustern und weiteren Experimenten mit diesen führen. In Vorbereitung der Ausstellung wird in Exkursionen nach Berlin Moabit das städtische Umfeld erfasst und eine Skizze der vorhandenen Kulturökologie erstellt, aufgrund derer Verbindungen zu ansässigen Organisationen geknüpft und Einladungen zur partizipativen Nutzung der Installation entwickelt werden.

Diese Veranstaltung ist als Labor/Workshop konzipiert, wird zweisprachig angeboten (Englisch/Deutsch) und findet sowohl in Weimar als auch in Berlin statt. Die intensive Präsenzphase ist geplant für Oktober 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Weitere Beteiligung ist möglich und erwünscht im März 2019 in Berlin (4. - 16.3.) Relevante Texte und künstlerische Arbeiten (Diagrammatik, Medientheorie, Performance Studies) werden zur weiterführenden Diskussion eingebunden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Artist and researcher Adelheid Mers (lives and works/teaches in Chicago) uses diagrammatic means to probe artistic and communal processes of knowing and working.

This seminar is part of the concept preparation for an exhibition in March 2019 in Berlin, at Kunstverein Nord, that Mers will participate in.

This course is offered as a block seminar. Using existing diagrammatic templates (Fractal 3-Line Matrix und Braid), participants will be able to conduct facilitated auto-epistemologies that tease out personally preferred ways of working and creating new knowledge (cognitive engines). This material will be the basis for collaborative work that will consider mobile, topological forms of public, meta-cognitive spaces.

A leading question is how communal knowledge emerges in context. Our explorations will include performative uses of simple objects and gestures to experiment with arising, connective patterns. In preparation for the exhibition, field trips to Berlin Moabit will serve to establish connections within the local, cultural ecology, with the goal to develop ways to offer participatory uses for the installation.

This course is a lab or workshop, offered in German and English. It will take place in Weimar and Berlin. An intensive presence phase is planned for October 2018 in Weimar (8. - 20. 10.). Additional participation is possible and in March 2019, in Berlin (4. - 16.3.) Relevant texts und artworks (Diagrammatics, Media theory, Performance Studies) will extend the discourse.

Bemerkung

Das Modul findet vom als Blockveranstaltung vom vom 10.10. - 24.10.18 statt.

Genauere Zeiten werden mit den Teilnehmern vereinbart, daher ist eine Anmeldung erforderlich.
Anmeldung per Mail bis 05. Oktober bei melanie.birnschein@uni-weimar.de

418250013 DIY Bio: doing things with biology**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2018

Beschreibung

One hundred years ago, Lázló Moholy-Nagy described the so-called primitive human as a hunter, a craftsman, a builder and a physician all in one person. According to Moholy-Nagy, the skills of the primitive human were lost in the modern age, contemporaneously to the industrial revolution, when humans became specialized in one or the other craft. Today, having knowledge of a different kind could, for example, help in understanding how technologies or matter interact; and spontaneous ideas could, perhaps, suggest unexpected models for interaction between different technologies or different kinds of matter.

This course is an introduction to the DIY biology, and alongside it, its relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like *Euglena* and slime molds. The DIY Bio course also includes practical use of equipment around the biolab, such as the autoclave, microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will talk about maker culture, its ways of work and focusses. 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)

418250018 Introduction to Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 09.11.2018 - 11.11.2018

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques.

This 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to think like a microbiologist and what it means to do scientific research. Educational objectives include literature research, experiment design, result documentation, discussion and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.
 For students without prior experience in biological research this module is a requirement for attending the module "Artistic research in Experimental Biology" (11. - 13. January 2019).
 Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

418250023 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

J. Brinkmann

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

weitere Lehrende: Max Neupert

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR. Within the course, students will be invited to workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works

PLEASE READ CAREFULLY:

You have to apply with a motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Bemerkung

Erster Termin: 12.10.18, 10:00 Uhr, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Blockveranstaltung:

02.11.2018, 03.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

23.11.2018, 24.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

14.12.2018, 15.12.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

18.01.2019, 19.01.2019, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

Connecting Max to the World

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 10.10.2018

Beschreibung

The course will focus on developing simple interactive applications, which will foster imagination and skills around human and non-human interaction. To bridge physical world and computers, we will use Arduino microcontrollers and to exchange data within the network we will use OSC protocol. Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for future Max applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, feedback loops, sensing, and influencing physical data. Along the work in the class, we will use online tutorials for learning programming with Max and will document our experiments on the wiki.

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

418250014 Einführung in die be-greifbare Programmierung

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 29.10.2018

Beschreibung

Das Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalischer und digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Computational Thinking / Programmierens ein. Die open source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Programmierung.

Grundlagen Programmierung:

- Praktische Einführung in die Programmierung (Processing/Arduino)
- Vorgeschichte
- Variablen
- Bedingungen und Schleifen
- Arrays
- Funktionen
- Objektorientierte Programmierung
- Frameworks
- Sensoren / Aktoren

Einblicke in:

- Künstlerarbeiten
- Angewandte Fallbeispiele

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Einführung in die be-greifbare Programmierung".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

This beginners' course is dedicated to all design and media art students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments.

Attendees gained insights into the fundamentals of a programming language in conjunction to the principles of Human-Computer-Interaction. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

Voraussetzungen

Laptop, Arduino

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme; Hausaufgaben (Anwendung gelernter Inhalte), Testate, Präsentationen

418250020 Introduction to Web Development**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Introduction to Web Development is a bachelor-level introduction to the design and production of web-based media. Topics will include web design (HTML5 and CSS3), web-based production, and basic front end programming (JavaScript). For bachelor students with basic, or no coding experience.

Voraussetzungen

For undergraduate students with basic, or no web development experience.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

Medien-Ereignisse**418250000 ANFÄNGERGLÜCK ANIMATION – Theorie und Praxis****F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Unsere Welt unterliegt den Regeln der Physik. Wir sehen sie nicht direkt, können aber ihre

Auswirkungen beobachten und daraus Rückschlüsse ziehen. Das Verhalten von Objekten und Lebewesen ist durch die physikalischen Gegebenheiten unserer Welt definiert. Die Animation kehrt dieses Phänomen um. Die Eigenheiten cineastischer Welten werden durch das Verhalten, die Bewegungen und Deformation der Objekte und Lebewesen definiert. Ob wir uns im luftleeren Raum befinden, oder im Park, verrät die Flugbahn eines fallenden Blattes. Wie schwer eine Kugel ist, zeigt uns die Art ihres Aufpralls. Womit ein Sack befüllt ist, entpuppt sich, sobald er angehoben wird.

An diesem Punkt entfaltet die Animation größte Kraft, in dem sie es möglich macht, unsere Welt nicht nur nachzuempfinden, sondern eigene filmische Realitäten zu kreieren – soweit uns unsere Vorstellungskraft trägt.

Von Beginn des Semester bis zum Ende des Jahres 2018 werden wir uns theoretisch mit dem Thema Bewegung als Basis der Animation auseinandersetzen, sie studieren und analysieren und dabei die „12 Basic Principles of Animation“ kennenlernen.

Mit den Mitteln der analogen Zeichentrickanimation (traditional Animation) werden wir in drei weiteren Blockeinheiten im Frühjahr 2019 praktisch austesten, was zuvor theoretisch erforscht wurde.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

BEGINNER'S LUCK ANIMATION – theory and practice

Our world underlies the laws of physics. Animation turns that principle around and creates worlds through establishing physics.

In the beginning of the semester we will theoretically analyse movements as the base of animation and discover the „12 Basic Principles of Animation“.

Next year we will test our new gained knowledge by going through practical exercises using the techniques of traditional animation.

This class is aimed for participants with no experience in animation.

Theory part:

Every Thursday 11:00 – 12:30 / B15 / room 104

First meeting : 18. October 2018 Last meeting: 20. Dezember 2018

Practical part:

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

Theorie:

Donnerstags wö. 11:00 – 12:30 Uhr / B15 / Raum 104, erstes Treffen: 18.10.2018, letztes Treffen: 20.12.2018

Praxis:

17.1./24.1./31.1.2019, 11.00-16.00 Uhr / B15 / 104

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bis zum 30. September. Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Der Kurs richtet sich an motivierte Einsteiger ohne Vorkenntnisse.

418250002 Lichtspiele – reANIMIERT**W. Kissel, F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Als Beitrag zum Bauhaus100-Projekt „Republic of Spirits, Republik der Geister“ soll ein gemeinsames Lichtspiel entstehen, welches am 12. April 2019 zur Aufführung kommt. Mit den Mitteln der Animation sollen Clips entwickelt werden, die sich am Abend der Aufführung verbunden mit Live-Elementen zu einer Performance zusammenfügen. Inspiration sollen uns dabei Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendäre „Reflektorische Farblichtspiele“ liefern, die zu Beginn der 1920er zu einem Laternenfest und anderen Gelegenheiten am und um das Bauhaus aufgeführt wurden. Die Lichtspiele gelten als Meilenstein auf dem Weg zum Avantgardistischen Film und spiegeln in exemplarischer Weise die Konzepte des Bauhauses zum Thema Farbe, Form und Rhythmus wider. Über die reine Animation hinaus, ist es möglich, im Rahmen des Kurses ein eigenes freies performatives Vorhaben für die „Republic of Spirits, Republik der Geister“ zu entwickeln und umzusetzen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**Lichtspiele – reANIMIERT**

As a contribution to the Bauhaus100 project "Republic of Spirits, Republik der Geister" a collectively created Lichtspiel shell be developed and performed at the 12th of April 2019. Students are encouraged to create animated clips which in combination with a live element will be screened on the evening of the show. The clips might be inspired by Schwerdtfeger/Hirschfeld-Macks legendary "Reflektorische Farblichtspiele" which were performed in the early 1920 during a celebration at the Bauhaus and on other occasions. The Lichtspiele are considered to be milestones on the way to avant-garde films and reflect perfectly the concepts of Bauhaus concerning colour, shape and rhythm. It is also possible to develop and realise an own performative piece for the "Republic of Spirits, Republik der Geister" apart from animation. Requirements: basic knowledge in animation (except for your own projects) and courage Experience in live acting, performance, theatre, band, instruments, poetry slam, dramaturgy, dance etc. is very welcome.

First meeting: 26.10.2018

Additional meetings: 16.11. / 7.12. / 11.1. / 1.2.

11:00 – 14:30 / B15 / room 104

Show: 12.04.2019

Please apply with a motivational letter till 30th of September to: franka.sachse@uni-weimar.d**Bemerkung**

Bitte bewerben sie sich mit einem kurzen Motivations schreiben – evtl. mit Angaben zu ihren besonderen Fähigkeiten, Kenntnissen und Vorhaben - bis zum 30. September.

Bewerbung/Fragen an: franka.sachse@uni-weimar.de

Termine: erstes Treffen: 26.10.2018, 11.00-14.30 Uhr

weitere Termine: 16.11.2018, 7.12.2018, 11.1.2019, 1.2.2019 jeweils 11.00-14.30 Uhr

Raum: B15, 104

Aufführung: 12.4.2019

Voraussetzungen

Basiskenntnisse im Bereich Animation (außer, für eigene Projekte) und Mut Wünschenswert wären Erfahrungen mit Live-Auftritten, Performance, Theater, Bands, Instrumenten, Poetry-Slam, Dramaturgie, Tanz usw.

418250003 "Writing is Rewriting" - Schreiben im Drehbuchzirkel

J. Kaltenbach, W. Kissel, J. Krecisz, M. Muhshoff

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.10.2018 - 31.01.2019

Beschreibung

„So fühlt man Absicht, und man ist verstimmt“ wusste schon Goethe. In bester Weimarer Tradition wollen wir unsere Erzählskills verbessern und das Publikum anstatt es zu belehren, zu bevormunden und zu langweilen, es gekonnt verführen, überraschen, schockieren, mitreißen und berühren, um noch innerhalb des Wintersemesters überzeugende, kurbelfertige Kurzfilmdrehbücher zu verfassen.

In den ersten Stunden werden wir dem Drehbuchschreiben theoretisch begegnen, dessen Vorstufen kennenlernen, bekannte dramaturgische Strukturmodelle beleuchten und hinterfragen und anhand von Filmbeispielen herausfinden, was ein gutes Buch von einem schlechten unterscheidet.

Daraufhin begeben wir uns direkt in die Phase des kreativen Schreibens: Unabhängig vom Genre sollen eigene oder fremde Geschichten von Euch gefunden und aus Eurer Perspektive erzählt werden. Sowohl narrative als auch experimentelle Ansätze sind willkommen!

Weil man als angehende/r Autor/in immer und ohne Unterbrechung schreiben sollte, werden sämtliche am Kurs teilnehmenden Personen in einem wöchentlichen Rhythmus Synopsis, Exposé, Treatment und schließlich Drehbuch verfassen. Stephen King hat es so formuliert: „Wer keine Zeit zum Lesen hat, der hat auch keine Zeit zum Schreiben“. Daher wird jedes entstandene Werk von sämtlichen Teilnehmenden gelesen und produktiv kommentiert werden, um im Gegenzug auch ein fruchtbares Feedback für die eigene Schreibearbeit zu erhalten.

Um Eure Skripte auf Herz und Nieren zu prüfen, wird es einen Workshop mit einem Drehbuchdoktor geben. Ausserdem treffen wir uns im neuen Jahr mit professionellen Schauspielerinnen und Schauspielern, um entscheidende Szenen Eurer Bücher durchzuspielen und um das Feedback aus den Proben noch rechtzeitig in Eure Drehbücher einzuarbeiten.

Finale Abgabe des Kurses soll ein gelungenes Kurzfilmdrehbuch sein, für dessen Umsetzung Euch die vorlesungsfreie Zeit offen steht und durch die freundliche Mithilfe Eurer Kursteilnehmer unterstützt und umgesetzt werden kann.

Bewerbungen mit kurzem Motivationsschreiben und einem Beispiel für eine, Euch inspirierende Filmszene an: mirko.muhschhoff@uni-weimar.de und jessica.krecisz@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"Writing is Rewriting" - Creative writing for screenplays

In the best Weimar tradition, we want to perfect our narrative skills and write flawless short film scripts throughout the time of this winter semester.

In the first few meetings, we will theoretically encounter scriptwriting, get to know all it's stages, illuminate and question known structural models, and with the help of film examples find out what distinguishes a good script from a bad one.

Afterwards we will directly start into the hot phase of creative writing; Regardless of the genre, we will write exciting, rude, appealing, unappetizing, cute, down-to-earth, abstract screenplays. Both experimental and conventional are desired.

Because as a scriptwriter you have to write always and without interruption, each student will create on a weekly basis a synopsis, exposé, treatment, and finally a finished script. As Stephen King already said: "If you do not have time to read, you do not have time to write." For this reason, each author will read and comment on the work of the other participants and, in return, receive lots of feedback for their own project.

In order to put your scripts through their paces, we will have a workshop with a „screenplay-doctor“. In addition, right at the beginning of the new year, we will meet with professional actors to play through critical scenes of your books and adapt if necessary.

Final submission for the course will be a round short film script. It's implementation is not required within this module but of course can be done during the semester break.

Applications including a brief letter of motivation and an example of an inspiring film scene can be send to:

jessica.krecisz@uni-weimar.de and mirko.muhschhoff@uni-weimar.de

Please note, that due to the workshops which will be held in german, also the main course language is german.

Voraussetzungen

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Der Kurs richtet sich sowohl an Erstsemester, als auch an erfahrene Filmemacher und steht Bachelor-, sowie Masterstudierende offen.

Leistungsnachweis

Wöchentliche Teilnahme am Plenum und wöchentliches (!) Lesen und Schreiben der Drehbuchentwürfe. Teilnahme an Workshops (Termine werden in der ersten Sitzung besprochen). Finale Abgabe ist ein fertiges Drehbuch.

418250008 backup check back!

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 24.10.2018

Beschreibung

2019 jährt sich das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup zum 20. Mal. Im Unterschied zu klassischen Filmhochschulfestivals ist das backup festival auf die innovativen filmischen Arbeiten von Studierenden der Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen aus aller Welt fokussiert. Im Jubiläumsjahr 2019 wollen wir die Highlights aus 20 Jahren Festivalgeschichte medienwirksam feiern und präsentieren. Entstehen soll eine interaktive Ausstellung namens „*backup check back!*“, die ein eigener Bestandteil der neuen Filmfestivalaktivitäten des Jahres 2019 werden soll.

Die Studierenden werden im Wintersemester mit Unterstützung der Lehrenden das Programm und die Gestaltung des „*backup check back!*“ entwickeln. Von der Recherche, über die Sichtung und Auswahl der Best-Of-Filme bis zur Inszenierung eines „Erlebnisraums“ soll durch Studierende ein Rückblick der besonderen Art ermöglicht werden. Das Medien-Ereignis „*backup check back!*“ wird durch Musik-Events, Einladungen und Auftritten von Alumni und ehemaligen Backup-Initiatoren, Partnern und Unterstützern, die das Festival geprägt und begleitet haben, flankiert.

Weitere Säulen der Arbeit im Modul werden die Archivierung und Digitalisierung der backup-Filme aus 20 Jahren Festivalgeschichte darstellen, ebenso die Erstellung einer filmischen Dokumentation sowie weiterer PR-Maßnahmen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

backup check back!

2019 marks the 20th anniversary of the international short film festival *backup* launched by students of the Bauhaus University Weimar. In contrast to classical film school festivals, the *backup* festival focuses on the innovative cinematic works of students of art, media and design schools worldwide. In the anniversary year 2019, we want to celebrate and present the highlights of 20 years of festival history. The result is an interactive exhibition called "*backup* check back!", which will be part of the new film festival activities in 2019.

In the winter term, the students will develop the "*backup* check back!" program activities.

From research, through the screening and selection of best-of films to the staging of an "experience space", a special kind of retrospective will be made possible by students. The media event "*backup* check back!" is accompanied by music events, invitations and statements by alumni and former *backup* founders, supporters and partners who accompanied and shaped the festival.

Other parts of the work in the module will be the archiving and digitization of the *backup* films from 20 years of festival history, the creation of a documentary and other PR measures.

Voraussetzungen

Anmeldung per E-Mail an: juliane.fuchs@uni-weimar.de

418250009 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 15.10.2018

Beschreibung

Es ist in aller Munde: Das Bauhaus wird 100! Unterschiedlichste Projekte, Ausstellungen, Symposien, Seminare oder Workshops werden in diesem Rahmen realisiert und natürlich werden in Weimar, der Wiege des Bauhauses, eine große Anzahl von Veranstaltungen stattfinden. Um diesen Aktionen, rund um das Weimarer Jubiläum, zu einer größeren Außenwahrnehmung zu verhelfen, haben wir in Zusammenarbeit mit der Professur Medien-Ereignisse eine Lehrveranstaltung konzipiert, um die Bauhaus-Universität Weimar auch in Berlin zu verorten.

Die Bauhaus-Universität Weimar und die Galerie Eigenheim Berlin haben sich darauf verständigt, im nächsten Jahr in der Berliner Dependence der Galerie Eigenheim, ein Schaufenster für das Weimarer Jubiläum einzurichten. Zu diesem Zweck werden im Jahr 2019 in den Berliner Räumlichkeiten der Galerie Eigenheim vier Ausstellungen realisiert werden, welche sich an den aktuellen Fragen unserer Gesellschaft ausrichten und dabei so interdisziplinär formuliert sind, daß sämtliche Fakultäten an den Ausstellungen teilhaben können. Darüber hinaus bleibt die Galerie Eigenheim ihren Idealen treu und möchte den unterschiedlichsten zeitgenössisch-gestalterischen, künstlerischen sowie wissenschaftlichen Bewegungen eine Plattform geben, um sich zu entwickeln und zu präsentieren. Ob Symposium, Buchvorstellung, Workshop oder Performance-Reihe - hier wird es möglich, Aktionen die in Weimar stattfinden oder mit Weimar in Zusammenhang stehen, ohne größere Anstrengung auch in Berlin stattfinden zu lassen. Doch solch ein Ort des Geschehens und Vernetzens will organisiert und koordiniert sein:

Wir realisieren ein Planungs- und Organisationsbüro, eine Denkwerkstatt in der die Ausstellungen konzipiert und entwickelt werden. Die Lehrenden Konstantin Bayer (Kurator) und Bianka Voigt (Kulturmanagerin) stehen dabei jeweils einem Team vor. So entwickelt das Team um Bianka Voigt z. B. Kommunikationsstrategien und Möglichkeiten weiterer Fördermittelakquise und Konstantin Bayer vertieft die inhaltliche Ausrichtung und organisatorische Herangehensweise der Ausstellungsvorhaben. Im Lehrmodul im Wintersemester 2018/19 soll Tür an Tür in zwei Gruppen an diesen aufwändigen Ausstellungsvorhaben gearbeitet werden. In den gemeinsamen

Planungsrunden haben wir dann die Möglichkeit die jeweiligen Ergebnisse des einen Teams mit den Entwicklungen des anderen Teams abzugleichen. Wir laden Sie herzlich zu diesem Fachmodul im Wintersemester 2018/19 ein, um an den Vorbereitungen dieses Vorhabens teilzunehmen, um so einen Eindruck in die Komplexität der kuratorischen Arbeit zu bekommen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

A showcase of the Weimar anniversary "100 years Bauhaus" in Berlin

It is on everyone's lips: the Bauhaus will be 100! - A variety of projects, exhibitions, symposia, seminars or workshops especially in Weimar, the cradle of the Bauhaus, will be realized in this context. Bauhaus-Universität Weimar and Galerie Eigenheim Berlin agreed to extend the external perception of these actions around the Weimar Jubilee with the help of a showcase for the Weimarer Anniversary in the Berlin branch of Galerie Eigenheim to generate broader networks and to create different catalysts. For this purpose, 4 exhibitions will be realized in 2019 at Eigenheim Berlin, which are aligned with the current issues of our society and are formulated so interdisciplinary that all faculties and departments can participate in the exhibitions.

Beyond that, Eigenheim remains true to its ideals and wants to give the most diverse contemporary creative, artistic and scientific movements a platform to develop and present themselves. Whether symposium, book presentation, workshop or performance series - here it is possible to show actions that take place in Weimar without much effort in Berlin.

But such a place of action and networking wants to be organized and coordinated. A work that comes very close to that of a cultural manager, cultural maker or curator.

We realize a planning and organization office, a thinking workshop in which the exhibitions are planned and discussed. The lecturer Konstantin Bayer (curator) and Bianka Voigt (cultural manager) each form a team leader with different responsibilities. For example, the team led by Bianka Voigt develops communication strategies and opportunities for further funding and Konstantin Bayer deepened the content orientation and organizational approach to the exhibitions.

We want to work in two groups on this big target, next to each other. In the joint planning sessions we then have the opportunity to compare the achievements of one team with the developments of the other team. We cordially invite you to participate in this module in the winter semester 2018/19 in the preparation of this project to get an insight into

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

Dieser Kurs ist auch als [Fachmodul](#) belegbar.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und Exkursionen, Vorbereitung, Planung und Koordination des Schaufensters der Bauhaus-Universität Weimar zum 100 jährigen Jubiläum

418250019 Introduction to Typography

J. Rutherford

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Typography

Typography is the art of manipulating the visual form of language to enrich and control its meaning. It's an essential area of skill and knowledge for graphic designers. Typography predates modern graphic design by around 500 years; it is rich in rules, conventions, and esoteric terminology – but it remains an exciting space for invention and expression.

In this rigorous introductory course, we will study, name, and measure the characteristics of letterforms. We'll consider the pragmatic concerns involved in selecting and combining type. We'll peek into the rich historical, cultural, and aesthetic histories of familiar typefaces. We'll discuss time-tested conventions and best practices in setting type, as governed by principles of hierarchy and spatial organization. And we'll explore the expressive, meaning-making potential of type.

Informative lectures will be complemented by a series of assignments. Please note that this is not a software course; a basic working knowledge of Adobe InDesign or other page layout software will be assumed. You will need access to a computer and page layout software, such as InDesign, to complete the assignments.

Bemerkung

1. Block: 17.-18.10.2018, 2. block: 21-22.11.2018, 3. Block: 12.-13.12.2018, jeweils 10.00-18.00 Uhr

Ort: Pavillon-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

Leistungsnachweis

zwei Aufgaben pro Block

418250021 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Achtet bei der Bewerbung bitte darauf, dass es sinnvoll ist den zweiten Teil des Kurses auch zu belegen.

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben?

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

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

#

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine: 16.11.2018, 13.30-18.45 Uhr, 17.11.2018, 10.00-18.00 Uhr, danach Mo. wö. ab 26.11.2018, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 112, Steubenstrasse 6a, Medienhaus

Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 10.10.2016 an

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“ mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

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

418250022 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

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

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten

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

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

Bemerkung

Dozent: Martin Saalfrank

Termine und Raum werden noch bekanntgegeben!

Voraussetzungen

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

info@martin-saalfrank.de

Betreff: „LiKa – Bewerbung“

mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit
- aktive mündliche und praktische Teilnahme
- Bearbeitung und Präsentation des Abschlussprojektes

418250028 Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Beschreibung

Was ist das Politische an unserer Fotografie?

Ist es die große Reportage über Migrationsbewegungen weltweit oder die kleine Geschichte über die Flüchtlingshelfer vor Ort, die unsere Welt verändern kann.

Ist es besser rechte Demonstrationen zu fotografieren und anzuprangern oder durch Sozialreportagen soziale Missstände aufzudecken?

Lassen wir uns von den immer gleichen Lächlern vor rot, schwarz, grün, braun noch beeinflussen oder wie könnte ein Wahlplakat fotografisch anders aussehen.

Je nach Stand Eures Könnens arbeitet Ihr entweder in freier Projektarbeit oder nach Aufgabenstellung an politischen Themen. In Blockterminen werden die Arbeiten korrigiert und das weitere Vorgehen besprochen. Die Genre Reportage und Portrait bilden unseren Schwerpunkt, sind aber für Eure Arbeiten kein Muss.

Eine Exkursion nach Berlin ist Teil der Veranstaltung.

Mögliche Punkte dort:

-Besuch der Fotoredaktion: Die Tageszeitung

-Führung durch die Kunstsammlung des dt. Bundestages

Anmeldung bis 11.10.18 an weimar@berndhartung.de. Und ca. 20 Fotos per wetransfer, was habt Ihr bisher fotografiert. (Dies dient nicht zur Auswahl sondern nur zu meiner Information).

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

How can we be political in photography?

What does help more? Is it the big picturestory about migration worldwide or the little story about volunteers, who are helping refugees in our town?

Is it better to photograph right wing manifestations to have material against them or showing the deficiency in our society by making social reportages?

Are we influenced by the same smiling faces on red, black, green and brown? Or how could an election poster look like in your opinion?

Due to your level, we will work on political themes focusing on reportage and portrait.

An excursion to Berlin will be part of the course.

Please send an Application until October 11to weimar@berndhartung.de and a pdf with 20 photographs about what you photographed so far through wetransfer!

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

Termin: 19.10.2018, 13.30-16.00 Uhr, 9.11.2018, 14.12.2018, 18.1.2019 jeweils 13.30 - 18.00 Uhr - Bachelor

Termin: 19.10.2018, 16.00-18.30 Uhr, 10.11.2018, 15.12.2018, 19.1.2019 jeweils 10.00-14.00 Uhr - Master

Ort: B15/003

Voraussetzungen

Anmeldung unter weimar@berndhartung.de. ca 20 Bilder per wetransfer (!) "Was habe ich bisher gemacht"

Leistungsnachweis

Fertigstellung aller Aufgaben/Anwesenheit/Kurzreferat

418250030 1. Bauhaus Stop Motion Akademie - verbinde Kunst, Animation & Aktivismus

W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.02.2019 - 08.02.2019

Beschreibung

1st Bauhaus Stop Motion Academy

4-8.2.2019Weimar @bauhaus_uni

apply via stopmotionacademy@posteo.de

<https://stopmotionacademy.wixsite.com/2019>

4.02.2019 Einführung "Stickybones" - Martyna Koleniec
 Am ersten Tag animieren wir eigene Bewegungsabläufe nach.
 Mit Hilfe von "Stickybones", einer neuen Entwicklung aus den USA.
 Die Teilnehmer erlernen die Grundprinzipien der
 Animation & die Theorie von Bewegung, wie z.B.: Timing
 Teilnehmer: 10
 Workshop Leiter: Martyna & Marcus
 Sprachen: deu/ eng
<https://www.stickybones.com>

5.02.2019 Vorstellung "Mobile Animation Box"
 - aufbauen, anschalten, Filme animieren
 Im Workshop knetet jeder Teilnehmer sich selbst und animiert einen kurzen Loop.
 Die Teilnehmer erlernen die Grundprinzipien der Knet-animation und des Morphens.
 Teilnehmer: 10
 Workshop Leiter: Marcus & Martyna
 Sprachen: deu/ eng

6.02. -8.02.2019
 Vortrag - Txana Bane ...kreativer Aktivismus in den sozialen Medien"
 Animation Workshop - Marcus & Martyna
 Wir entwickeln und erstellen eine kurze Animation für eine Social Media Kampagne.
 Teilnehmer: 10
 Sprachen: deu/ eng/ portugiesisch

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

1. Bauhaus Stop Motion Academy - combine art, animation & activism

...combine professional animation skills, art & activism

"We´re bringing people, art and activism together by working on stop motion
 animation projects with different techniques and a lot of passion."

A series of workshops and an open laboratory for the art of analog animation - Stop Motion. The temporary academy opens it´s doors for the first time at Bauhaus University Weimar and besides acquiring new skills in the field of stop motion animation, it will be about creative activism in the social media. Together with an activist from the international movement of climate justice, we will develop a short animation for a campaign.

4.02.2019 Introduction "Stickybones":
 Rapid Posing & Animation Made Easy
 A revolutionary animation art figure perfectly calibrated to bring your ideas to life. Participants could learn basic principles of animation; theory of movement, timing and spacing, silhouette and poses.

Participants: 10
 Workshop Supervisor: Martyna & Marcus
 Sprachen: deu/ eng
<https://www.stickybones.com>

5.02.2019 Introduction "Mobile Animation Box"
 Participants will focus on simple and creative art of analogue animation that doesn't consume a lot of time and everybody can make it without a budget. During the workshop we will design your own character (clay - plasticine), learn principals of animation, how to make a loop and animate it.

Participants: 10
 Workshop Supervisor: Marcus & Martyna
 Sprachen: deu/ eng

6.02. - 8.02. 2019

Introduction - Txana Bane ...creative activism in the social media”:

In this interdisciplinary 3 days workshop, together with Txana Bane (son of a tribe chief) of the people of Huni Kuin - who live in the Brazilian forest on the border to Peru.

We will develop a concept for a short animation for his campaign // project.

The indigenous people buy land: Living Gaia e.V. collects donations for land purchase in the Brazilian jungle to protect the indigenous people of the Huni Kuin [in Acre]. Due to the election results in Brazil, the flora and fauna diverse Amazon and minorities, especially indigenous tribes, are under massive threat. Private property is to be used to enable them to be preserved and protected.

The goal is to work as a team and create a short support animation video for a the campaign.

press & links:

<http://www.taz.de/Indigener-ueber-Brasiliens-Praesident/!5562443/>

<https://www.living-gaia.org/waldkauf-im-amazonas.html>

Txana Bane, the tribal chief's son in the interview: "We must create places where cultures can give their best, where all sides win.

Where it's not about one culture being swallowed by another. This is my vision for a meaningful, future-oriented cooperation."

6.02.2019 10.00 - 12.00 ... lecture by Txana Bane - open to all

Workshopsupervisor

Marcus Grysczok & Martin Koleniec

Mentor

Prof. Kissel

apply via stopmotionacademy@posteo.de

Bemerkung

Dozenten: Marcus Grysczok, Martyna Koleniec, Txana Bane

Voraussetzungen

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Der Kurs richtet sich sowohl an Erstsemester, als auch an erfahrene Filmemacher.

Leistungsnachweis

Teilnahme an Workshops

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

418250001 erzähl.werkstatt BFA

A. Helmcke, A. Vallejo Cuartas

Werkmodul

Do, Einzel, 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 11.10.2018 - 11.10.2018

Beschreibung

In dem Werkmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie das visuelle Konzept für einen experimentellen Animationsfilm zu entwickeln. Das schließt sowohl die schreibpraktische Arbeit als auch gestalterische Praxisübungen im Bereich Animation ein. Ergänzt wird der Kurs durch die Auseinandersetzung mit den

Grundlagen der Filmdramaturgie. Neben konventionellen werden dabei auch experimentelle und hybride Formate vorgestellt und analysiert. Dabei besteht die Option, die gemeinsam entwickelten Exposés bis zur Deadline am 31.03.2018 bei der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) für den Nachwuchstag „KONTAKT“ einzureichen.

Das Modul wird in Blockveranstaltungen angeboten und findet abwechselnd in Weimar und Leipzig statt. Das Modul wird auch von Dr. Cathy de Haan von dem Deutschen Literatur Institut Leipzig betreut. Die erste Sitzung mit Vorbesprechung findet statt am Donnerstag 11.10.2018 von 18:15 - 19:45 Uhr. Die weiteren Termine sowie die Seminarorganisation (Anreise nach Leipzig etc.) werden in dieser ersten Seminarsitzung besprochen.

Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 10.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The objective of this module is to develop jointly with a partner of the German Literature Institute in Leipzig (DLL) a prepared exposé and a trailer for an experimental animation film. This includes both the practical writing work as well as practical design exercises in the field of animation. The course is complemented by an analysis of the basics of film dramaturgy. In addition to conventional formats, experimental and hybrid formats are also presented and explored. There is the option to submit the jointly developed exposés to the Mitteldeutsche Medienförderung (MDM). The module is offered in blocks and takes place alternately in Weimar and Leipzig. Participants must attend all sessions. The logistics of the course (journey to Leipzig etc.) will be discussed in the first seminar session, which will take place on Thu Oct 11, 2018, from 18:15 to 19:45.

Bemerkung

19.10 Weimar / 26.10 Leipzig / 02.11 Weimar / 11.01 Leipzig / 25.01 Leipzig / 01.02 Weimar

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

418250016 hands-on.produktion BFA

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:35, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Wir haben einen Auftrag: Dafür gibt es ein Budget, einen Zeitrahmen, viele Erwartungen seitens des Kunden - und vor allem mannigfache Ideen. Wie wird daraus eine ordentliche Produktion? Wie setzt man ein Konzept in eine Serie von Animationen um?

Ziel dieses Moduls ist es, die Ideen, die beim Projekt info.motion.werkstatt entwickelt werden, zu verwirklichen.

Das Modul gliedert sich dazu in Workshops, bei denen Szenenbild, Requisiten und Props anhand des Gestaltungskonzepts ausgearbeitet werden. Die Workshops finden teilweise als Blockveranstaltungen statt, deren Termine bei der Projektpräsentation bekannt gegeben werden.

Alle Modulteilnehmer/innen müssen verbindlich das Projektmodul info.motion-werkstatt belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

hands-on.produktion BFA

As animators we got a commission! There's a budget, a schedule and the client is waiting to hear our ideas. How can we develop all the ideas into an animation? How can we translate a design concept into a series of animations?

This course aims to make real the ideas developed during the info.motion-werkstatt project. With a workshop structure we will design the graphic aspects of the animations and build the stage, setting, and props for it.

To sign up for this course you also have to take the info.motion-werkstatt project and be willing to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

Bemerkung

erster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, Raum 104/B15

Voraussetzungen

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

Wissenschaftliche Module

418240003 Grundlagen der Informatik

A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Vorlesung, ab 12.10.2018

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 4, ab 17.10.2018

Fr, Einzel, 08:00 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Probeklausur, 18.01.2019 - 18.01.2019

Di, Einzel, 10:00 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur, 05.02.2019 - 05.02.2019

Beschreibung

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:

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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>

Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

This lecture replaces "Einführung in die Informatik". It is therefore not possible to receive credits for both courses.

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen**E. Hornecker, H. Waldschütz**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 09.10.2018

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 15.10.2018

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/ Kurzkomentar

Modeling in Information Systems

Students will get to know key concepts, modeling problems and approaches from different areas of computer science and media. (lecture in German!)

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)**E. Hornecker, M. Honauer**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 1. Vorlesung /Übung, ab 09.10.2018

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 15.10.2018

Mi, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 06.02.2019 - 06.02.2019

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-Studierende und Produktdesigner ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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 designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

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

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter