

## **Vorlesungsverzeichnis**

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2018/19

Stand 13.03.2019

<b>M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung</b>	<b>4</b>
<b>Kolloquien</b>	<b>44</b>
<b>Wissenschaftliche Module</b>	<b>46</b>
Basismodul Medienwissenschaft	49
Bildtheorie	49
Bildwissenschaft	49
Das Minoritäre denken	49
Die Welt des Sozialen	49
Europa	49
Filmästhetik	49
Kulturtechniken	49
Mediale Anthropologie	50
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	50
Mediale Historiographien	50
Mediale Welten	50
Medien des Denkens	50
Medienfragen	50
Medienphilosophie	50
Medien-Philosophie - Film-Bildung	50
Mediensoziologie	50
Migration der Dinge	50
Raumtheorie	50
Weimarer Klassik	50
Wissenschaft und Kunst	50
<b>Projektmodule</b>	<b>50</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	63
Experimentelles Radio	64
Experimentelle Television	66
Gestaltung medialer Umgebungen	66
Interface Design	67
Medien-Ereignisse	69
Multimediales Erzählen	71
<b>Fachmodule</b>	<b>72</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	87
Experimentelles Radio	89

Experimentelle Television	93
Gestaltung medialer Umgebungen	93
Interface Design	100
Medien-Ereignisse	102
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	105
Multimediales Erzählen	105

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

**Beschreibung**

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

**engl. Beschreibung**

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

**Bemerkung**

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

**Leistungsnachweis**

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

**118220402 Bauhaus Orbits – Realisierungsprojekt****B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 11.10.2018 - 31.01.2019

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 07.02.2019 - 07.02.2019

**Beschreibung**

„Bauhaus Orbits-Realisierungsprojekt“ ist eine Fortsetzung des freien Projektes vom Sommersemester 2018. Ziel des Projektes ist die Realisierung einer Ausstellungsinstallation im Maßstab 1:1 mit Software und Interfaceentwicklung und die Vorbereitung der Ausstellung im April 2019 an der Bauhaus-Universität Weimar. Das Projekt wird gefördert vom Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar e.V. und durch Lottomittel des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft.

Wenn wir in der von epistemologischer Ungewissheit geprägten Realität des 21. Jahrhunderts an den absoluten Paradigmen des Bauhauses festhalten wollen, so müssen wir uns ehrlich zugestehen, wir provozieren damit niemanden. Die zahlreichen Bemühungen um ein zeitgenössisches Verständnis der Werke, der Methodik und des pädagogischen Impetus der Meister des historischen Bauhauses führen uns immer wieder in den Widerspruch zwischen einer geschichtlichen adäquaten Würdigung und dem, was der aufrührerische Geist der Avantgarde von uns tatsächlich verlangt. Angesichts der umfangreichen Vorbereitungen rund um die Hundertjahrfeier des Bauhauses sollten wir uns darum fragen: Was soll heute als „Bauhaus“ gelten? Welche historische Sicht auf das Bauhaus konstituierenden Narrative müssen entmystifiziert werden? Welche Konzepte des Bauhauses können wir im zeitgenössischen Diskurs paraphrasieren und welche Aspekte haben sogar das Potential, den Weg aus der epistemischen Höhle der Moderne hinauzuweisen.

Das Projekt „Bauhaus Orbits“ antwortet auf diese Fragen mit dem Vorschlag, die Diskurspraktiken des Bauhauses wie z.B. Moholy-Nagy's Konzept des künstlerischen Schaffens, dokumentiert in „Von Material zu Architektur“, in eine algorithmisch anwendbare Form zu transformieren und somit den Design Diskurs auf eine neue epistemologische Stufe zu heben.

Das Projekt kooperiert mit der DFG geförderten Forschung zur „Prozessorientierten Diskursanalyse“ unter Leitung der Professuren im Bereich Theorie Medialer Welten, Web Technology und Informationssysteme, zur Anwendung der Diskursanalyse bei der Entwicklung einer einzigartigen analytischen Suchmaschine. Publikationen des historischen Bauhauses („Von Material zu Architektur“ von L. Moholy-Nagy) und deren intellektuelles Gegenstück werden als Textsammlung zusammengestellt, mit Beziehungen, Vergleichen, Negationen, Affirmationen und in einen szenografischen Apparat eingespeist, der im historischen Oberlichtsaal und in der Universitätsbibliothek ausgestellt werden soll. Der Diskurs wird wahrgenommen durch eine Oberfläche von Informationen, eine „Architektur als dritte Haut“. Die Installation kreierte damit einen faszinierenden Hohlraum, in dem durch Gesten, die Stimme und mit dem Blick interagiert werden kann.

Das Projekt wird durch ein transdisziplinäres Team von Studierenden der MediaArchitecture, der Ingenieurwissenschaften, der Musikwissenschaft Medienkunst und der Informatik bearbeitet.

### engl. Beschreibung

„Bauhaus Orbits - realisation project“ will continue the free project from summer semester 2018. The project aims to realise a physical exhibition installation in scale 1:1 with software and interface application. The installation will be exhibited in April 2019 in the university library and in May 2019 in „Oberlichtsaal“, main university building. The project is funded by the „Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar e.V.“ and by the Ministry for Economy, Science and Digital Society.

In the relativistic world of the 21<sup>st</sup> century, if the Bauhaus would still be upheld as an absolute doctrine, let us face the truth: it can hardly be considered a provocation. Despite numerous effort to re-animate contemporary discourse around the historical pedagogy, methodology or masters´ oeuvre, we most often find ourselves caught between contradictory wishes to preserve an intact past and to make sense of a resolutely Avant-Garde spirit. In the face of countless endeavours set around the centennial celebration, should we instead be asking: what counts as a „Bauhaus“ topic today? What needs to be demystified? Which aspects of the Bauhaus allow us to rethink it in continuum? In which episteme are such topics and statements situated?

The project „Bauhaus Orbits“ responds to these concerns by calling for a different epistemology in design discourse, where elements of discourse formation than that of artistic creation, as laid out by Moholy-Nagy in „Von Material zu Architektur“, are brought into processes of algorithmic systematisation.

The project benefits from a collaboration with the DFG-funded „Process-oriented Discourse Analysis“ under the Chairs of Media Worlds and Web Technology and Information System, which fuses Discourse Analysis with Artificial Intelligence in creating a uniquely analytical search engine. Publications of the historical Bauhaus („Von Material zu Architektur“ by L. Moholy-Nagy) as well as their intellectual counterparts are then fed in a corpus text, wherein relations, comparisons, negations, affirmations will be classified and sorted. This immaterial world of discourse formation will be housed in a scenographic apparatus at the auditorium of the historical Bauhaus, Oberlichtsaal and in an exhibition at University library. Altogether this universe of discourses will be experienced through a skin of information- „Architecture as third skin“. It hence creates a mesmerising void with which one interacts through bodily gesture, as well as their voice and gaze which travel through and around it.

The project has been orchestrated by a transdisciplinary team of students from MediaArchitecture, civil engineering, media arts, electro-acoustic composition and computer science.

**Target group:** It is a call to find interested project participants from master in architecture, computer science and media art and design study programs. HCI-skills and knowledge in data science and data analytics are required to develop the interface with audio and gesture control. Architecture students need good experience to work in the workshop and to build-up the installation.

### Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt mit einem Portfolio an der Professur Darstellungsmethodik bis zum 05.10.18. Fragen an: [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de).

**317210005 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival**

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS:

16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 21:00, 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](mailto: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 fi

web, apps and socialmedia.) Other working groups will watch hundreds of shortmovies, defining the screenings, inviting the ju 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](mailto: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.

## 318210000 Algorithmic Art

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Bachelor 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](mailto:tobias.zimmer@uni-weimar.de) (until 09.10.18)

**Leistungsnachweis**

Attendance, Development of an own project, Documentation

**318210001 Artistic Research in Experimental Microbiology****J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab)

<https://mikroBIOMIK.org/en>

**Voraussetzungen**

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

**318210002 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

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

## 318210004 DIY Bio: doing things with biology

### M. Gapsevicius

Fachmodul

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

Veranst. SWS:

4

### 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](mailto:mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

## 318210005 Introduction to Experimental Microbiology

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab)

<https://mikroBIOMIK.org/en>

### Voraussetzungen

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

## 318210006 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

### 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 introduced to the possibilities of VR. 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

### 318210007 VR EXPERIENCE DESIGNERS

#### J. Brinkmann

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, ab 11.10.2018

Veranst. SWS: 4

#### Beschreibung

How would you create an experience in VR? What works in VR and what doesn't?

When working with VR glasses you are confronted with an evolving medium that hasn't found its language, yet

In this class you will be introduced to the boundaries and experiment with the possibilities of VR. You will be working with Unreal Engine 4

This course is for MFA students only who already have experience in working with 3D Software

Planned is an excursion to Panorama Bad Frankenhausen as well as a participation at a Symposium at the HKW (Haus der Kulturen der Welt)

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

Ort: 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

**318210008 Computational Thinking - Introduction to Programming****J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 16.10.2018

**Beschreibung**

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "[https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational\\_Thinking\\_Introduction\\_to\\_Programming](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational_Thinking_Introduction_to_Programming)".  
Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an [johannes.deich@uni-weimar.de](mailto:johannes.deich@uni-weimar.de) mit dem Betreff: "Computational Thinking - Introduction to Programming".

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**

Computers are our tools.

This course offers the opportunity to get engaged with the principle of Computational Thinking (often shortened to CT), which describes a process that solves a problem by means of a computer.

In this class you will learn about formulating a problem and expressing its solution in such a way that a computer can effectively execute it.

This beginners course will be held in english and is dedicated to all kinds of master students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

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

- Processing (simplified Java programming language)
- Arduino (c programming language)
- Various sensors and actors

**Voraussetzungen**

Laptop computer. Readiness to learn and empathy.

**Leistungsnachweis**

Active participation; homework assignments; research and presentations.

**318210011 Web Based Media: Introductory Web Development I****B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

### Beschreibung

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

### Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming

### Leistungsnachweis

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

## 318210013 Animationsserien für Fernsehen und soziale Medien

**M. Brast, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

### 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 conc

### Bemerkung

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

B15, Raum 104 - Winuxpool

### Voraussetzungen

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

## 318210016 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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**

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 such a complex work.

#### **Bemerkung**

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

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

#### **Leistungsnachweis**

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

### 318210018 Buddy, mach den Beat doller! - eine Einführung in die Audioproduktion

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, 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

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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

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

#### Voraussetzungen

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

#### Leistungsnachweis

Termingerechte Projektanbabe von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

## 318210021 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

## 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 Bauhüsler 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 Bauhüsler/innen durch die Shoa ermordet — diese Zahl sollte uns bei der bunten Zusammensetzung der Bauhüsler/innen eigentlich nicht überraschen — vergessen sollten wir sie nicht. Dementsprechend wollen wir uns in diesem Fachkurs aus künstlerisch, 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 Bauhüsler und KZ-Häftling Franz Ehrlich entworfen. Das gegenüber dem Krematorium gelegene Bärenghege, 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 Bärenghege 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 Bärenghege 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](mailto: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

### 318210031 Introduction to Typography

#### J. Rutherford

Fachmodul

#### 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-Press, Scherfgasse 5, 99423 Weimar

### Leistungsnachweis

zwei Aufgaben pro Block

## 318210033 Montage als Wirklichkeitskonstruktion

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

### Beschreibung

*Linda Franke*

Im Seminar Montage als Wirklichkeitskonstruktion soll es um Möglichkeiten der Montage gehen, subjektive Wahrnehmung auszudrücken. Dabei wollen wir unsere Wahrnehmung in Bezug auf Zeit und Erinnerung untersuchen und uns damit beschäftigen die Struktur unserer Gedanken zu verbalisieren und zu visualisieren. Ausgehend von musikalischen Notationen wollen wir Möglichkeiten testen unsere Gedanken zu notieren um sie später als Montageplan oder Script nutzen zu können. Neben der praktischen Erforschung dieser Fragen wollen wir uns Filmbeispiele mit radikalen Montage anschauen und ihre Wirkung und Stilmittel diskutieren. Radikal in dem Sinne weil sich diese Filme selbst als ein Konstrukt verstehen und zeigen und dadurch Fragen an die Möglichkeit der Repräsentation von Wirklichkeit stellen.

(Alain Resnais „letztes Jahr in Marienbad“, Bergmann „Persona“, Tarkowski „der Spiegel“, Andy Warhol „blow job“, Chantal Akerman „Jeanne Dielman“, Lynch „Eraserhead“, Samuel Beckett " Film" )

Die Anmeldung erfolgt über die Projektbörse der Fak. Kunst und Gestaltung

Linda Franke, arbeitet neben ihrer eigenen künstlerischen Arbeit als Editorin, 3D Animateurin, Sound und Video Game Designerin. Von 2017 bis 2018 unterrichtete sie im Studiengang Montage als künstlerische Mitarbeiterin an der Filmuniversität Konrad Wolf Babelsberg.

### Bemerkung

Erster Treffen: Donnerstag, 08.11.2018, 17:30, Marienstr. 1b, Raum 301 (Auftakt als Skype-Session)

Mi 05.12. – Do 06.12. von 10-12 und 13-16 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 301

Mi 12.12 – Do 13.12. von 10-12 und 13-16 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 301

Mi 09.01. – Do 10.01. von 10-12 und 13-16 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 301

Mi 23.01. – Do 24.01. von 10-12 und 13-16 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 301

Mi 30.01. – Do 31.01. von 10-12 und 13-16 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 301

## 318210035 Nutzlose Wunsch-Maschinen/Automaten

**T. Burkhardt**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 15.10.2018

**Beschreibung**

In diesem Fachkurs werden die notwendigen Kenntnisse zum Bau von interaktiven Objekten vermittelt. Dies beinhaltet Elektronik, Sensoren, Aktuatoren und die Programmierung von Arduino Mikrocontrollern.

Die Lehre erfolgt anhand der Realisation eines selbst gesteckten Ziels: den Bau eines eigenen verrückten Automaten mit Geldeinwurf, der zur Winterwerkschau ausgestellt werden soll.

Parallel dazu werden grundlegende Überlegungen zur Benutzerführung und Mensch-Maschine Interaktion behandelt und werden als wesentliche Elemente im Design Prozess der Automaten dienen.

Registrierung:

Nach der Wahl erhaltet ihr an eure Uni-Email-Adresse genaue Information zum ersten Termin.

Studierende anderer Fakultäten:

Teilnahme nach Absprache möglich. Anfrage bitte per Email an: [tim.burkhardt@uni-weimar.de](mailto:tim.burkhardt@uni-weimar.de)

**Bemerkung**

Raum: Marienstraße 1b - Raum 205 ([OpenProcessLab](#))

**318210036 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen**

**M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Fachmodul 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](mailto: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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

### 318210038 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie

**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

### 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

**318210041 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I****A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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 tlive on Bauhaus FM to apply the learned immediately.

Please register until 28th of September via e-mail at [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

**318210043 Elektroakustische Musik I****R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

**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](mailto: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

**318210044 erzähl.werkstatt MFA**

**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.10.2018

**Beschreibung**

In dem Fachmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie einen Trailer 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.

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.

**engl. Beschreibung**

erzähl.werkstatt MFA

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**

Dozentin: Cathy de Haan, Aline Helmcke

Termine: 2.11.2018, 10.30-15.30 Uhr, B15, 104; 23.11.2018, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig DLL; 30.11.2018, 10.30-15.30 Uhr; 11.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 25.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 1.2.2019, 10.30-15.30 Uhr

**Leistungsnachweis**

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

**318210045 hands-on.produktion MFA****C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, 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 MFA

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**

ererster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, B15/104

**Voraussetzungen**

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

**318210046 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

## 318210047 Lichtspiele – reANIMIERT

**W. Kissel, F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

### 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 – reANIMATED

As a contribution to the Bauhaus100 project "Republic of Spirits, Republik der Geister" a collectively created *Lichtspiel* shall be developed and performed at the 12<sup>th</sup> 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 30<sup>th</sup> of September to: [franka.sachse@uni-weimar.de](mailto:franka.sachse@uni-weimar.de)

### **Bemerkung**

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

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.

## **318220001 Art and Biomedica: agencies of being**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.10.2018

### **Beschreibung**

Lehrender: Theresa Schubert, PhD

In the 1960s cybernetician Stafford Beer brought up the idea that there should be a completely new way to the construction of computing elements: finding some material with the appropriate liveliness rather than laboriously engineering dead matter. Since always observations of and in nature have inspired artists. In recent years more and more artists – often with a background in media and technology – have turned to the biological side and included living matter in search for new modes of expression and a shift to nonhuman viewpoints: the autonomy

and unpredictability of organisms, a processual approach of observation and revealing, ideas of interspecies-collaboration.

This course focuses on the convergence of bioart and media art. We discuss relevant theories and philosophies. Presentations of artistic projects from the fields of bioart, media art and art+science collaborations will form the basis for the mediation of concepts. Between dirt, dust and data, fluids, cells and organic life, the creation from a non-human perspective is the aim of the project.

What happens at the intersection of art, biology and new media technologies? What are the unique features of living materials and how can they be included in an artistic context? How can ideas based on research and processes of experimentation be translated into sensual experiences?

With a focus on sensory experiences students should develop installations, interfaces, performances, objects, or video works that can be exhibited (exhibition space in Berlin is available). The project is aimed at graduate students and offers both a structured work process as well as self-directed, individual project work and a space for conceptual discussion and idea translation.

### Bemerkung

weitere Termine: additional lectures Thursdays 19-20:30 (bi-weekly), R204 M7b

### Voraussetzungen

Motivation letter to schuber3@uni-weimar.de until 09.10.2018

### Leistungsnachweis

- regular attendance to classes and active participation through short presentations is mandatory
- development of an individual research project / exhibitable artwork
- documentation of your project on the GMU Wiki

## 318220002 IDMC - Interface Design Masterclass / Moholy-Nagy Machines

**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.10.2018

### Beschreibung

For the Bauhaus year 2019 we will have a thematic focus on the experimental works of the Bauhaus Master Moholy-Nagy. We will investigate possibilities how we can build on this tradition and translate his groundbreaking works in today's digital world.

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality

- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.
  - Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends). Participation is optional - depending on individual knowledge.
  - Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.
  - Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.
- It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group. This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

### engl. Beschreibung

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.
- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends). Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.
- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

### Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

### 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 "proof-of-concept" 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).

## 318220007 CIRQUE DU BAUHAUS - Immersives Musiktheater

**M. Remann**

Projektmodul

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

Veranst. SWS:

16

### 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

### 318220008 Die Demokratie & das Plakat

**A. Döpel, F. Hartmann, B. Scheven, A. Schwinghammer**  
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

#### Beschreibung

Das Projekt wird in Kooperation mit der Professur „Geschichte und Theorie der VK“ und dem Deutschen Nationaltheater und deren „Woche der Demokratie“ stattfinden.

Im projektbegleitenden, verpflichtenden Wissenschaftsmodul werden wir uns mit dem Transparent, Poster/Plakat und seinen Rollen in der demokratischen Kundgebung, historischen Beispielen, Wirkungen, Ritualisierungen beschäftigen.

In der praktischen Umsetzung werden wir experimentell mit dem Thema umgehen:

- Die (politischen) Interaktionspotenziale des Plakats ausloten,
- Das Plakat als zeitbasiertes Medium testen
- Digitale Plakatformate ins Spiel bringen
- Das Plakat aus seiner passiven Zweidimensionalität befreien
- Das Plakat interaktiv und sicher auch räumlich werden lassen

Ob inszeniert, illustriert, programmiert, analog oder digital, alles wird möglich sein.

Die Definition einer Idee, Bewertungskriterien und Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen und das Präsentieren selbst.

#### **Bemerkung**

Raum und Zeit:

M1 Raum305 und Nationaltheater Weimar,

Dienstags 10:15 bis ca. 14:30

#### **Voraussetzungen**

Schwerpunkt auf konzeptionell / inhaltlichem Arbeiten

Sehr gute Deutsch- oder Englischkenntnisse

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **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](mailto: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

## 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 Rechercharbeiten 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](mailto: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

## 318220025 info.motion.werkstatt MFA

**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, warum 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](mailto:catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de)

### engl. Beschreibung

info.motion.werkstatt MFA

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!

Furthermore, we deepen the strategies and tools needed in the areas of infographics for animation projects, production design, and text development. Previous knowledge in these areas is highly appreciated. All project participants must also take the hands-on.produktion module and be prepared to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

If you would like to participate please send an e-mail with a short motivation letter to [ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de](mailto:ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de) before Oct 8, 2018.

### Voraussetzungen

Belegung des Fachmoduls: hands-on.produktion

### Leistungsnachweis

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

## 318220027 Klangwerkstatt B - 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](mailto:tim.helbig@hfm-weimar.de)

#### Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

#### Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

### 318220028 My Bauhaus is better than yours

#### N. Hens, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 15.10.2018

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 16.10.2018

#### Beschreibung

Vor einigen Jahren verklagte eine große Baumark-Kette ein kleines studentisches Design-Label aus Weimar. Der Grund: der Name Bauhaus. Abseitige Geschichten wie diese, jenseits der Bauhaus-Überlieferung, sollen in diesem Semester die Hauptrolle spielen.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semesters um! Oder erarbeitet ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisiert ein längeres Stück! Ein besonderes Augenmerk soll auf den Genre-Grenzen zwischen dokumentarischem, fiktionalem und experimentellem Erzählen liegen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen die den kreativen Prozess des Filmemachens anregt und kritisch begleitet. Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und fördern die technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Projektbegleitend wird es 14-tägig jeweils am Montagabend die Möglichkeit geben, ausgewählte dokumentarische Filmbeispiele gemeinsam zu sichten und zu diskutieren.

#### engl. Beschreibung

„My Bauhaus is better than yours” is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically and in storytelling.

#### Leistungsnachweis

Attendance, active participation, practical exercises, production of short films

### 318220029 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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungen und Erstellen einer künstlerischen Arbeit

## 318220030 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](mailto: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](mailto: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

### 318230008 (R)EVOLUTION DES HANDWERKS. Paradigmen und Perspektiven zum Handwerk: Vom Faustkeil zum Algorithmus.

**M. Braun**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 15.10.2018 - 04.02.2019

**Beschreibung**

Gegenwärtig erleben wir eine zunehmende Rückbesinnung in den Gestaltungsdisziplinen auf das klassische Handwerk. Dies äußert sich in unterschiedlichsten Bereichen der Praxis wie auch der Wissenschaft und bedingt damit die Gestaltung. Mit jener Rückbesinnung traditioneller Arbeitskulturen entstehen gleichermaßen Irritationen: Begrifflichkeiten und Methoden bleiben hier oft unverstanden, Herkunft und Traditionen erfahren unzureichende Beachtung und allem voran die Frage: Ist es tatsächlich eine Rückbesinnung oder nicht viel mehr ein Phänomen, das sich aufgrund der sich in Veränderung befindenden Fertigungsverfahren in einer vermeintlichen Rückbesinnung zeigt, da nunmehr die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts vom Bedürfnis nach Singularitäten geprägt ist?

Ziel der Lehrveranstaltung ist die Auseinandersetzung mit der Geschichte des Handwerks und dessen Bedeutung für die Gestaltung. Im Zentrum stehen hierbei die wesentlichen Paradigmen und Kontexte, die die heutige Vorstellung von Handwerk maßgeblich prägen. Schwerpunkt der Untersuchungen liegt bei den gestalterischen, sozialen und kulturellen Entwicklungen ab dem 19. Jahrhundert bis in die digitale Gegenwart (Digitales Handwerk).

Neben Referaten werden einschlägige Texte, Verfahren und Projekte herangezogen und diskutiert; dies mit dem Ziel, die Begrifflichkeit(en) des Handwerks zu entstauben, gar aus fehlerhaften Darstellungen zu „bergen“, um das Handwerk umfassend differenziert betrachten zu können und für gegenwärtige Produktkulturen in Zeiten des Digital Turns nutzbar zu machen.

Das Modul ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und findet wöchentlich statt.

#### **Bemerkung**

Die Lehrveranstaltung ist als wöchentliches Seminar konzipiert und richtet sich an alle Fachsemester der Bachelor- und Masterstudiengänge Produkt-Design, Visuelle Kommunikation, Medienkunst und Mediengestaltung.

Die Einwahl erfolgt manuell, siehe: <https://www.uni-weimar.de/de/kunst-und-gestaltung/aktuell/termine/>

Die Auftaktveranstaltung findet am Montag, 15.10.2018, 14 Uhr im o.g. Raum statt. Alle weiteren Veranstaltungen des Seminars beginnen jeweils 13:30 Uhr.

#### **Leistungsnachweis**

Das Bestehen der Lehrveranstaltung setzt das Abhalten eines Referats, die regelmäßige Teilnahme an den Seminaren, das Mitwirken an Diskussionen, sowie die Erarbeitung einer wissenschaftlichen Hausarbeit (in Form eines Essays) voraus.

### **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](mailto: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](mailto:gianluca.pandolfo@uni-weimar.de)

### 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

## 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)

## Interface Design Master-Kolloquium

### J. Geelhaar

Kolloquium

Do, wöch., 17:00 - 18:30

Veranst. SWS: 2

### Beschreibung

Aktuelle Entwicklungen im Bereich Interface Design werden anhand von Präsentationen/Vorträgen von Bachelor/Master/PhD Studierenden diskutiert.

Die Präsentationen umfassen ausgewählte Projektideen, verpflichtende Bachelor/Master Thesis Präsentationen die den Verlauf der Arbeit zeigen und PhD/Promotionsvorhaben der Interface Design Professur.

Sie geben einen Überblick über die aktuellen Arbeiten der Interface Design Professur.

Dieser Kurs findet nur nach Anmeldung statt - bitte prüfen Sie Termine für anstehende Vorträge auf der Webseite. Anmeldungen für eigene Vorträge bitte per e-mail an Prof. Dr. Geelhaar.

### engl. Beschreibung

Interface Design Master-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

Aktive Teilnahme, Vortrag / Präsentation der eigenen Arbeit

### Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

#### Beschreibung

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

#### engl. Beschreibung

Master's Colloquium Media Events

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

#### Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

#### Voraussetzungen

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

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**W. Bauer-Wabnegg**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 18:30 - 20:00, 23.10.2018 - 23.10.2018

#### Beschreibung

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

#### engl. Beschreibung

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

#### Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31. März 2018 via Mail an [walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de](mailto:walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de)

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 18:30-20.00 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

#### Voraussetzungen

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

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

## Kolloquien

**Interface Design Master-Kolloquium****J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 17:00 - 18:30

**Beschreibung**

Aktuelle Entwicklungen im Bereich Interface Design werden anhand von Präsentationen/Vorträgen von Bachelor/Master/PhD Studierenden diskutiert.

Die Präsentationen umfassen ausgewählte Projektideen, verpflichtende Bachelor/Master Thesis Präsentationen die den Verlauf der Arbeit zeigen und PhD/Promotionsvorhaben der Interface Design Professur.

Sie geben einen Überblick über die aktuellen Arbeiten der Interface Design Professur.

Dieser Kurs findet nur nach Anmeldung statt - bitte prüfen Sie Termine für anstehende Vorträge auf der Webseite.

Anmeldungen für eigene Vorträge bitte per e-mail an Prof. Dr. Geelhaar.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Interface Design Master-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**

Aktive Teilnahme, Vortrag / Präsentation der eigenen Arbeit

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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

**Beschreibung**

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

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Master's Colloquium Experimental Radio

For students working on their master or a free idea.

**Bemerkung**

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

**Leistungsnachweis**

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

### Master-Kolloquium 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

Master's Colloquium Media Events

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

#### Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

#### Voraussetzungen

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

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**W. Bauer-Wabnegg**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 18:30 - 20:00, 23.10.2018 - 23.10.2018

#### Beschreibung

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

#### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

#### Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31. März 2018 via Mail an [walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de](mailto:walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de)

Termine: erster Termin: 17.4.2018, 18:30-20.00 Uhr, Raum 104

danach 14tägig nach Aushang dienstags, B15, Dachgeschoß

#### Voraussetzungen

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

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

### 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)

**Basismodul Medienwissenschaft****Media Studies (Basic Module)**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Ziemann

**Bildtheorie****Image Theory**

Modulverantwortliche: N. N.

**Bildwissenschaft****Image Science**

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

**Das Minoritäre denken****Die Welt des Sozialen****Europa****Filmästhetik****Kulturtechniken****Cultural Techniques**

Modulverantwortliche: Prof. Dr. Gabriele Schabacher

**Mediale Anthropologie**

**Mediale Historiografien / Wissensgeschichte**

**Mediale Historiographien**

**Media Historiography**

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

**Mediale Welten**

**Medien des Denkens**

**Media of Thinking**

Modulverantwortlicher: Vertr.-Prof. Dr. Jörg Volbers

**Medienfragen**

**Medienphilosophie**

**Media Philosophy**

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

**Medien-Philosophie - Film-Bildung**

**Mediensoziologie**

**Migration der Dinge**

**Migration of Things**

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

**Raumtheorie**

**Weimarer Klassik**

**Wissenschaft und Kunst**

**Science and Art**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henning Schmidgen

**Projektmodule**

118220402 Bauhaus Orbits – Realisierungsprojekt

**B. Rudolf, H. Schmidgen, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 11.10.2018 - 31.01.2019

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 07.02.2019 - 07.02.2019

**Beschreibung**

„Bauhaus Orbits-Realisierungsprojekt“ ist eine Fortsetzung des freien Projektes vom Sommersemester 2018. Ziel des Projektes ist die Realisierung einer Ausstellungsinstallation im Maßstab 1:1 mit Software und Interfaceentwicklung und die Vorbereitung der Ausstellung im April 2019 an der Bauhaus-Universität Weimar. Das Projekt wird gefördert vom Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar e.V. und durch Lottomittel des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft.

Wenn wir in der von epistemologischer Ungewissheit geprägten Realität des 21. Jahrhunderts an den absoluten Paradigmen des Bauhauses festhalten wollen, so müssen wir uns ehrlich zugestehen, wir provozieren damit niemanden. Die zahlreichen Bemühungen um ein zeitgenössisches Verständnis der Werke, der Methodik und des pädagogischen Impetus der Meister des historischen Bauhauses führen uns immer wieder in den Widerspruch zwischen einer geschichtlichen adäquaten Würdigung und dem, was der aufrührerische Geist der Avantgarde von uns tatsächlich verlangt. Angesichts der umfangreichen Vorbereitungen rund um die Hundertjahrfeier des Bauhauses sollten wir uns darum fragen: Was soll heute als „Bauhaus“ gelten? Welche historische Sicht auf das Bauhaus konstituierenden Narrative müssen entmystifiziert werden? Welche Konzepte des Bauhauses können wir im zeitgenössischen Diskurs paraphrasieren und welche Aspekte haben sogar das Potential, den Weg aus der epistemischen Höhle der Moderne hinauszuweisen.

Das Projekt „Bauhaus Orbits“ antwortet auf diese Fragen mit dem Vorschlag, die Diskurspraktiken des Bauhauses wie z.B. Moholy-Nagy's Konzept des künstlerischen Schaffens, dokumentiert in „Von Material zu Architektur“, in eine algorithmisch anwendbare Form zu transformieren und somit den Design Diskurs auf eine neue epistemologische Stufe zu heben.

Das Projekt kooperiert mit der DFG geförderten Forschung zur „Prozessorientierten Diskursanalyse“ unter Leitung der Professuren im Bereich Theorie Medialer Welten, Web Technology und Informationssysteme, zur Anwendung der Diskursanalyse bei der Entwicklung einer einzigartigen analytischen Suchmaschine. Publikationen des historischen Bauhauses („Von Material zu Architektur“ von L. Moholy-Nagy) und deren intellektuelles Gegenstück werden als Textsammlung zusammengestellt, mit Beziehungen, Vergleichen, Negationen, Affirmationen und in einen szenografischen Apparat eingespeist, der im historischen Oberlichtsaal und in der Universitätsbibliothek ausgestellt werden soll. Der Diskurs wird wahrgenommen durch eine Oberfläche von Informationen, eine „Architektur als dritte Haut“. Die Installation kriert damit einen faszinierenden Hohlraum, in dem durch Gesten, die Stimme und mit dem Blick interagiert werden kann.

Das Projekt wird durch ein transdisziplinäres Team von Studierenden der MediaArchitecture, der Ingenieurwissenschaften, der Musikwissenschaft Medienkunst und der Informatik bearbeitet.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

„Bauhaus Orbits - realisation project“ will continue the free project from summer semester 2018. The project aims to realise a physical exhibition installation in scale 1:1 with software and interface application. The installation will be exhibited in April 2019 in the university library and in May 2019 in "Oberlichtsaal", main university building. The project is funded by the "Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar e.V." and by the Ministry for Economy, Science and Digital Society.

In the relativistic world of the 21<sup>st</sup> century, if the Bauhaus would still be upheld as an absolute doctrine, let us face the truth: it can hardly be considered a provocation. Despite numerous effort to re-animate contemporary discourse around the historical pedagogy, methodology or masters' oeuvre, we most often find ourselves caught between contradictory wishes to preserve an intact past and to make sense of a resolutely Avant-Garde spirit. In the face of countless endeavours set around the centennial celebration, should we instead be asking: what counts as a "Bauhaus" topic today? What needs to be demystified? Which aspects of the Bauhaus allow us to rethink it in continuum? In which episteme are such topics and statements situated?

The project "Bauhaus Orbits" responds to these concerns by calling for a different epistemology in design discourse, where elements of discourse formation than that of artistic creation, as laid out by Moholy-Nagy in "Von Material zu Architektur", are brought into processes of algorithmic systematisation.

The project benefits from a collaboration with the DFG-funded "Process-oriented Discourse Analysis" under the Chairs of Media Worlds and Web Technology and Information System, which fuses Discourse Analysis with Artificial Intelligence in creating a uniquely analytical search engine. Publications of the historical Bauhaus ("Von Material zu Architektur" by L. Moholy-Nagy) as well as their intellectual counterparts are then fed in a corpus text, wherein relations, comparisons, negations, affirmations will be classified and sorted. This immaterial world of discourse formation will be housed in a scenographic apparatus at the auditorium of the historical Bauhaus, Oberlichtsaal and in an exhibition at University library. Altogether this universe of discourses will be experienced through a skin of information- "Architecture as third skin". It hence creates a mesmerising void with which one interacts through bodily gesture, as well as their voice and gaze which travel through and around it.

The project has been orchestrated by a transdisciplinary team of students from MediaArchitecture, civil engineering, media arts, electro-acoustic composition and computer science.

**Target group:** It is a call to find interested project participants from master in architecture, computer science and media art and design study programs. HCI-skills and knowledge in data science and data analytics are required to develop the interface with audio and gesture control. Architecture students need good experience to work in the workshop and to build-up the installation.

#### Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt mit einem Portfolio an der Professur Darstellungsmethodik bis zum 05.10.18. Fragen an: [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de).

### 317210005 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival

**W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 21:00, 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 interdisziplinäre 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](mailto: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 preferences, special skills and references to Lena Liberta: [info@lena-liberta.de](mailto: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.

**318220001 Art and Biomedica: agencies of being**

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.10.2018

### Beschreibung

Lehrender: Theresa Schubert, PhD

In the 1960s cybernetician Stafford Beer brought up the idea that there should be a completely new way to the construction of computing elements: finding some material with the appropriate liveliness rather than laboriously engineering dead matter. Since always observations of and in nature have inspired artists. In recent years more and more artists – often with a background in media and technology – have turned to the biological side and included living matter in search for new modes of expression and a shift to nonhuman viewpoints: the autonomy and unpredictability of organisms, a processual approach of observation and revealing, ideas of interspecies-collaboration.

This course focuses on the convergence of bioart and media art. We discuss relevant theories and philosophies. Presentations of artistic projects from the fields of bioart, media art and art+science collaborations will form the basis for the mediation of concepts. Between dirt, dust and data, fluids, cells and organic life, the creation from a non-human perspective is the aim of the project.

What happens at the intersection of art, biology and new media technologies? What are the unique features of living materials and how can they be included in an artistic context? How can ideas based on research and processes of experimentation be translated into sensual experiences?

With a focus on sensory experiences students should develop installations, interfaces, performances, objects, or video works that can be exhibited (exhibition space in Berlin is available). The project is aimed at graduate students and offers both a structured work process as well as self-directed, individual project work and a space for conceptual discussion and idea translation.

### Bemerkung

weitere Termine: additional lectures Thursdays 19-20:30 (bi-weekly), R204 M7b

### Voraussetzungen

Motivation letter to schuber3@uni-weimar.de until 09.10.2018

### Leistungsnachweis

- regular attendance to classes and active participation through short presentations is mandatory
- development of an individual research project / exhibitable artwork
- documentation of your project on the GMU Wiki

## 318220002 IDMC - Interface Design Masterclass / Moholy-Nagy Machines

**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.10.2018

### Beschreibung

For the Bauhaus year 2019 we will have a thematic focus on the experimental works of the Bauhaus Master Moholy-Nagy. We will investigate possibilities how we can build on this tradition and translate his groundbreaking works in today's digital world.

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester

specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group.

This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

#### **engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

#### **Voraussetzungen**

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

#### **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 "proof-of-concept" 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).

### 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

## 318220025 info.motion.werkstatt MFA

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](mailto:catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de)

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

info.motion.werkstatt MFA

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!

Furthermore, we deepen the strategies and tools needed in the areas of infographics for animation projects, production design, and text development. Previous knowledge in these areas is highly appreciated. All project participants must also take the hands-on.produktion module and be prepared to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

If you would like to participate please send an e-mail with a short motivation letter to [ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de](mailto:ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de) before Oct 8, 2018.

**Voraussetzungen**

Belegung des Fachmoduls: hands-on.produktion

**Leistungsnachweis**

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

**318220027 Klangwerkstatt B - 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](mailto:tim.helbig@hfm-weimar.de)**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

**Leistungsnachweis**

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

**318220028 My Bauhaus is better than yours****N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 15.10.2018

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 16.10.2018

**Beschreibung**

Vor einigen Jahren verklagte eine große Baumark-Kette ein kleines studentisches Design-Label aus Weimar. Der Grund: der Name Bauhaus. Abseitige Geschichten wie diese, jenseits der Bauhaus-Überlieferung, sollen in diesem Semester die Hauptrolle spielen.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semesters um! Oder erarbeitet ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisiert ein längeres Stück! Ein besonderes

Augenmerk soll auf den Genre-Grenzen zwischen dokumentarischem, fiktionalem und experimentellem Erzählen liegen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen die den kreativen Prozess des Filmemachens anregt und kritisch begleitet. Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und fördern die technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Projektbegleitend wird es 14-tägig jeweils am Montagabend die Möglichkeit geben, ausgewählte dokumentarische Filmbeispiele gemeinsam zu sichten und zu diskutieren.

#### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

„My Bauhaus is better than yours” is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically and in storytelling.

#### Leistungsnachweis

Attendance, active participation, practical exercises, production of short films

### 318220029 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

## 318220030 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](mailto: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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

#### **Voraussetzungen**

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

#### **Leistungsnachweis**

regelmäßige Teilnahme, Rechercharbeiten, Erstellen der Audiofiles

**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](mailto: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](mailto:gianluca.pandolfo@uni-weimar.de)

## **Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**

### **318220027 Klangwerkstatt B - 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](mailto:tim.helbig@hfm-weimar.de)

#### **Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

**Leistungsnachweis**

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

**Experimentelles Radio****318220029 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

### 318220030 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](mailto: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](mailto: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**

**318220001 Art and Biomedica: agencies of being**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.10.2018

#### **Beschreibung**

Lehrender: Theresa Schubert, PhD

In the 1960s cybernetician Stafford Beer brought up the idea that there should be a completely new way to the construction of computing elements: finding some material with the appropriate liveliness rather than laboriously engineering dead matter. Since always observations of and in nature have inspired artists. In recent years more and more artists – often with a background in media and technology – have turned to the biological side and included living matter in search for new modes of expression and a shift to nonhuman viewpoints: the autonomy and unpredictability of organisms, a processual approach of observation and revealing, ideas of interspecies-collaboration.

This course focuses on the convergence of bioart and media art. We discuss relevant theories and philosophies. Presentations of artistic projects from the fields of bioart, media art and art+science collaborations will form the basis for the mediation of concepts. Between dirt, dust and data, fluids, cells and organic life, the creation from a non-human perspective is the aim of the project.

What happens at the intersection of art, biology and new media technologies? What are the unique features of living materials and how can they be included in an artistic context? How can ideas based on research and processes of experimentation be translated into sensual experiences?

With a focus on sensory experiences students should develop installations, interfaces, performances, objects, or video works that can be exhibited (exhibition space in Berlin is available). The project is aimed at graduate students and offers both a structured work process as well as self-directed, individual project work and a space for conceptual discussion and idea translation.

#### **Bemerkung**

weitere Termine: additional lectures Thursdays 19-20:30 (bi-weekly), R204 M7b

#### **Voraussetzungen**

Motivation letter to schuber3@uni-weimar.de until 09.10.2018

#### **Leistungsnachweis**

- regular attendance to classes and active participation through short presentations is mandatory
- development of an individual research project / exhibitable artwork
- documentation of your project on the GMU Wiki

## **Interface Design**

### **318220002 IDMC - Interface Design Masterclass / Moholy-Nagy Machines**

**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.10.2018

#### **Beschreibung**

For the Bauhaus year 2019 we will have a thematic focus on the experimental works of the Bauhaus Master Moholy-Nagy. We will investigate possibilities how we can build on this tradition and translate his groundbreaking works in today's digital world.

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester

specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group.

This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

#### **engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

#### **Voraussetzungen**

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

#### **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 "proof-of-concept" 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

### 317210005 backup and beyond / New perspectives for an International Film Festival

W. Kissel, L. Liberta

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 21:00, 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](mailto: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](mailto: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.

### 318220028 My Bauhaus is better than yours

**N. Hens, W. Kissel**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 15.10.2018

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 16.10.2018

### Beschreibung

Vor einigen Jahren verklagte eine große Baumark-Kette ein kleines studentisches Design-Label aus Weimar. Der Grund: der Name Bauhaus. Abseitige Geschichten wie diese, jenseits der Bauhaus-Überlieferung, sollen in diesem Semester die Hauptrolle spielen.

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semesters um! Oder erarbeitet ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisiert ein längeres Stück! Ein besonderes Augenmerk soll auf den Genre-Grenzen zwischen dokumentarischem, fiktionalem und experimentellem Erzählen liegen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen die den kreativen Prozess des Filmemachens anregt und kritisch begleitet. Dokumentarische Übungsaufgaben und Workshops erleichtern den Einstieg und fördern die technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenzen. Projektbegleitend wird es 14-tägig jeweils am Montagabend die Möglichkeit geben, ausgewählte dokumentarische Filmbeispiele gemeinsam zu sichten und zu diskutieren.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

„My Bauhaus is better than yours” is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility to follow your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the semester or work on a broader design in developing a profound film concept. All genres, styles, and levels of expertise are welcome. The aim is to create an atmosphere in which the creative working process of film making will be initiated and discussed. Documentary film exercises will train your skills technically and in storytelling.

**Leistungsnachweis**

Attendance, active participation, practical exercises, production of short films

**Multimediales Erzählen**

**318220025 info.motion.werkstatt MFA**

**W. Bauer-Wabnegg, C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**      Verant. SWS:      16

Projektmodul

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

**Beschreibung**

<p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; ">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. </span></span><p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> </span></span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; ">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.</span></span><p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> </span></span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> 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.</span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> </span></span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; ">Das Projekt wird in Kooperation mit der Professur Experimentellen Radio angeboten.</span></span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> </span></span></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; ">Wenn Sie dabei sein wollen, senden Sie bitte bis zum 08.10.2018 eine E-Mail mit kurzem Motivationsschreiben an </span><a href="mailto:catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de"><span style="color: #0000ff; font-size: medium; ">catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de</span></a></span> <p><span style="color: black; font-family: 'Verdana','sans-serif';"><span style="font-size: medium; "> </span></span></span> <p>

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

info.motion.werkstatt MFA

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!

Furthermore, we deepen the strategies and tools needed in the areas of infographics for animation projects, production design, and text development. Previous knowledge in these areas is highly appreciated. All project participants must also take the hands-on.produktion module and be prepared to work in teams.

The workshops are going to be offered as blocks.

If you would like to participate please send an e-mail with a short motivation letter to ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de before Oct 8, 2018.

### Voraussetzungen

Belegung des Fachmoduls: hands-on.produktion

### Leistungsnachweis

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

## Fachmodule

### 318210000 Algorithmic Art

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Bachelor 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](mailto:tobias.zimmer@uni-weimar.de) (until 09.10.18)

### Leistungsnachweis

Attendance, Development of an own project, Documentation

## 318210001 Artistic Research in Experimental Microbiology

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab)

<https://mikroBIOMIK.org/en>

### Voraussetzungen

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

## 318210002 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 then 3 missed classes) as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

### 318210004 DIY Bio: doing things with biology

#### M. Gapsevicius

Fachmodul

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

Veranst. SWS: 4

#### 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](mailto:mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

## 318210005 Introduction to Experimental Microbiology

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab)

<https://mikroBIOMIK.org/en>

### Voraussetzungen

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

## 318210006 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

### 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 introduced to the possibilities of VR. 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

### **318210007 VR EXPERIENCE DESIGNERS**

#### **J. Brinkmann**

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, ab 11.10.2018

Veranst. SWS: 4

#### **Beschreibung**

How would you create an experience in VR? What works in VR and what doesn't?

When working with VR glasses you are confronted with an evolving medium that hasn't found its language, yet

In this class you will be introduced to the boundaries and experiment with the possibilities of VR. You will be working with Unity

This course is for MFA students only who already have experience in working with 3D Software

Planned is an excursion to Panorama Bad Frankenhausen as well as a participation at a Symposium at the HKW (Haus der Kulturen der Welt)

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**

Ort: 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

### 318210008 Computational Thinking - Introduction to Programming

**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 16.10.2018

#### Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "[https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational\\_Thinking\\_Introduction\\_to\\_Programming](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational_Thinking_Introduction_to_Programming)".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an [johannes.deich@uni-weimar.de](mailto:johannes.deich@uni-weimar.de) mit dem Betreff: "Computational Thinking - Introduction to Programming".

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

Computers are our tools.

This course offers the opportunity to get engaged with the principle of Computational Thinking (often shortened to CT), which describes a process that solves a problem by means of a computer.

In this class you will learn about formulating a problem and expressing its solution in such a way that a computer can effectively execute it.

This beginners course will be held in english and is dedicated to all kinds of master students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

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

- Processing (simplified Java programming language)
- Arduino (c programming language)
- Various sensors and actors

#### Voraussetzungen

Laptop computer. Readiness to learn and empathy.

#### Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

### 318210011 Web Based Media: Introductory Web Development I

**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

#### Beschreibung

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

#### Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming

#### Leistungsnachweis

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

### 318210013 Animationsserien für Fernsehen und soziale Medien

**M. Brast, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

#### 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 conc

#### Bemerkung

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

B15, Raum 104 - Winuxpool

#### Voraussetzungen

Durchführung aller Übungen - Teilnahme am ganzen Seminar

### 318210016 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 größere 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 such a complex work.

### **Bemerkung**

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

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

### **Leistungsnachweis**

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

**318210018 Buddy, mach den Beat doller! - eine Einführung in die Audioproduktion**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, 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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

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

**Voraussetzungen**

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

**Leistungsnachweis**

Termingerechte Projektanfertigung von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

**318210021 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

**318210031 Introduction to Typography****J. Rutherford**

Fachmodul

**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

**318210036 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen****M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Fachmodul 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.birmschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birmschein@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.birmschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birmschein@uni-weimar.de)

**318210038 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie****R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

**318210041 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I****A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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 to live on Bauhaus FM to apply the learned immediately.

Please register until 28th of September via e-mail at [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

**318210043 Elektroakustische Musik I****R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

**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](mailto: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

## 318210044 erzähl.werkstatt MFA

**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.10.2018

### Beschreibung

In dem Fachmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie einen Trailer 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.

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.

### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

erzähl.werkstatt MFA

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

Dozentin: Cathy de Haan, Aline Helmcke

Termine: 2.11.2018, 10.30-15.30 Uhr, B15, 104; 23.11.2018, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig DLL; 30.11.2018, 10.30-15.30 Uhr; 11.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 25.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 1.2.2019, 10.30-15.30 Uhr

### Leistungsnachweis

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

## 318210045 hands-on.produktion MFA

**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, 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 Moduleilnehmer/innen müssen verbindlich das Projektmodul info.motion-werkstatt belegen und dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten.

### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

hands-on.produktion MFA

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

ererster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, B15/104

### Voraussetzungen

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

## 318210046 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

**Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung****318210038 Spezialkurs Computermusik – Klangökologie****R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

**318210043 Elektroakustische Musik I**

**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

**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](mailto: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

**318210046 Improvisation & Live-Elektronik II (Spezialkurs Computermusik)**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

## Experimentelles Radio

### 318210018 Buddy, mach den Beat doller! - eine Einführung in die Audioproduktion

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:00 - 18:30, 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 [Werkmodul](#) belegbar.

### Voraussetzungen

Enthusiasmus und regelmäßige Anwesenheit

**Leistungsnachweis**

Termingerechte Projektabgabe von Zwischenständen während des Semesters und zum Semesterende

**318210036 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen****M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Fachmodul 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](mailto: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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

**318210041 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I****A. Drechsler, M. Hirsch, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

### 318210049 Bau dir deine Arbeit! Schreiben, Quellen, Stil - Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

**H. Atkinson, S. Hippler, D. Horch, S. Kirchmeyer, N. Leiner, F. Verantst. SWS:** 4  
**Matthes, M. Peisker, K. Zeidler**

Fachmodul

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 Einschreibliste 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 [Werkmodul für Bachelorstudierende](#) 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/qisserver/rds?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/qjsserver/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 ODER donnerstags, 11.00 – 12.30 Uhr

Diese beiden Veranstaltungen wären also an folgenden Tagen: Montag, 5.11.2018, 3.12.2018, 7.1.2019 bzw. Donnerstag, 8.11.2018, 6.12.2018, 10.01.2019

Veranstaltungsort: Sprachenzentrum

### Leistungsnachweis

Bestehen der begleitenden Übungen und Abgabearbeiten zur Anfertigung einer wissenschaftlichen Arbeit. Endabgabe eines Textes bzw. Präsentation.

Studierende können bis zu 6 LP erwerben oder das Modul fakultativ belegen.

## Experimentelle Television

### Gestaltung medialer Umgebungen

#### 318210000 Algorithmic Art

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 Bachelor 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](mailto:tobias.zimmer@uni-weimar.de) (until 09.10.18)

#### **Leistungsnachweis**

Attendance, Development of an own project, Documentation

### **318210001 Artistic Research in Experimental Microbiology**

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto: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://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab)

<https://mikroBIOMIK.org/en>

#### **Voraussetzungen**

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

### 318210002 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

### 318210003 Connecting Max to the World

**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

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](mailto: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)

**318210004 DIY Bio: doing things with biology****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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](mailto:mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de)**Leistungsnachweis**

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

**318210005 Introduction to Experimental Microbiology**

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto: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

**318210006 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION****J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

**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 i 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-](mailto:joerg.brinkmann@uni-weimar.de)

[weimar.de](mailto: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

### 31821007 VR EXPERIENCE DESIGNERS

#### J. Brinkmann

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, ab 11.10.2018

Veranst. SWS: 4

#### Beschreibung

How would you create an experience in VR? What works in VR and what doesn't?

When working with VR glasses you are confronted with an evolving medium that hasn't found its language, yet

In this class you will be introduced to the boundaries and experiment with the possibilities of VR. You will be working with Uni

This course is for MFA students only who already have experience in working with 3D Software

Planned is an excursion to Panorama Bad Frankenhausen as well as a participation at a Symposium at the HKW (Haus der K

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

Ort: 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

### 318210021 Dear artist, dear neighbor, dear [...], how do you know? Versuche zur Performativen Diagrammatik als Mittel der künstlerischen Forschung

Fachmodul

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

Veranst. SWS: 4

#### 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

## Interface Design

### 318210008 Computational Thinking - Introduction to Programming

**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 16.10.2018

#### Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "[https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational\\_Thinking\\_Introduction\\_to\\_Programming](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational_Thinking_Introduction_to_Programming)".  
Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Computational Thinking - Introduction to Programming".

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

Computers are our tools.

This course offers the opportunity to get engaged with the principle of Computational Thinking (often shortened to CT), which describes a process that solves a problem by means of a computer.

In this class you will learn about formulating a problem and expressing its solution in such a way that a computer can effectively execute it.

This beginners course will be held in english and is dedicated to all kinds of master students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

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

- Processing (simplified Java programming language)
- Arduino (c programming language)
- Various sensors and actors

#### Voraussetzungen

Laptop computer. Readiness to learn and empathy.

#### Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

### 318210009 Gedruckte Interfaces

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

BlockSaSo, 24.11.2018 - 25.11.2018

BlockSaSo, 01.12.2018 - 02.12.2018

**Beschreibung**

Lehrender: Florian Wittig

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "[https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed\\_Interfaces](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Interfaces)".

**Registrierung:**

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

Gedruckte Elektronik kann Alltagsgegenstände in Schnittstellen zur digitalen Welt verwandeln.

Wir drucken unsere eigenen Motive mit elektrisch leitfähiger Farbe im Siebdruck auf Pappe, Leder oder Glas und nutzen sie mit Hilfe von Microcontrollern wie dem Arduino als Tasten oder Regler. So entstehen Objekte, die wir als Eingabegeräte für digitale Funktionen nutzen.

In einer theoretischen Einführung beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik und den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. Insbesondere sprechen wir dabei über den Siebdruck und das Konzept von Capacitive Sensing mit dem Arduino. Die Studierenden konzipieren dann eigenständig Objekte, die wir im zweiten Termin bedrucken und mit dem Arduino verbinden. Wie wäre es mit Hotkeys für eure Lieblingssoftware gedruckt auf euer Skizzenbuch?

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar****Printed Interfaces**

Printed Electronics can turn everyday objects into interfaces for the digital world.

We will use screen printing with conductive ink to print our own designs on paper, leather, or glass and use them as buttons or slider with the help of microcontrollers such as Arduino. This way we we create objects which serve as input devices for digital functionalities.

We will first take a look at the basic qualities and possibilities of printed electronics, as well as the characteristics of the tools we are going to use. Here we focus on the screen printing methos and the concept of capacitive sensing with Arduino. Students will design their own objects which we will print on and connect to an Arduino in our second meeting. How about a hot key for your favourite piece of software printed on your sketchbook?

**Bemerkung**

Ort: Marienstraße 7b, R. 002

**Leistungsnachweis**

Anwesenheit & aktive Kursbeteiligung; Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

**318210010 R&D: Advanced Prototype Research and Development Lab****J. Reizner**

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, 14.01.2019 - 18.01.2019

Veranst. SWS: 3

**Beschreibung**

R&D: Advanced Prototype Research and Development Lab is an intensive hands-on workshop supporting the realization of interactive functional prototypes within the context of the Interface Design and MediaArchitecture Project Modules. Candidates will be tasked with transforming mature semester project proposals into real-world proofs-ofconcept using contemporary methods and processes for additive/subtractive manufacturing, printed electronics, physical/embedded/pervasive computing, as well as mixed reality and tangible interfaces.

**Admission requirements**

- Concurrent enrollment in the Interface Design or MediaArchitecture Project Modules, or instructor permission
- A mature semester project concept and production roadmap is a prerequisite to participate in this module
- Some technical experience with the technologies and processes necessary for the realization of the prototype is required

**Application and registration procedure**

Due to limited capacity, enrollment in this module will be conducted through a selective application process. The application period is open between 19 November and 7

December 2018. Interested candidates should submit the following documents in PDF format from a university email account to jason.reizner [ät] uni-weimar [punkt] de:

- one-page motivation and practitioner statement
- one-page CV and catalog of relevant technical skills
- one-page abstract and production roadmap describing the semester project concept to be realized

Late or incomplete applications cannot be considered.

Candidates will be informed of a decision by 17 December 2018 by email.

**Bemerkung**

Ort wird separat bekannt gegeben / Location TBA

**Voraussetzungen**

See course description / siehe Kursbeschreibung

**Leistungsnachweis**

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

**318210011 Web Based Media: Introductory Web Development I****B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

**Beschreibung**

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

**Voraussetzungen**

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming

**Leistungsnachweis**

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

**Medien-Ereignisse**

## 318210016 Bauhaus100 Weimar goes Berlin – Das Schaufenster der Bauhaus-Universität Weimar in Berlin zum 100. Bauhaus-Jubiläum

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

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 such a complex work.

**Bemerkung**

Dozent: Konstantin Bayer, Bianka Voigt

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

**Leistungsnachweis**

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

**318210031 Introduction to Typography****J. Rutherford**

Fachmodul

**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

## Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

### Multimediales Erzählen

**318210044 erzähl.werkstatt MFA**

**C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 18:15 - 19:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.10.2018

#### Beschreibung

In dem Fachmodul geht es darum, zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner des Deutschen Literatur Instituts Leipzig ein gemeinsam ausgearbeitetes Exposé sowie einen Trailer 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.

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.

#### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

erzähl.werkstatt MFA

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

Dozentin: Cathy de Haan, Aline Helmcke

Termine: 2.11.2018, 10.30-15.30 Uhr, B15, 104; 23.11.2018, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig DLL; 30.11.2018, 10.30-15.30 Uhr; 11.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 25.1.2019, 11.30-16.30 Uhr, Leipzig; 1.2.2019, 10.30-15.30 Uhr

#### Leistungsnachweis

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

**318210045 hands-on.produktion MFA****C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, 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 MFA

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**

ererster Termin: 16.10.2018, 13.30-16.45 Uhr, B15/104

**Voraussetzungen**

Belegung des Projektes " info.motion.werkstatt"

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation