

# **Vorlesungsverzeichnis**

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Winter 2019/20

Stand 13.07.2020

<b>B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung</b>	<b>3</b>
<b>Einführungsmodul</b>	<b>26</b>
<b>Kolloquien</b>	<b>27</b>
<b>Projektmodule</b>	<b>29</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	34
Experimentelles Radio	34
Experimentelle Television	36
Gestaltung medialer Umgebungen	36
Interface Design	37
Medien-Ereignisse	37
Multimediales Erzählen	40
<b>Werkmodule</b>	<b>41</b>
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	42
Experimentelles Radio	45
Experimentelle Television	48
Gestaltung medialer Umgebungen	48
Interface Design	53
Medien-Ereignisse	55
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	58
Multimediales Erzählen	58
<b>Wissenschaftliche Module</b>	<b>59</b>
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	62

**B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung****119120401 Bauhaus Orbits II****C. Wüthrich, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 17.10.2019 - 30.01.2020

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 06.02.2020 - 06.02.2020

**Beschreibung**

Call for student collaborators

- The Chair in Computer graphics is collaborating with MediaArchitecture study programme to optimize the software development and deployment of "Bauhaus Orbits—scenographical apparatus for discourse analysis". We are looking for enthusiastic collaborators to further develop an alternative search engine's interface, one that will seamlessly and flawlessly run on a massive aluminium structure
- major areas of work consist of:
  1. Elaborate and sophisticated interaction development in vvvv gamma, with visits to official vvvv headquarter in Berlin
  2. Elaborate and sophisticated interface wireframing (UI tool of your choice) and development (in vvvv gamma), with visits to official vvvv headquarter in Berlin
  3. Projection mapping, image calibration and show control: Hardware design and setup, media production in terms of mapping and calibration, and program's runtime performance. Work in collaboration with Vioso GmbH, professional mapping Software.

Sincere and highly motivated developers who are keen on learning from an interdisciplinary team and mastering your skills will be most welcome. You will be expected to micro-manage your areas of work in response to feedback from peers and stand up meetings.

**engl. Beschreibung**

„Bauhaus Orbits“ is a interdisciplinary free project and an academic experiment to realise in a 1:1 scale an exhibition installation. The content of the exhibition is an algorithmic discourse analysis of the historical Bauhaus books to present it with an interactive 360° beamer projection.

The project is funded by the Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, the Ministry of Economy, Science and Digital Society and the Kreativfonds of Bauhaus-Universität Weimar.

For the project we need interested students to construct the architectural part of the exhibition and to install the technical set up in April and Mai.

Please contact Dr. Sabine Zierold [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de).

More information: [www.bauhausorbits.de](http://www.bauhausorbits.de)

**Bemerkung**

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt an Dr. Sabine Zierold [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de), Professur Darstellungsmethodik.

## 319210004 Analog Circuits and Interfaces

**C. Wegener**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, ab 14.10.2019

### Beschreibung

Wir widmen uns den Grundlagen analoger Elektronikschaltkreise mit Bezug zur analogen Signalverarbeitung, wie sie in analogen Synthesizern Anwendung findet. Über einer Einführung zu Grundbausteinen und theoretischem Grundwissen erarbeiten wir uns die nötigen Kenntnisse um komplexere Schaltkreise von spannungsgesteuerten Filtern und Oszillatoren selbst zu entwerfen.

Der finale Teil des Kurses widmet sich der Frage, wie ein analoger Schaltkreis mit analogen Sensoren gesteuert werden kann. Hier sollen explorative Interfacekonzepte erarbeitet und schließlich realisiert werden.

Kenntnisse im Bereich Elektronik sind keine Voraussetzung. Es sollte aber ein gewisses Maß an Neugier mitgebracht werden. Bitte sendet ein Motivationsschreiben an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de, um Euch für den Kurs zu registrieren.

Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (20-30€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

### Bemerkung

Veranstaltungsort: Marienstraße 7b - Projektraum 002

### Leistungsnachweis

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung einer funktionalen Schaltung

## 319210018 b3C4u53 1nt3Rw3Bz Artistic Strategies in the Post-Internet Age/Künstlerische Strategien im Post-Internet Zeitalter

**R. Liska, J. Gunstheimer**

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 14.10.2019

### Beschreibung

Der Fachkurs setzt sich kritisch mit dem Phänomen "Post-Internet" auseinander, untersucht dessen Auswirkungen auf das Konzept des Bildes innerhalb der zeitgenössischen Kunst und des gesellschaftlichen Kontexts in dem sich dieser paradigmatische Wandel vollzieht.

**ACHTUNG:** Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen! Die Besprechung der Texte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Ein Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position ist Teil des Fachkurses.

This Seminar will critically examine the "Post-Internet" condition, looking at its implications for the concept of the image in contemporary art specifically, as well as in the broader context within culture and society at large while this paradigmatic shift takes place.

**ATTENTION:** In this seminar (Fachkurs) you are expected to be willing and able to work through complex texts, such as essays, interviews, reviews etc, on your own in advance of the class, as well as to contribute actively to the discussion of said texts during the seminar. The presentation of an artistic position relevant to the seminars topic based on a written paper is also part of the curriculum.

Stichworte/key words: accelerationism, anthropocene, circulationism, transhumanism, virality, alt-right, face tune, deep fakes, doxxing, wokeness, cancel culture, #metoo, chaos magic, NRx, OOO, cloud rap, (deep fried) memes, furries/cosplay, health goths, gopnik style, vetements, normcore, eckhaus latta, virtual imagespaces, digital aesthetics, AI, uncanny valley, second life, pokemon go, vwork, contemporary art daily, new technologies and production processes, big data, content marketing, influencer culture, surveillance capitalism, blockchain, hacking, 3-d printing, augmented/virtual reality, oculus rift, ...

Mit Texten von und über/with texts from and about: Cory Arcangel, Ed Atkins, Trisha Baga, Bernadette Corporation, Black Mirror, Alex Da Corte, Simon Denny, DIS, Aleksandra Domanovic, Parker Ito, JODI.org, The Jogging, David Joselit, K-HOLE, John Kelsey, Daniel Keller/Aids 3-D, Oliver Laric, Mark Leckey, Metahaven, Satoshi Nakamoto, Katja Novitskova, Marisa Olsen, Puppies Puppies, Morgan Quaintance, Jon Rafman, Red Scare podcast, Bunny Rogers, Tabor Robak, Jacolby Satterwhite, Timur Si Qin, Hito Steyerl, Reena Spaulings, Seth Price, Takeshi69, Ana Teixeira Pinto, Britta Thie, Tiqqun, Brad Troemel, Amalia Ulman, Artie Vierkant, Wikileaks, Jordan Wolfson, Young Girl Reading Group, ...

### **Bemerkung**

**Anmeldung zusätzlich per email:** [roman.liska@uni-weimar.de](mailto:roman.liska@uni-weimar.de)

Zur Bewerbung für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang, und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Email schicken.

Bitte nur von [@uni-weimar.de](mailto:@uni-weimar.de) Email Adresse!

hyperlink: [https://www.youtube.com/watch?v=DtV9wY5Z\\_r8](https://www.youtube.com/watch?v=DtV9wY5Z_r8)

Link-Beschreibung: Art in the Age of the Internet, 1989 to Today | The Institute of Contemporary Art/Boston, Exhibition Introduction Trailer (2018)

**Geplante Exkursion:** Julia Stoschek Collection Berlin, VR/AR works produced by Acute Art.

"The Julia Stoschek Collection, which is based in Berlin and Düsseldorf, will provide a space in Berlin to show new and existing VR and AR works, produced by Acute Art, by artists Mark Leckey, Nathalie Djurberg & Hans Berg, Marco Brambilla, and R. H. Quaytman, among others." <https://acuteart.com/announcing-launch-of-vr-programme-at-julia-stoschek-collection-berlin/>

### **Leistungsnachweis**

Note

## **319210024 Das Institut**

### **K. Steiger**

Fachmodul

Mo, wöch., 14:30 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 14.10.2019

Veranst. SWS: 6

### **Beschreibung**

Ein Fachkurs, der das charmante Horst Michel Archiv (Institut für Innengestaltung) als Startpunkt hat.

Ziel: Studierende erarbeiten, nach ausführlicher Recherche und Stöberei, einen Ausgangspunkt für eine eigene künstlerische Auseinandersetzung mit dem Archiv und/oder seinen Inhalten.

Die Teilnehmer/innen des Kurses können in ihrem Medium, ihrer bevorzugten Technik arbeiten. Auf Nachfrage bietet der Fachkurs Einführungen in verschiedene textile Handwerkstechniken sowie in Risographie an.

Im Dezember (voraussichtlich in der Woche vom 02. – 08.12.19) fahren wir auf Exkursion nach Berlin. Es wird schön werden.

#### **Bemerkung**

**Verkürzte Lehrzeit am: 14.10.19, 21.10.19 und am 25.11.19**

#### **Voraussetzungen**

Anwesenheit

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **319210030 Experimentelles Zeichenstudio**

#### **K. Kollwitz**

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 16.10.2019

#### **Beschreibung**

Das Zeichnen der Dinge

Das Experimentelle Zeichenstudio ist der Ort, an dem sich jeden Mittwoch Abend alle, die zeichnen möchten, treffen können. Mit Modell oder ohne, mit Aufgabe oder frei: Hauptsache zeichnen!

Zeichnen ist das Erarbeiten von Themen mit anderen Mitteln.

Während des Semesters ist es sowohl möglich, eigene Themen zu bearbeiten und vom Gruppenarbeitsprozess zu profitieren, als auch die Aufgabenstellung des jeweiligen Tages zu verwenden, um sich zeichnerisch weiterzuentwickeln. Ungewohnte und bekannte Methoden werden sich überschneiden. Es werden unbedingt immer wieder zeichnerisches Handwerk / Grundlagen und zu zeichnende Dinge thematisiert.

Mitzubringen ist alles, was individuell Lust macht zu zeichnen (Zeichengeräte, Bildgegenstände bzw. -vorlagen etc.), sowie Papier.

#### **Voraussetzungen**

Bei regelmäßiger Teilnahme und bei Erarbeitung eines eigenen Projektes kann eine Note ausgestellt werden.

#### **Leistungsnachweis**

Note

## 319210037 Kuratieren und Ausstellen

### K. Wendler

Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 22.10.2019

### Beschreibung

In den vergangenen Jahrzehnten ist in der Bildenden Kunst, aber auch in benachbarten Disziplinen (u.a. Film, Architektur, Design) und zunehmend auch in den Naturwissenschaften eine Tendenz zu beobachten, wonach sich das Kuratorische als eine eigene Methode der Generierung und Vermittlung von Wissen herausgebildet zu haben scheint. Angesiedelt zwischen der Kunst und der Wissenschaft steht das Kuratorische in ständiger Wechselwirkung zu beiden Disziplinen und wird von den Akteuren beider Felder geprägt.

Unter den Bedingungen einer globalen Kunstwelt, aber auch als Reaktion auf Entwicklungen innerhalb der Gegenwartskunst, ist die Produktion aber auch die Präsentation von Kunst zu einer gesellschaftspolitischen Herausforderung geworden, die die Berücksichtigung kunsthistorischer ebenso wie kultureller, sozialer, politischer und philosophischer Aspekte verlangt.

Das Seminar „Kuratieren und Ausstellen“ möchte diesen Tendenzen, Kompetenzen und Methoden des Kuratorischen nachgehen. Hierzu sollen Ausstellungen besucht und verschiedene kuratorische Konzepte besprochen und verglichen werden. Der Fachkurs setzt sich aus der Lektüre theoretischer Texte, Referaten, Fachvorträgen externer Gäste sowie Exkursionen zusammen.

Zur einführenden und weiterführenden Lektüre steht in der Bibliothek ein Semesterapparat bereit (Nr. 13).

### Leistungsnachweis

Anwesenheit und Referat

## 319210040 NOVA art space

### K. Wendler

Fachmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 003, ab 08.10.2019

### Beschreibung

Im Sommersemester 2019 wurde im Rahmen des Seminars „Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis“ der Projekt- und Ausstellungsraum NOVA gegründet, welcher u.a. in eigens renovierten Räumen in der Berkaer Straße Ausstellungen durchgeführt hat. Die Aktivität von NOVA soll nun im Wintersemester fortgeführt werden.

NOVA soll in Form einer sich wöchentlich treffenden Arbeitsgruppe, einem ‚Kernteam‘, betreut, organisiert und weiterentwickelt werden. Das Seminar richtet sich an eine kleine Gruppe Studierender mit hohem Verantwortungsbewusstsein und Freude an der Durchführung konkreter Projekte.

Die Mitarbeit am NOVA art space ermöglicht es Studierenden, praktische Erfahrungen im Kuratieren und Ausstellungswesen zu erwerben. Konkret bedeutet dies:

- die Organisation, Planung, Konzeption und Durchführung von Ausstellungen und anderen Events im NOVA art space
- Vermittlung und Kommunikation
- Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Art Handling
- Kooperationen/Vernetzung

Bitte zusätzlich zur Teilnahme am Seminar per Email ([katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de](mailto:katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de)) eine kurze Bewerbung mit Studienhintergrund und Interessengebieten schicken.

### Bemerkung

**Ort:** Raum 003, Büro von Katharina Wendler

### Leistungsnachweis

Teilnahme

**319210043 Production for Graphic Design****W. Kissel, J. Rutherford**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 19.11.2019 - 20.11.2019

**Beschreibung**

Getting great design ideas is one thing, implementing them efficiently and predictably is something else. In this course we will look into the various ways we can see our ideas produced as intended. We will learn standard methods – plus a few hidden tricks – in InDesign, when to use which programme for what purpose, and how to prepare documents for efficient downstream production. A few themes covered will be: mathematics and geometry in design, typographic hierarchy, colour management, pre-press, etc. There will be several design exercises, with the primary concentration on print.

**Bemerkung**

Always Tuesday and Wednesday, 10:00 h to 16:00 h

**Room 003 or 004, Bauhausstr. 15**

1st block: 23. & 24. October

2nd block: 19. & 20. November

3rd block: 17. & 18. December

Open to Bachelor and Master students from all departments.

**Leistungsnachweis**

Note

**319210044 Radierung****P. Heckwolf**

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, ab 17.10.2019

**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

**319210047 SOCIAL FABRIC****N. Göpfert, C. Hill**

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 17.10.2019 - 18.10.2019

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 07.11.2019 - 08.11.2019

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 16.01.2020 - 17.01.2020

**Beschreibung**

Den Ausgangspunkt des Kurses bildet die Thematik des Verlustes sozialen Kontaktes durch Digitalisierung und Social Media.

Die Teilnehmer\*innen setzen sich mit den damit zusammenhängenden Auswirkungen auseinander und untersuchen Wege der non-verbalen Kommunikation.

Ziel des Kurses ist die Entwicklung eines Textils oder einer textilen Installation, welche zwischenmenschliche Kommunikation auf positive Weise fördert.

Anmeldung per E-Mail an: [hello@nadinegoepfert.com](mailto:hello@nadinegoepfert.com)

**Bemerkung****Termine Lehre:**

Donnerstag, 17.10.19; 13 - 18 Uhr

Freitag, 18.10.2019; 10 - 16 Uhr

Donnerstag, 07.11.2019; 13 - 18 Uhr

Freitag, 08.11.2019; 10 - 16 Uhr

Donnerstag, 16.01.2020; 13 - 18 Uhr

Freitag, 17.01.2020; 10 - 16 Uhr

**Exkursion nach Berlin**

05. und 06.12.2019

**Voraussetzungen**

Anwesenheit

**Leistungsnachweis**

Note

## 319220002 „BACKUP AND BEYOND“/ How to set up a film festival

**W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 16.10.2019

### Beschreibung

Im November 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/innen von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt wurden für das Jubiläumsfestival „BACKUP AND BEYOND“ (27.11.19 bis 01.12.19) im Bauhausjahr die besten Filmbeiträge für den Wettbewerb ausgewählt. Im Jubiläumsjahr Bauhaus100 wollen wir nicht nur ein besonderes Schlaglicht auf innovative Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen, sondern auch die von den Studierenden im Sommersemester bereits gefundenen Ideen zur Festivalgestaltung weiter entwickeln und neue Programmschwerpunkte setzen. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar wird im Rahmen der Festivalvorbereitungen ausdrücklich angeregt: Von der Gestaltung des Festivalgeländes über die Kommunikation mit den Regisseur\*innen und Künstler\*innen, der Organisation des Rahmenprogramms und der Workshops bis zum Festivalmarketing, der Dokumentation der Festivaltage, der Betreuung der Besucher\*innen, der Suche nach Medienpartnern und Kommunikation mit Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten sowie der Moderation während der Festivaltage sollen die Studierenden in Gruppenarbeiten in verschiedensten Bereichen aktiv werden.

### Bemerkung

Zur Anmeldung bitte bis 08.10.19 eine E-mail mit Motivationsschreiben und Angaben der bisherigen Erfahrungen und Kenntnisse sowie dem angestrebten Aktionsbereich an Lena Liberta: [lena.liberta@uni-weimar.de](mailto:lena.liberta@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

## 319220007 Atelierprojekt Radierung

**P. Heckwolf**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 15.10.2019

### Beschreibung

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Begleitet wird das Projekt durch Besuche von Graphischen Sammlungen und Ausstellungen.

Das Projekt ist ein Fortsetzungsveranstaltung aus dem SS 2018.

### Bemerkung

Projekttag: Dienstag von 10-16 Uhr. Weitere Werkstatttermine nach Absprache. Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit!

Beginn: Dienstag, 15. Oktober 2019

Raum: 001, Marienstraße 1

Richtet sich an: FKG

### **Voraussetzungen**

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung im WS 2018/19

## **319220011 Experimentelle Malerei und Zeichnung**

### **J. Gunstheimer, R. Liska**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 22.10.2019

### **Beschreibung**

Eine der herausragenden Eigenschaften von Kunst war es schon immer, Gegenmodelle zum Existierenden zu denken und kritische Entwürfe jenseits des Mainstream zu entwickeln.

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist.

In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht.

Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert.

Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet.

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

### **Bemerkung**

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung mit Arbeitsproben am 8. Oktober 15-18 Uhr im Raum 208, Hauptgebäude

Projekttag ist Dienstag, die Plenen finden 14tägig im Raum 207 statt.

Projektbeginn: Dienstag, 22.10., 10 Uhr

### **Leistungsnachweis**

Projektschein

## **319220016 Freies Projekt**

**F. Zeischegg**

Projektmodul

Mi, gerade Wo, 09:00 - 15:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 16.10.2019

**Beschreibung**

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im gestalterischen oder künstlerischen Bereich vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Anmeldung bitte **zusätzlich** per Mail: [francis.zeischegg@uni-weimar.de](mailto:francis.zeischegg@uni-weimar.de) (nach Vereinbarung)

**Bemerkung**

**Ort:** Trierer Straße 12 oder Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 107, 14-tägig und nach Vereinbarung

**Leistungsnachweis**

Note/Präsentation/ 18 LP

**319220018 itten lehrt hier nicht mehr. ckdt – oder braucht man für landschaftstheoretische aquarelle farbe, pinsel und papier?**

**R. Franz**

Projektmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, ab 14.10.2019

**Beschreibung**

1993 gründete lucius burckhardt in begleitung seiner frau annemarie die fakultät gestaltung an der hochschule für architektur und bauwesen weimar. 2018, 25 jahre nach der gründung, hätte man eigentlich die gelegenheit beim schopfe packen können, nicht nur den beginn des lehrbetriebs der fakultät zu feiern, sondern auch das lehrkonzept (?) kritisch zu hinterfragen. dies ist bedauerlicherweise nicht geschehen. dafür wurde der baum, der auf dem campus zur gründung 1993 gepflanzt wurde, gefällt. ein wenig könnte man meinen, man sei dabei, alle bewiese aus dem weg zu räumen. warum und vor was hat man angst?

ich würde mich im dem projekt gern der person lucius burckhardt (natürlich im verbund mit annemarie) nähern, seine ideen und konzepte erkunden, dies nicht nur anhand der reichhaltig vorhandenen texte, sondern auch anhand von bild, audio und filmmaterial (video).

**Bemerkung**

bitte um vorherige kontaktaufnahme per email: [reinhard.franz@uni-weimar.de](mailto:reinhard.franz@uni-weimar.de)

**Raum und Zeit:** montags, 10 Uhr, raum 207, marienstraße 1 (linker aufgang, 2. stock)

**Voraussetzungen**

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

**Leistungsnachweis**

note

**319220019 Klangwerkstatt A - 19-20**

**R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

**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**Anmeldung: [tim.helbig@hfm-weimar.de](mailto:tim.helbig@hfm-weimar.de)**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

**Leistungsnachweis**

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

**319220021 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation****B. Dahlem, F. Schmidt**

Projektmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 14.10.2019

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 15.10.2019

**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**

**Raum und Zeit:** Hauptatelier VdV, Raum 002; Mo. und Di. nach Bekanntgabe

**Erste Veranstaltung:** Montag, 14.10.2019; 11 Uhr

**Leistungsnachweis**

Note

**319220022 klick - exposed 02 künstlerische photographie / korrektur**

**R. Franz**

Projektmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, ab 14.10.2019

**Beschreibung**

korrektur künstlerischer photoarbeiten und projekte analog-digital. sie haben fragen, wir suchen die antwort.

**Bemerkung**

bitte um vorherige kontaktaufnahme per email: reinhard.franz@uni-weimar.de

**Raum und Zeit:** montags 10 Uhr, raum 207, marienstraße 1 (linker aufgang)

**Voraussetzungen**

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

**Leistungsnachweis**

note

**319220023 Kunst und sozialer Raum, PROJEKT PLENUM**

**C. Hill, K. Steiger**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 08.10.2019

**Beschreibung**

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind.

Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird

permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder umfassenden Gruppenarbeiten erprobt.

Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar. Für Experimente und thematisch passende Inszenierungen steht den Projektteilnehmer\_innen neben Arbeitsräumen das Ladenlabor der Professur zur Verfügung.

Das Ladenlabor ist ein begehbare Ladengeschäft mit variablem Tresen und einer Schaufensterfront (nach amerikanischen Vorbild).

Inhalte der Lehre:

Agendasetting

Appropriation

Archivierungssysteme

Ästhetik

Culture Jamming

Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf

Eventkonzeption und -gestaltung

Dokumentation

Geschlechterrollen

handwerkliche Fähigkeiten

Homo ludens

Installation

Installation und performative Praxis

Intermedia

Konzeptentwicklung

Konzeptkunst

Künstler\_innen als Unternehmer\_innen

künstlerische Archive

Notizsysteme

mobile künstlerische Identität und Präsentation

Performance

Präsentationstechnik

Pressearbeit  
Recherche  
Rekonstruktion  
Rekontextualisierung  
Rhetorik  
Selbstdarstellung  
Self-Publishing  
textilbasierte Kunst  
Trendforschung  
visuelle Erscheinung  
Werttheorie/Wertkritik

**Bemerkung**

Interessierte werden gebeten, sich und ihre Arbeiten beim ersten Plenum vorzustellen.

**Leistungsnachweis**

Note

**319230018 Pink Noise (FD 1-Modul)**

**A. Heyde**

Wissenschaftliches Modul

Block, 10:00 - 18:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, 24.01.2020 - 26.01.2020

**Beschreibung**

The difference between white and pink noise is basic. White noise is the accumulative effect of everything happening everytime. Pink noise is the accumulative effect of something happening sometimes.

Unsere Sinneswahrnehmungen strukturieren das Chaos des Wahrgenommenen. Dabei ist jede Information in ein "Grundrauschen" eingebettet, wie jeder Körper ein Teil der Welt ist und jeder Gegenstand zu einem Hintergrund gehört. Unser Welterfahren (Können) soll Gegenstand dieses Seminares sein. Es wird um Rauschen und Information, die Geschicke des Sich-vor-Augen-führens, um Vermittlungsmechanismen, ums Anleiten, um Anregungsmittel und um Lehrbücher in der Tradition der Bauhaus-Bücher gehen.

Über die Erschließung von Formaten der Kunstvermittlung und -aneignung soll der experimentelle Zugang zu Erfahrungsräumen und die Entwicklung einer Haltung zu gestaltungsimmanenten Begrifflichkeiten möglich werden.

**Bemerkung**

Es handelt sich um eine Blockveranstaltung!

Termine: 24.01.2020, 25.01.2020, 26.01.2020, 10 - 18 Uhr

Ort wird noch bekannt gegeben!



Anmeldung für das Seminar bitte zusätzlich per Mail an: [anna.patricia.heyde@uni-weimar.de](mailto:anna.patricia.heyde@uni-weimar.de)

## Leistungsnachweis

6 LP

Eine aktive Seminarteilnahme, die Lösung von Hausaufgaben sowie die Abgabe einer schriftlichen Arbeit ist Voraussetzung für den Erwerb eines Seminarscheines.

### 319250012 Licht! Kamera! Action! – Bildgestaltung – Teil 1: Die Theorie

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

BlockWE, 13:30 - 18:00, 15.11.2019 - 16.11.2019

BlockWE, 13:30 - 18:00, 17.01.2020 - 18.01.2020

BlockWE, 13:30 - 18:00, 24.01.2020 - 25.01.2020

## Beschreibung

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

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine

Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben?

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

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

### *engl. Beschreibung*

Each of you have surely used a camera before though who among you can claim to understand how to achieve the best results possible?

"Light! Camera! Action! is a course that covers camera work and lighting techniques.

Using theoretical and practical knowledge you will complete several exercises during the course. The goal is to use what you learn to make a short dialogue scene as a final project in the second part of the course.

## Bemerkung

**Dozent:** Martin Saalfrank

## Termine:

Block1: Freitag 15.11. 2019 13:30 bis ca 18:00 Uhr Samstag 16.11. 2019 10:00-18:00

Block 2: Freitag 17.01. 2020 13:30 bis ca 18:00 Uhr Samstag 18.01. 2020 10:00-18:00

Block 3: Freitag 24.1. 2020 13:30 bis ca 18:00 Uhr Samstag 25.01.2020 10:00-18:00

Studio1/ Kinoraum, Steubenstraße 6a

## Voraussetzungen

Bitte eine Bewerbungsmail bis zum 13.10.2019 an: info@martin-saalfrank.de

Betreff „LiKa – Bewerbung“ mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

### Leistungsnachweis

Anwesenheit; aktive mündliche Teilnahme; Bearbeitung der Teilaufgaben und Hausaufgaben

## 319250013 Licht! Kamera! Action! - Teil 2: Die Dreharbeiten Grunddaten

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

### Beschreibung

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

In dem ersten Teil des Kurses haben wir theoretisch gelernt, wie man ein Bild aufbaut und wie sich die Zusammenhänge zwischen Gestaltung und Technik darstellen. Hier dürft ihr nun selber am Set stehen, das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen.

Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche des Kurses in kleinen Teams im Studio 1 drehen.

#### *engl. Beschreibung*

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

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

### Bemerkung

**Dozent:** Martin Saalfrank

### Termine:

Blockkurs (voraussichtlich 20.02.2020 – 27.02.)  
Studio1/ Kinoraum, Steubenstraße 6a

### Voraussetzungen

Wer sich schon für Teil 1 beworben hat braucht keine zweite Mail schreiben, alle Anderen bitte eine Bewerbung an: info@martin-saalfrank.de

Betreff „LiKa – Bewerbung“ mit:

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

Bei mehr als 12 Bewerbern entscheidet das Los.

**Leistungsnachweis**

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

**418240003 Grundlagen der Informatik****A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Vorlesung, ab 18.10.2019

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 4, ab 23.10.2019

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Prüfung, 11.02.2020 - 11.02.2020

**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**

Introduction to Computer Science

The course introduces the basic understanding of the structure and the function of computers, algorithms, and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

- Concepts of programming languages
- Data types and data structures
- Elementary Algorithms
- Program structure and execution
- Computer architecture
- Basics of operating systems and computer networks
- Software engineering techniques

**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

**419210008 8-Bit of Bauhaus II****C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 15:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 30.10.2019 - 30.10.2019

**Beschreibung**

"8-Bit of Bauhaus II" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst.

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

**engl. Beschreibung**

"8-Bit of Bauhaus II" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics.

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

This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

**Bemerkung**

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

**419210023 Play in my Dome V****C. Wüthrich, G. Pandolfo, F. Andreussi, W. Kissel**

Veranst. SWS: 10

Projekt

**Beschreibung**

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

Nachdem wir vor zwei Semestern einen Dome (inkl. 3D sound) gebaut haben, werden wir an einer Gaming/ Projektionsumgebung arbeiten. Wir werden Gaming Devices für den Dome integrieren, Ambisonics Sound in Spiele einbetten und werden Spielkonzepte passend zum Dome entwickeln.

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

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

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

#### **engl. Beschreibung**

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 bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

### **4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung**

**U. Damm, W. Kissel, M. Markert, R. Minard, N. Singer**                      Veranst. SWS:        4

Werkmodul

Di, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 08.10.2019 - 08.10.2019

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2019 - 10.10.2019

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2019 - 10.10.2019

Fr, Einzel, 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 11.10.2019 - 11.10.2019

#### **Beschreibung**

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

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

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

#### **Dienstag, 08. Oktober 2019**

09.00-13.00 Uhr: **Gestaltung medialer Umgebungen**, Prof. Ursula Damm, Marienstr. 1b, Projektraum 201

#### **Donnerstag, 10. Oktober 2019**

09.00-13.00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Marienstraße 1b, Projektraum 201  
 14.00-18.00 Uhr: **Interface Design**, Michael Markert, Marienstraße 1b, Projektraum 201

### **Freitag, 11.10.19**

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

#### **engl. Beschreibung**

Introductory Module in Media Art and Design

#### **Bemerkung**

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

#### **Leistungsnachweis**

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

## **4555134 Modellierung von Informationssystemen**

**E. Hornecker, H. Waldschütz**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 15.10.2019

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 21.10.2019

#### **Beschreibung**

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen.

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe der Logik
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

#### **engl. Beschreibung**

## Modeling of 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, B. Schulte**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 1. Vorlesung /Übung, ab 15.10.2019

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 21.10.2019

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Prüfung, 12.02.2020 - 12.02.2020

### Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-Studierende und Produktdesigner ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten

### engl. Beschreibung

Human-Computer Interaction (Interfaces)

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems.

In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context.

The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments.

Media design/art students and product designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

### Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

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

## Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 22.10.2019

### Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

### engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

### Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

### Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

## Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

### Beschreibung

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

### engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium Media Events

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

### Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

### Voraussetzungen

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

## IRRE@bauhaus

**J. Gunstheimer, R. Liska**

Vortrag



Di, Einzel, 18:30 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 29.10.2019 - 29.10.2019  
Di, Einzel, 18:30 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 12.11.2019 - 12.11.2019  
Di, Einzel, 18:30 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 26.11.2019 - 26.11.2019  
Di, Einzel, 18:30 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 10.12.2019 - 10.12.2019  
Di, Einzel, 18:30 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 21.01.2020 - 21.01.2020

### **Beschreibung**

### **Bemerkung**

Vorlesungsreihe mit Gästen an der Schnittstelle von Kunst und Aktivismus, die einmal im Monat stattfinden wird.

Programm-Termine:

*Pavel Schnabel*

Dienstag, 29. Oktober 2019, 18:30 Uhr, Raum 207, Hauptgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 8

*Peng! Kollektiv*

Dienstag, 12. November 2019, 18:30 Uhr, Raum 207, Hauptgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 8

*New Scenario (Paul Barsch & Tilman Hornig)*

Dienstag, 26. November 2019, 18:30 Uhr, Raum 207, Hauptgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 8

*Neue Auftraggeber*

Dienstag, 10. Dezember 2019, 18:30 Uhr, Raum 207, Hauptgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 8

*Ingo Niermann*

Dienstag, 21. Januar 2020, 18:30 Uhr, Raum 207, Hauptgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 8

## **Opener Der Fellini-Reihe: La Strada**

**J. Hintzer, J. Hufner**

Sonstige Veranstaltung

Di, Einzel, 19:00 - 23:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 15.10.2019 - 15.10.2019

Di, wöchl., 19:00 - 23:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 22.10.2019

## Einführungsmodul

### 4291510 Einführungsmodul Medienkunst/Mediengestaltung

**U. Damm, W. Kissel, M. Markert, R. Minard, N. Singer** Verant. SWS: 4

Werkmodul

Di, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 08.10.2019 - 08.10.2019

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2019 - 10.10.2019

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.10.2019 - 10.10.2019

Fr, Einzel, 09:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 11.10.2019 - 11.10.2019

#### Beschreibung

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

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

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

#### Dienstag, 08. Oktober 2019

09.00-13.00 Uhr: **Gestaltung medialer Umgebungen**, Prof. Ursula Damm, Marienstr. 1b, Projektraum 201

#### Donnerstag, 10. Oktober 2019

09.00-13.00 Uhr: **Medien-Ereignisse**, Prof. Wolfgang Kissel, Marienstraße 1b, Projektraum 201

14.00-18.00 Uhr: **Interface Design**, Michael Markert, Marienstraße 1b, Projektraum 201

#### Freitag, 11.10.19

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introductory Module in Media Art and Design

### Bemerkung

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

### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Präsentationen und siehe unter "Beschreibung"

## Kolloquien

### Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

**N. Singer, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 17.10.2019

### Beschreibung

For students working on their bachelor or a free idea.  
Attendance at the first appointment is obligatory.

### Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

### Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 22.10.2019

### Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

### Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

### Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

### Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

### **Beschreibung**

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

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

Bachelor's Colloquium Media Events

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

### **Bemerkung**

Termin und Ort nach Absprache

### **Voraussetzungen**

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

## Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

### **A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 13:30 - 14:30, 22.10.2019 - 22.10.2019

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 29.10.2019

### **Beschreibung**

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

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 5. Interessenten wenden sich bitte bis 7. Oktober via Mail an "aline.helmcke@uni-weimar.de"

### **Bemerkung**

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 005

### **Voraussetzungen**

Bachelorabschlussarbeit im Multimedialen Erzählen

### **Leistungsnachweis**

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

## Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

### **W. Bauer-Wabnegg**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 15.10.2019 - 15.10.2019

### **Beschreibung**

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

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

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

**Bemerkung**

Ort: B15, Dachgeschoß, gemäß Listenaushang

**Voraussetzungen**

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3.

**Leistungsnachweis**

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

**Projektmodule****119120401 Bauhaus Orbits II**

**C. Wüthrich, S. Zierold**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 17.10.2019 - 30.01.2020

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 06.02.2020 - 06.02.2020

**Beschreibung**

Call for student collaborators

- The Chair in Computer graphics is collaborating with MediaArchitecture study programme to optimize the software development and deployment of "Bauhaus Orbits—scenographical apparatus for discourse analysis". We are looking for enthusiastic collaborators to further develop an alternative search engine's interface, one that will seamlessly and flawlessly run on a massive aluminium structure
- major areas of work consist of:
- 1. Elaborate and sophisticated interaction development in vvvv gamma, with visits to official vvvv headquarter in Berlin
- 2. Elaborate and sophisticated interface wireframing (UI tool of your choice) and development (in vvvv gamma), with visits to official vvvv headquarter in Berlin
- 3. Projection mapping, image calibration and show control: Hardware design and setup, media production in terms of mapping and calibration, and program's runtime performance. Work in collaboration with Vioso GmbH, professional mapping Software.

Sincere and highly motivated developers who are keen on learning from an interdisciplinary team and mastering your skills will be most welcome. You will be expected to micro-manage your areas of work in response to feedback from peers and stand up meetings.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

„Bauhaus Orbits“ is a interdisciplinary free project and an academic experiment to realise in a 1:1 scale an exhibition installation. The content of the exhibition is an algorithmic discourse analysis of the historical Bauhaus books to present it with an interactive 360° beamer projection.

The project is funded by the Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, the Ministry of Economy, Science and Digital Society and the Kreativfonds of Bauhaus-Universität Weimar.

For the project we need interested students to construct the architectural part of the exhibition and to install the technical set up in April and Mai.

Please contact Dr. Sabine Zierold [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de).

More information: [www.bauhausorbits.de](http://www.bauhausorbits.de)

### Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt an Dr. Sabine Zierold [sabine.zierold@uni-weimar.de](mailto:sabine.zierold@uni-weimar.de), Professur Darstellungsmethodik.

## 319220014 free hugs

**W. Kissel, L. Liberta, N. Hens, F. Sachse**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:00, ab 22.10.2019

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, ab 25.10.2019

### Beschreibung

Ob fiktionaler, Dokumentar- oder Animationsfilm – präsentieren Sie ihre Filmideen, Treatments oder Drehbücher und setzen Sie diese innerhalb des Semesters um. Unterschiedliche Genres und Stile sind willkommen, ebenso wie Anfänger und erfahrene Filmschaffende.

Das Ziel ist es, den kreativen Prozess des Filmemachens anzustoßen und kritisch zu begleiten.

Konsultationen nach Vereinbarung

### Bemerkung

Termine:

Dienstags, 10.00-12.00 Uhr, B15, Raum 208

Freitags, 10.00-12.00 Uhr, B15, Raum K07

Anmeldung mit Beschreibung des Projektvorhabens, Portfolio, Angabe Studiengang & Fachsemester an: [franka.sachse@uni-weimar.de](mailto:franka.sachse@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an Konsultationen, Präsentation des fertigen Films

## 319220019 Klangwerkstatt A - 19-20

**R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

**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**

Anmeldung: [tim.helbig@hfm-weimar.de](mailto:tim.helbig@hfm-weimar.de)

**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

**Leistungsnachweis**

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

### 319220032 Stoffentwicklung „Immersives Musiktheater als 360-Grad TV-Serie“

**M. Remann**

Veranst. SWS: 4

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, ab 24.10.2019

**Beschreibung**

Lehrende: weitere Liese Endler

In Kooperation mit der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar

Die Teilnahme am Projekt setzt die Bereitschaft voraus, medienkünstlerisches Neuland zu betreten. Es werden innovativen Formate miteinander kombiniert, die in in der Honorarprofessur Immersive Medien bereits entwickelt und in öffentlichen Performances erprobt wurden.

Gegenstand des Projekts ist die Stoffentwicklung für eine mit 360-Kameras zu produzierende, und über 360-Grad Medien zu rezipierende, mehrteilige Fernsehserie. Thematischer Rahmen sind Fortsetzungsgeschichten rund um ein Immersives Musiktheater, die in halb fiktiven, halb realen Episoden erzählt werden.

Wesentliche Voraussetzungen für die technische Umsetzung sind durch den vom Kooperationspartner Salve.tv in als Prototyp entwickelten „TV-Dome“ und der dafür erforderlichen Produktionstechnik gegeben. Der Schwerpunkt der Projektarbeit liegt auf der Entwicklung von Inhalten, welche mit immersiven Medienformaten – und nur mit ihnen – produziert werden können. In den auf die Charakteristik dieser Medien zugeschnittenen Episoden soll sichtbar werden, welche Potentiale eine 360-Grad TV-Serie bietet und wie ein Immersives Musiktheater gestalterisch, musikalisch und dramaturgisch mit Leben gefüllt und medientheoretisch reflektiert werden kann. Damit werden

Erfahrungen aus der Produktion des „Immersiven Musiktheaters CIRQUE DU BAUHAUS“ weitergeführt, die zur Eröffnung des 13. FullDome Festivals in Jena uraufgeführt wurde.

Um vor den Erwartungen eines von Netflix-Produktionen verwöhnten Publikums nicht zu kapitulieren, muss das Konzept einer Serie im TV-Dome nicht nur dramaturgisch stimmig sein, es muss auch gute Gründe liefern, die eine Produktion in der ungewohnten 360-Grad-Umgebung rechtfertigen.

Der erste Schritt des ambitionierten Projekts sieht die Stoffentwicklung und Test-Produktion einer Pilotserie vor, mit der das narrative, technische und ästhetische Potential der 360-Grad Fernsehproduktion ausgelotet und veranschaulicht werden kann. Dabei gilt es zu besonders berücksichtigen:

- Die einzelnen Episoden sollen im Sinne des klassischen Serienformats konsistent und für das Publikum nachvollziehbar sein.
- Rahmengeschichte und Episoden sollen sich in der Bild- und Klanggestaltung auf die Besonderheiten des 360-Grad-Mediums („FullDome“, „Spatial Sound“) und das Genre des immersiven Musiktheaters beziehen.
- Die Stoffentwicklung soll sich an der technischen Realisierbarkeit orientieren.

#### **Bemerkung**

Anmeldung mit kurzem Schreiben zur Motivation und zu eigenen Kenntnissen per E-Mail an [micky.remann@uni-weimar.de](mailto:micky.remann@uni-weimar.de)

Veranstaltungsort: Kinosaal, Room 112, Steubenstr. 6A

Exkursionen und Blockseminare werden gesondert bekannt gegeben.

#### **Leistungsnachweis**

Abgabe einer eigenständigen Arbeit in Einzel- oder Gruppenarbeit, Konzeptgestaltung einer Episode für die 360-Grad TV-Serie, Referate. Optionale Angebote zur Mitwirkung im Projektmanagement, PR, Vorbereitung FullDome Festival

### **419210008 8-Bit of Bauhaus II**

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

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 15:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 30.10.2019 - 30.10.2019

#### **Beschreibung**

"8-Bit of Bauhaus II" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst.

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**



"8-Bit of Bauhaus II" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling. This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

### **Bemerkung**

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

### **Voraussetzungen**

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

### **Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

## **419210023 Play in my Dome V**

**C. Wüthrich, G. Pandolfo, F. Andreussi, 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.

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

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

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 bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

## Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

### 319220019 Klangwerkstatt A - 19-20

**R. Minard, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

#### 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

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

### 319220034 These sounds are made for walking

**N. Singer, F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.10.2019 - 15.10.2019

Di, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 15.10.2019

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.10.2019 - 29.10.2019

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.11.2019 - 19.11.2019

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 10.12.2019 - 10.12.2019

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 28.01.2020 - 28.01.2020

**Beschreibung**

weitere Lehrende: Lukas Matthaei

Erkundungen des Genres & Produktion interaktiver Audiowalks für urbane Landschaften

Der Audiowalk ist ein gängiges Format geworden: Von preisgünstigem Stadtmarketing, das rund um die Uhr leicht verständliche Inhalte anbietet, bis hin zu künstlerischen Formaten, wie sie auf keinem gescheiterten Festival der Performing Arts mehr fehlen dürfen.

Doch während bestenfalls viel Aufwand in die Produktion fließt, bleibt die Erfahrung des Walks selbst häufig hinter den vielfältigen Möglichkeiten des Formats zurück: Obwohl beim Walk nicht nur die Töne laufen lernen, sondern auch die User\*innen über den Inhalt und das Interface in Bewegung versetzt werden.

Reicht uns eine schlichte Playlist, durch die man sich auf dem Handy durchklickt, wenn man den Ort gefunden hat? Oder wollen wir etwas raffinierter vorgehen und Hinweise oder technische Zugänge in die Oberflächen der Stadt implementieren?

Auditive Immersion vermengt sich mit leibhaftiger und individueller Wahrnehmung der Umgebung. Vielleicht performen die Hörer\*innen die materielle Seite der immateriellen Sounds? Vielleicht agieren sie Entscheidungen aus, welche das Audio nur angedacht hatte?

Die narrativen Möglichkeiten von game-eigenem Storytelling führen zu anarchistischer Exploration alltäglicher Umgebungen.

Das Projekt bildet die Entwicklungsphase für eigene Audio-Walks, die für das Festival „PAD 01 – Performing Arts & Digitalität“ im Herbst 2020 in Darmstadt realisiert werden sollen. Eine Exkursion nach Darmstadt ist Teil der Lehrveranstaltung, um gemeinsam ortsspezifische Ideen & dramaturgische Bögen zu erkunden. Gestalterisch soll es um die Möglichkeiten neuer Erzählformen durch die verschiedensten digitalen Techniken gehen, inhaltlich um die zukünftigen Herausforderungen, vor die uns eine digitale Gesellschaft stellt. Eine tiefere Kooperation mit den Professuren der Medienkultur ist dabei angedacht.

Lukas Matthaei hat seit 2000 über 50 performative Arbeiten mit diversesten Kollaborateur\*innen & Akteur\*innen in Europa, Naher Osten, Nordafrika, Indien, USA realisiert. Vornehmlich in urbanen Kontexten, basierend auf längeren Recherchephasen in spezifischen Communities & diversen Realitäten.

Auf Grund eigener künstlerischer Arbeiten kann Lukas Matthaei nur an ausgewählten Terminen in Weimar sein. Regelmäßige Treffen an den anderen Dienstagen werden angeboten.

1. Termin 15.10.2019
2. Termin 29.10.2019
3. Termin 19.11.2019
4. Termin 10.12.2019
5. Termin 28.01.2019

**Voraussetzungen**

Erfahrung in der Audiotbearbeitung wünschenswert

**Leistungsnachweis**

verpflichtende Teilnahme an allen Blockveranstaltungen, regelmäßige Präsentation von Zwischenständen

**319220037 Wahrnehmen und üben - eine Reise zu Henry van de Velde, Heinrich Vogeler und Gerturd Grunow in Ton, Schrift, Bild, Geste**

**N. Singer, A. Drechsler, S. Frisch**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 22.10.2019

**Beschreibung**

weitere Lehrende: Iris Hobler

"...daß eine Linie, eine Empfindung von Härte oder Schärfe wirklich durch den ganzen Körper geht und nicht im Kopf stecken bleibt." (Gertud Grunow)

Van de Velde, Vogeler und Grunow sind inhaltliche und methodische Koordinaten dieses Projekts. Wir wollen einerseits ihr historisches Wirken in der Entwicklung der Kultur der Moderne erforschen, vor allem aber sind sie uns Anregung für die Praxis von Lehre und Forschung. In experimenteller Aneignung und Weiterführung ihrer gestalterischen und theoretischen Arbeit wollen wir in einer methodischen Vielfalt Studieren als eine flexible Austauschbewegung über die klassischen Disziplinen hinaus erproben (z.B. Naturwahrnehmung; Kunstwahrnehmung, Weltwahrnehmung; Hospaziernge, Spaziergangswissenschaft, digitale Aufzeichnungsformen und -formate; Erkundungen von Formen und Funktionen usw.). Damit stehen wir in der Tradition des klassischen Bauhaus, richten uns im Projekt aber an unsere Gegenwart und Zukunft. Zu Beginn werden wir im Austausch mit örtlichen Institutionen in Weimar die historischen Reformbewegungen um 1900 kennen lernen (u.a. Neues Museum, Bauhaus-Archiv, Nietzsche Archiv, Stadtarchiv, Bauhaus-Museum).

Im November (8.-15.11.2019) begeben wir uns für eine Woche auf Exkursion nach Worpsswede, wo wir in der Künstlerkolonie u.a. Heinrich Vogeler kennen lernen. Dafür laden wir den Medienkünstler Alexander Steig, der im vergangenen Jahr zu Heinrich Vogeler in Worpsswede mit multimedialen Installationen gearbeitet hat, ein. **Wir wohnen und arbeiten in den Martin-Kausche-Ateliers (<https://www.kh-worpsswede.de/de/>).**

Vor allem aber arbeiten wir dort in einer konzentrierten Form projektforrmig. JedeR Studierende entwickelt ein Projekt zu einem Themenbereich, einem Material oder zu einer Fragestellung, das im Laufe des Semesters ausgearbeitet wird.

Der Kurs findet im Zuge des Bauhaus Semesters, in Zusammenarbeit mit der Dozentur Film- und Medienwissenschaften und in Kooperation mit dem Thüringer Modellprojekt „Achtsame Hochschulen in der digitalen Gesellschaft“ ([www.achtsamehochschulen.de](http://www.achtsamehochschulen.de)) statt. Angegliedert an das Projekt ist daher ein wöchentlicher MBST-Kurs (Mindfulness-Based Student Training). Dabei handelt es sich um ein Programm, das im Rahmen des Thüringer Modellprojekts speziell für Hochschulen konzipiert wurde. Es basiert auf dem von Medizinprofessor Jon Kabat-Zinn an der University of Massachusetts (USA) in den achtziger Jahren entwickelten MBSR-Training (Mindfulness-Based Stress Reduction/Stressbewältigung durch Achtsamkeit), das heute weltweit etabliert und umfassend evaluiert ist. Das Besondere des Thüringer Hochschulformats MBST besteht darin, dass es das von Kabat-Zinn im klinischen Kontext entwickelte Achtsamkeitstraining an den akademischen Bildungskontext anpasst und um zielgruppenspezifische Übungen und Themen für Studierende (z.B. Prüfungsangst, Prokrastination, Studienmanagement, Umgang mit digitalen Medien, digital detox) ergänzt. Der Kurs findet wöchentlich statt, mit einem zusätzlichen Praxistag am 11. Januar. Die Teilnahme ist verpflichtend.

Am Ende des Semesters entstehen Schreib- und Audioarbeiten, die in einer Ausstellung präsentiert werden. Die TeilnehmerInnenzahl ist begrenzt. Eine Konsultation vor der Teilnahme am Kurs ist verpflichtend. Die Konsultation findet am 08.10. ab 13 Uhr in der Marienstrasse 5, Raum 307 statt.

#### **Bemerkung**

1. Treffen am 15.10.19 um 15:00 Uhr im neudeli, Helmholtzstraße 15

#### **Voraussetzungen**

Grundkenntnisse in der Audibearbeitung wünschenswert

#### **Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Abgabe und Präsentation einer Schreib- oder Soundarbeit

## **Experimentelle Television**

### **Gestaltung medialer Umgebungen**

**319220017 From Random to Fiction**

**U. Damm**

Veranst. SWS:

16

**Projektmodul**

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 14.10.2019

**Beschreibung**

Random bezeichnet Chaos, den Zustand des Ungeordneten, Wilden, Unüberschaubaren. Chaos kann beruhigend sein, weil es unregelte Zustände und damit Freiraum repräsentiert; aber auch störend, wenn Ordnungsstrukturen beeinträchtigt werden. Random ist eine mathematische Figur, die Chaos auf der binären Maschine Computer etabliert. Random öffnet ein riesiges Potential, durch ihn werden viele algorithmische Prozesse erst möglich. In Programmen steht Random für die technische Generierung von Möglichkeiten, Auffaltungen, Mannigfaltigkeiten. Das Modul befasst sich also mit Unordnung, die Möglichkeitsräume erschliesst. In dieser Bandbreite sollen die künstlerisch-gestalterischen Ideen sich aufhalten, die in diesem Projekt erarbeitet werden.

**Voraussetzungen**

Grundkenntnisse Programmierung

**Leistungsnachweis**

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 3x)

**Interface Design****Medien-Ereignisse**

### 319220002 „BACKUP AND BEYOND“/ How to set up a film festival

**W. Kissel, L. Liberta**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:30 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 16.10.2019

**Beschreibung**

Im November 2019 feiert das von Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar 1999 ins Leben gerufene internationale Kurzfilmfestival backup seinen 20. Geburtstag. Aus den aktuell über 3000 eingesandten Kurzfilmen von Studierenden und Absolvent/innen von Medien- und Gestaltungsstudiengängen aus aller Welt wurden für das Jubiläumsfestival „BACKUP AND BEYOND“ (27.11.19 bis 01.12.19) im Bauhausjahr die besten Filmbeiträge für den Wettbewerb ausgewählt. Im Jubiläumsjahr Bauhaus100 wollen wir nicht nur ein besonderes Schlaglicht auf innovative Gestaltungsideen und neue filmische Ausdrucksweisen werfen, sondern auch die von den Studierenden im Sommersemester bereits gefundenen Ideen zur Festivalgestaltung weiter entwickeln und neue Programmschwerpunkte setzen. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Studierenden aus unterschiedlichen Bereichen der Bauhaus-Universität Weimar wird im Rahmen der Festivalvorbereitungen ausdrücklich angeregt: Von der Gestaltung des Festivalgeländes über die Kommunikation mit den Regisseur\*innen und Künstler\*innen, der Organisation des Rahmenprogramms und der Workshops bis zum Festivalmarketing, der Dokumentation der Festivaltage, der Betreuung der Besucher\*innen, der Suche nach Medienpartnern und Kommunikation mit Sponsoren, der Filmrecherche und dem Verfassen von Katalogtexten sowie der Moderation während der Festivaltage sollen die Studierenden in Gruppenarbeiten in verschiedensten Bereichen aktiv werden.

**Bemerkung**

Zur Anmeldung bitte bis 08.10.19 eine E-mail mit Motivationsschreiben und Angaben der bisherigen Erfahrungen und Kenntnisse sowie dem angestrebten Aktionsbereich an Lena Liberta: [lena.liberta@uni-weimar.de](mailto:lena.liberta@uni-weimar.de)

**Leistungsnachweis**

Präsentation und Dokumentation der eingebrachten Eigenleistungen und Umsetzung eigener Zielstellungen in den zu verantwortenden Bereichen im Rahmen der Gruppenarbeit.

### 319220014 free hugs

**W. Kissel, L. Liberta, N. Hens, F. Sachse**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:00, ab 22.10.2019

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, ab 25.10.2019

#### Beschreibung

Ob fiktionaler, Dokumentar- oder Animationsfilm – präsentieren Sie ihre Filmideen, Treatments oder Drehbücher und setzen Sie diese innerhalb des Semesters um. Unterschiedliche Genres und Stile sind willkommen, ebenso wie Anfänger und erfahrene Filmschaffende.

Das Ziel ist es, den kreativen Prozess des Filmemachens anzustoßen und kritisch zu begleiten.

Konsultationen nach Vereinbarung

#### Bemerkung

Termine:

Dienstags, 10.00-12.00 Uhr, B15, Raum 208

Freitags, 10.00-12.00 Uhr, B15, Raum K07

Anmeldung mit Beschreibung des Projektvorhabens, Portfolio, Angabe Studiengang & Fachsemester an:  
franka.sachse@uni-weimar.de

#### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an Konsultationen, Präsentation des fertigen Films

### 419210008 8-Bit of Bauhaus II

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

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 15:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 30.10.2019 - 30.10.2019

#### Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus II" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst.

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

"8-Bit of Bauhaus II" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics.

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

This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

### **Bemerkung**

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

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

### **Voraussetzungen**

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

### **Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

## **419210023 Play in my Dome V**

**C. Wüthrich, G. Pandolfo, F. Andreussi, 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.

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

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

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 bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

## Multimediales Erzählen

### 319220025 neuronal.landscapes II BFA

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

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 15.10.2019

#### Beschreibung

Das Projekt neuronal.landscapes II entsteht in Zusammenarbeit mit der Klassik Stiftung, die für den Sommer 2020 eine Ausstellung zum Thema „Die andere Seite: Mehrfachbegabungen“ vorbereitet. Sie dokumentiert den Wandel des Phänomens der Mehrfachbegabung vom 18. bis in das 20. Jahrhundert anhand von Werken unterschiedlicher Künstler. Im Kurs wird ein gemeinsamer Beitrag erarbeitet, der im Rahmen dieser Ausstellung gezeigt wird.

Aber was ist Mehrfachbegabung und wie entsteht kreative Arbeit? Im Projekt gehen wir diesen Fragen im Ausgang von der Idee der Synästhesie als einer Quelle des schöpferischen Prozesses nach.

Ziel des Projektes ist es Bewegtbild-Sequenzen für einen mikro-immersiven-Raum zu realisieren, welche das künstlerischen Schaffen darstellen.

Die Ergebnisse werden bei der Winterwerkschau und bei der Ausstellung im Schiller Museum 2020 präsentiert.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am 8.10.2019 zwischen 13:00 -

15:00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de melden

#### Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

#### Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

#### Leistungsnachweis

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

### 319220027 out.of.here

**A. Helmcke**      Veranstr. SWS:      16

Projektmodul

Mo, wöch., 11:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 21.10.2019

#### Beschreibung

Der Beziehung von Raum, Objekt und Figur kommt in animierten Welten eine besondere Bedeutung zu. Der Raum setzt nicht nur den szenischen Rahmen, in dem sich eine Handlung vollziehen kann. Er wird in Bewegung versetzt, transformiert oder fragmentiert, wirkt als Verstärker in Momenten der Orientierungslosigkeit eines Protagonisten oder als Zustandsbeschreibung seiner emotionalen Verfassung, in dem sich Objekte verlebendigen, ihm entgegenstellen oder in ein neues Raum-Zeit-Gefüge überführt werden können.

In diesem Semester werden wir uns mit den spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten der Verbindung von Raum und Objekt bzw. Figur im Bild-Raum beschäftigen. Durch praktische Übungen spielen wir verschiedene Konstellationen durch, die im weiteren Kursverlauf zu einem kurzen, in sich geschlossenen Ablauf weiter entwickelt werden sollen. Sowohl Studierende, die eine eigene Idee für ein animiertes Kurzfilmformat ausarbeiten als auch solche, die diese im Kursverlauf erst entwickeln wollen, sind zur Teilnahme am Projekt eingeladen. Ausschlaggebend sollte das Interesse am inhaltlichen Schwerpunkt dieses Semesters sein.



Der Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die diese themengebunden anwenden und vertiefen wollen.

Bei Fragen zum Projekt können Sie sich vorab per e-Mail melden: [aline.helmcke@uni-weimar.de](mailto:aline.helmcke@uni-weimar.de)

Um sich für das Projekt zu bewerben, kommen Sie bitte verbindlich zur Konsultation am 8.10.2019 zwischen 13:00 - 15:00 in die B15 - R. 202.

max. Teilnehmerzahl 8 Studierende

### **Bemerkung**

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

### **Voraussetzungen**

Vorkenntnisse im Bereich Animation

### **Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlußpräsentation, Abgabe Semesterarbeit

## **Werkmodule**

### **319250032 Fremdkörper VR**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 09:00 - 18:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 16.01.2020 - 17.01.2020

Block, 09:00 - 18:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 27.01.2020 - 31.01.2020

### **Beschreibung**

Lehrender: Tobias Wüstefeld

Die virtuelle Welt läßt neue Formen der Körperwahrnehmung entstehen. In diesem Kurs beschäftigen wir uns diesen und generellen Phänomenen rund um den Körper im virtuellen Raum. Wie positioniert sich die eigene Körperwahrnehmung zu einer anatomischen Illustration. Dabei können die Exponate vom äußerlich sichtbaren zu inneren Strukturen bis zu unterhalb des mit bloßem Auge sichtbaren Bereichs gehen. Von Organen bis in den Aufbau der Zellen, sich mit verschiedenen Lebensvorgängen, wie Essen, Stoffwechsel und Krankheit auseinandersetzen. Wir wollen beziehung zwischen wissenschaftlichen Modellen und den Objekten untersuchen, auf die sie sich beziehen und dabei freie Formen zu Wissensreflexion und -generierung finden. Am ende entstehen mit Blender und Unreal erstellte Körperwelten in Form einer Ausstellung. Ein Objekt oder Prozess, der in Form einer kinterischen VR-Skulptur oder seriellen Bildserien erlebt werden kann. Die virtuelle Welt läßt neue Formen der Körperwahrnehmung entstehen. In diesem Kurs beschäftigen wir uns diesen und generellen Phänomenen rund um den Körper im virtuellen Raum. Wie positioniert sich die eigene Körperwahrnehmung zu einer anatomischen Illustration. Dabei können die Exponate vom äußerlich sichtbaren zu inneren Strukturen bis zu unterhalb des mit bloßem Auge sichtbaren Bereichs gehen. Von Organen bis in den Aufbau der Zellen, sich mit verschiedenen Lebensvorgängen, wie Essen, Stoffwechsel und Krankheit auseinandersetzen. Wir wollen beziehung zwischen wissenschaftlichen Modellen und den Objekten untersuchen, auf die sie sich beziehen und dabei freie Formen zu Wissensreflexion und -generierung finden. Am ende entstehen mit Blender und Unreal erstellte Körperwelten in Form einer Ausstellung. Ein Objekt oder Prozess, der in Form einer kinterischen VR-Skulptur oder seriellen Bildserien erlebt werden kann.

### **Bemerkung**

Anmeldung bitte bei: [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de)

## Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

### 319250006 Elektroakustische Musik I

**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2019

#### 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.

Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr

#### Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

#### Voraussetzungen

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

#### Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

### 319250007 Filmtone

**C. Stoermer**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 14.11.2019 - 14.11.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 21.11.2019 - 21.11.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 12.12.2019 - 12.12.2019

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, 16.01.2020 - 16.01.2020

#### Beschreibung

Der Filmtone ist eines der Anwendungsgebiete der Digitalen Klanggestaltung. In diesem Kurs geht es um den Überblick der angewendeten Techniken und Strategien auf praktischer und theoretischer Ebene. Von der Verarbeitung von O-Ton über das Sounddesign bis hin zu Musik für experimentelle bis konventionelle Filme.

#### Bemerkung

Anmeldung: robert.rehnig@uni-weimar.de

#### Voraussetzungen

Grundkenntnisse in einer DAW und dem Umgang mit Mikrofonen

**Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Hausaufgaben

**319250010 Improvisation & Live-Elektronik [DBO] (Spezialkurs Computermusik)**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 14.10.2019

**Beschreibung**

Lehrender: 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. Zu dem Kurs gehört der Teilnahme am [DBO] – Digital Bauhaus Orchester.

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 u.a. zum Ende des Semesters in einem abschließenden Konzert mit dem Digital Bauhaus Orchestra [DBO] präsentiert.

**Bemerkung**

Anmeldung: tim.helbig@hfm-weimar.de

**Voraussetzungen**

Vorkenntnisse in Max/MSP, sowie der Besuch eines Einführungskurses in Max/MSP und des Kurses *Live-Elektronik I* (SoSe 2019) sind erwünscht.

**Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Hausaufgaben

**319250020 Spatiale Aufnahme und Projektion****D. Schulz**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, gerade Wo, 15:00 - 18:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.10.2019

**Beschreibung**

Raum und Bewegung sind entscheidende Parameter in der Komposition akustischer Musik. Das Ziel des Kurses ist es, theoretisches und praktisches Wissen über die Vielfalt der technischen Verräumlichungsmethoden bei

der Aufnahme und Projektion zu erlangen. Themen sind u.a. mehrkanaliges field recording, binaural recording, Ambisonics und vieles mehr.

#### **Bemerkung**

Anmeldung: [daniel.schulz@hfm-weimar.de](mailto:daniel.schulz@hfm-weimar.de)

#### **Voraussetzungen**

Grundkenntnisse in einer DAW und dem Umgang mit Mikrofonen

#### **Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Hausaufgaben

### **319250023 Tonstudioteknik**

#### **D. Schulz**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 17.10.2019

#### **Beschreibung**

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofoning, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

#### **Bemerkung**

Anmeldung: [daniel.schulz@hfm-weimar.de](mailto:daniel.schulz@hfm-weimar.de)

Veranstaltungsort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

#### **Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Klausur

### **319250027 WERKANALYSE — Diskurs zu emblematischen Werken der elektroakustischen Musik (Spezialkurs Computermusik)**

#### **R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 14.10.2019

#### **Beschreibung**

In diesem Kurs hören und analysieren wir historisch bedeutende sowie aktuelle Kompositionen der verschiedenen Genres elektroakustischer Musik.

Neben dem Hören von Stereo- und mehrkanaligen Stücken nehmen beschreibende und graphische Analysemethoden einen wichtigen Raum ein. Außerdem verknüpfen wir die Entstehung künstlerischer Ausdrucksweisen mit deren gesellschaftlichen Hintergründen.

#### **Bemerkung**

Anmeldung: [robert.rehnig@uni-weimar.de](mailto:robert.rehnig@uni-weimar.de)

#### **Voraussetzungen**

## Elektroakustische Musik I

### Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

## Experimentelles Radio

### 319250001 Achtung Sendung! aka Audiobaukasten I

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 16:30 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 14.10.2019

Mi, wöch., 10:00 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2019

### Beschreibung

Lehrende: Maximilian Kraus, Lefteris Krysalis

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, erfahrt 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.

Aus diesem Grund werden die Studierenden in die Produktionsstätten am Lehrstuhl für Experimentelles Radio der Bauhaus-Universität eingeführt, die das Studio M5 und B11 sind. In den ersten Kursstunden erhalten die Studierenden eine Einführung in die Geschichte der Musik- und Radioproduktion. Außerdem werden sie im Studio M5 in die wesentlichen Arbeitsschritte eingeführt. Darüber hinaus müssen die Studierenden wöchentlich eine Radiosendung ausstrahlen und die notwendigen Grundlagen der Radioproduktion kennenlernen. Später wird sich der Kurs mehr auf eigenständige Produktionen mit Einführungen in Aufnahme, Schnitt und Postproduktion konzentrieren.

Der Audiobaukasten wird von 2 erfahrenen Tutoren geleitet, wobei der Kurs in 2 Teile unterteilt ist. Im Montagkurs geht es um die live-Erfahrung im Studio. Sendungen produzieren, vor und hinter dem Mikrofon für eine Radiosendung Verantwortung zeigen, Musikauswahltreffen usw. Im Mittwochskurs geht es um Studio- und Aufnahmetechniken, Mixen, Bearbeiten sowie um die Geschichte des Radios.

Dieser Kurs wird zweisprachig sein. Daher kann der erste Teil auf Deutsch oder Englisch gehalten werden, während der zweite Teil hauptsächlich auf Englisch sein wird.

Dieser Kurs ist ausschließlich als Einführungskurs für Studierende gedacht, die Projekte am Experimentellen Radio vorhaben. Falls Plätze frei bleiben, ist ein Nachrücken möglich.

Darüber hinaus gibt es den Kurs "On Air" bei Maximilian Netter, der offen für alle anderen ist.

### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, regelmäßige Produktion kleinerer Audioarbeiten

### 319250016 On Air

Veranst. SWS: 4

**M. Netter**

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 17.10.2019

### Beschreibung

Journalismus im Radio bedeutet informieren und bewerten. Das journalistische Handwerk dazu kann man lernen: die Recherche, die Dramaturgie der Gesprächsführung, die Klarheit der Sprache, das Schreiben fürs Hören. Ziel

des Fachmoduls ist es, die vielfältigen journalistischen Formen mit eigenen praktischen Arbeiten kennenzulernen (Interview, gebauter Beitrag, Kommentar, Glosse, Moderation) und dabei immer die eigene Verantwortung und das journalistische Selbstverständnis zu reflektieren.

#### Voraussetzungen

Ein Kurs für Anfänger. Keine Vorwissen notwendig.

#### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme. Abgabe der Hausaufgaben.

### 319250018 Radiolabor: Immersion (Spezialkurs Computermusik)

#### A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 14:00 - 17:30, ab 14.10.2019

#### Beschreibung

Mittlerweile ist es möglich, im eigenen Wohnzimmer Kompositionen für 100 Lautsprecher zu erstellen und das nur mithilfe eines Kopfhörers. Es gibt verschiedensten Tools und Werkzeuge um beispielsweise Ambisonics-Mischungen zu erstellen. Doch welche künstlerischen Praktiken und Gestaltungsmöglichkeiten gibt es überhaupt? Was und wie wollen wir mit dem dreidimensionalen Klang erzählen?

Wir werden uns mit der Raumklanggestaltung und Raumklangwahrnehmung und den transdisziplinären Zusammenhänge von 3D-Audio auseinandersetzen. Am Ende sollen eigene immersive Arbeiten entstehen. Teil des Kurses ist eine Ringvorlesung/Workshopreihe "Spezialkurs Computermusik - Immersive Audio" in Kooperation mit dem Studio für Elektroakustische Musik in der wir Experten und Künstler einladen ihre künstlerische Position zu präsentieren und zu diskutieren. Unsere Gäste sind Markus Noisternig (Künstler und Wissenschaftler am IRCAM im Bereich Raumakustik), Joachim Goßmann (Tonmeister und interdisziplinäre Projekte im Bereich VR unter anderem am Fraunhofer Institut und ZKM), Hervé Déjardin (Tonmeister und Mitarbeiter der Qualitäts- und Innovationsabteilung von Radio France) und Andre Bartetzki (Programmierung, Klanggestaltung, Komponist. Er lehrte am SeaM, leitete das Elektronische Studio der TU Berlin am Fachgebiet Audiokommunikation).

#### Bemerkung

Veranstaltungsort: VR-Raum 008, Marienstrasse 5 EG, Glaskasten der Limona (Steubenstrasse 8a, Dachgeschoss)

Montags 14:00 - 17:30 Uhr, zusätzlich Blocktermine mit Gästen im SEAM

#### Voraussetzungen

Erfahrung in der Audibearbeitung wünschenswert

#### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat, Zwischenpräsentation, Produktion einer künstlerischen Ambisonics-Arbeit

### 319250021 Stimmarbeit oder die Kunst des Sprechens

#### H. Michel

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 18.10.2019 - 18.10.2019

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 01.11.2019 - 01.11.2019

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.11.2019 - 15.11.2019

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.11.2019 - 29.11.2019

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 13.12.2019 - 13.12.2019

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 10.01.2020 - 10.01.2020

Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 31.01.2020 - 31.01.2020

**Beschreibung**

Die Recherche ist abgeschlossen, der Text geschrieben, O-Töne, Klang und Musik ausgesucht, das Gesamtwerk konzipiert – aber

Wie sage ich, was ich zu sagen habe?

Die Stimme, die einen Text wiedergibt, ist das „Tüpfelchen auf dem i“, transportiert den gesprochenen Teil der Botschaft und stellt besonders im Radio eine wichtige, oft unterschätzte Verbindung zum Zuhörer her.

In diesem Seminar geht es darum, zu lernen, wie ein (eigener) Text präsent, frei, packend und echt gesprochen werden kann. Das beinhaltet Körper-, Stimm- und Atemarbeit, innere und äußere Haltung, Technik am Mikrophon, Präsenz und Imagination.

Das Seminar (max. 10 Teilnehmer) findet an folgenden Terminen statt:

18.10./ 1.11./ 15.11./ 29.11./ 13.12./ 10.1./ 31.1./ (ev. 7.2.)

Der Kurs wird von Hemma Sophia Michel gehalten. Sie ist freie künstlerische Sprecherin seit 2000, arbeitet u.a. beim Bayerischen Rundfunk im Bereich Feature, Hörspiel und Dokumentarfilm, liest Hörbücher, führt Regie, unterrichtet Stimmarbeit und befindet sich gerade in Ausbildung bei Patsy Rodenburg (RRT).

**Voraussetzungen**

Mitgebracht werden sollten bequeme Kleidung, in der man sich gut bewegen kann und genug zu trinken.

**Leistungsnachweis**

Teilnahme an den genannten Terminen. Abgabe einer künstlerischen Leistung mit Präsentation (auch im Rahmen der 48h-Sendung auf bauhaus.fm)

**319250028 Working with the Voice****H. Michel**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 18.10.2019 - 18.10.2019

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 01.11.2019 - 01.11.2019

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 15.11.2019 - 15.11.2019

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 29.11.2019 - 29.11.2019

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 13.12.2019 - 13.12.2019

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 10.01.2020 - 10.01.2020

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 31.01.2020 - 31.01.2020

**Beschreibung**

The research has been completed, the text written, soundtracks and music selected, the complete work nearly done - but

How do I say what I have to say?

The voice performing a text is the "icing on the cake", it transports the spoken part of the message and creates an important, often underestimated connection to the listener, especially in the radio.

A free voice will get the message across in a much more authentic way.

This seminar is about learning how to present a text in a free, present and real way. This includes body-, voice- and breath-work, presence and imagination, attitude and connection to the text, technique on the microphone.

The seminar (max. 10 participants) will take place on the following dates:

18.10./ 1.11./ 15.11./ 29.11./ 13.12./ 10.1./ 31.1./ (possibly 7.2.)

Hemma Sophia Michel is a speaker and narrator, working for the culture- and literature department of the Bavarian Broadcasting Company in audioplays, features, documentary etc. She also reads audiobooks, directs and teaches voice work. Currently she is taking a masterclass/teachertraining with Patsy Rodenburg.

**Voraussetzungen**

You should bring comfortable clothes in which you can move well and enough to drink.

**Leistungsnachweis**

Participation in the mentioned dates. Submission of an artistic performance with presentation (also within the scope of the 48h programme on bauhaus.fm)

### 319250029 13x13 - Audio im Theaterraum

**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 14.10.2019

#### Beschreibung

Geht man derzeit regelmäßig ins Theater fällt auf, dass die Verwendung von Musiken und Geräuschen bei Aufführungen drastisch zugenommen hat. Die Schauspieler\*innen können nur noch verstärkt mit dieser Geräuschkulisse mithalten und darüber hinaus hören sich die Musiken oft nach den aktuellen Lieblingshits der jeweiligen Regie an. Dabei gibt es der Möglichkeiten viele. Von mehrkanaligen Klanginstallationen, bis hin zur live Stimmbearbeitung gibt es viele spannende Arbeitsweisen mit Sound einen Theaterabend zu bereichern. Wir wollen uns in diesem Kurs allgemein mit den Möglichkeiten von Sound im Theaterraum beschäftigen, aber auch ganz konkret eine Inszenierung erarbeiten, die wir in Kooperation mit dem Theater in Erfurt und dem Studierenden Chor der Uni Jena im Mai 2020 in der Studio.Box realisieren können. Dabei soll es im besonderen um Stimmlichkeit im Raum gehen. Natürliche Stimmen (der Chor) vs. vorproduzierte Stimmen. Dabei kann unsere Arbeit Echo der Wirklichkeit sein, oder Bindeglied zwischen den Chorstücken, dramaturgischer Faden und krasser Gegensatz. Über die Teilnahme von 1 oder 2 interessierten Studierenden am Bühnenbild wäre wünschenswert. Diese müssen auch keine Erfahrung im Audio haben.

#### Voraussetzungen

Einschlägige Erfahrung in der Soundbearbeitung, mindestens Audiobaukasten I

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Fertigstellung einer Soundarbeit, Referat

## Experimentelle Television

### Gestaltung medialer Umgebungen

### 319250008 Humus-Micro-Habitats

**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 04.11.2019 - 08.11.2019

#### Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems. This course will introduce you to various creatures colonizing the ground beneath our feet and give you the opportunity to experience methodologies and experimental strategies that are used 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 module will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and includes lectures as well as practical work in the laboratory. Attendance during the 5 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.



The 5 day intensive course is integrated into the wider concept of the project module "Soil-Humus-Earth" (Prof. Ursula Damm) as well as the module "Raised Beds and Pets" (Mindaugas Gapsevicius). Students attending one or both of the other courses will be prioritized.

Please write a motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto:julian@mikrobiomik.org) until 11.10.2019 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

### Bemerkung

motivational letter to [julian@mikrobiomik.org](mailto:julian@mikrobiomik.org) until 11.10.2019

### Leistungsnachweis

Attendance during the 5 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

## 319250009 Immersive Essays

### J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.10.2019

### Beschreibung

Description:

While looking at online platforms like YouTube or Vimeo you might have come across videos that could be described as video essays. A video essay is a piece of video content that, much like a written essay, advances an argument. Video essays take advantage of the structure and language of film to create a thesis statement. While the general concept has its roots in academia, it has grown dramatically in popularity with the beginning of online video sharing platforms.

As a relatively new media form, video essays have yet to conform to any structural guidelines. At first glance a video essay could be described as an online video which cuts together footage from one or more films in order to reveal new insights about them. But when looking further you realise, that it doesn't always have to be about the original content. Footage from different sources can also be used to illustrate an argument that is not directly concerned with the meanings or intentions the original material is referring to. This is also what makes this form of analytic framework interesting. There aren't any rules, or rather there is no firm set of such rules. Video essayists tend to make up the rules as they go along.

In the course we want to take the concept of a video essay and translate it to an immersive environment. How can we work with found footage like pictures, film, sound, 3D objects or text for example in a virtual space, created with the help of VR-glasses like the HTC Vive? How can we illustrate an argument in a 3-dimensional world based on found footage? The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D and an introduction to working with HTC Vive VR-glasses. Furthermore, students will work on their individual immersive essays that will be presented at the end of the semester.

Registration:

Send an e-mail until October 8th to [joerg.brinkmann@uni-weimar.de](mailto:joerg.brinkmann@uni-weimar.de). Please include the following information:

Subject/title of your e-mail:

Immersive Essays

Content:

- your full name
- program and semester
- matriculation number
- describe in a few sentences why you want to take the course
- If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing:  
In order to successfully

### Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 08.10.2019

### Leistungsnachweis

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

## 319250015 Max and I

### M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2019

### Beschreibung

The course focuses on developing simple applications with Max/MSP/Jitter, a visual programming language for music and multimedia. The goal of the course is the understanding of how to manipulate image in Max. Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for a future Max applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, sound to image conversion, feedback loops, and sensing physical data. The course extends the project module From Random To Fiction. During the semester we will develop individual projects, document and present them on the GMU Wiki.

### Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

- 50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben
- 20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)
- 30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

## 319250017 Procedural Cut: Algorithmic Micro-editing

### M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 14.10.2019

### Beschreibung

Micro-editing is a technique of rearranging tiny fragments of media to form a new work. In the context of music, microhouse is a subgenre of house which employs this technique. Akufen's Deck the House from 2002 may serve as an example. In the context of experimental film, Martin Arnold compiled his 1989 montage "Pièce Touchée" entirely from found-footage by copying frames in a specific order with an optical printer, emphasizing and amplifying gestures from the original movie. 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. Micro-edits are used in different contexts ranging from media art, experimental film-making to music clips and advertising. Digital video has become an almost infinite source of to-be-found-footage which is accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, which are essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomena like supercuts: compilations of short shots of the same action, or YouTube Poop mashups of videos with a comical and at times immature humour:

Today, meta information, close captions, machine learning analysis and music information retrieval can provide the means to generate automated edits. Real-time reassembly of media fragments based on databases, feature extraction or meta-information has become entirely feasible.

In the class Procedural Cut: Algorithmic Micro-editing we will learn to let algorithms cut and edit. This class builds upon two previous classes: "Breaking the Timeline" and "Bits, Beats & Pieces".

### Bemerkung

motivation letter to max.neupert@uni-weimar.de until 2019-10-08

### Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory (no more than 3 times missing)
- presentation of your project
- develop and document your own project on the GMU Wiki

## 319250019 Raised Beds and Pets

### M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2019

### Beschreibung

Raised beds in gardening allow to easier control soil nutrients, levels of water and their inhabitants. In our aquariums, we tend to find a balance between ph levels of water, algae and pets. How to systemically approach a sample of soil and to find alternative uses of it?

In the forthcoming course, we will focus on *Caenorhabditis elegans*, a transparent nematode, of about 1 mm in length. The goal of the course is to systemically approach the organism and to develop an artistic project in conjunction with its habitats. What habitat does it need? What is a function of the nematode in a soil? How to organize my soil? While trying to answer the questions, we will learn how to read scientific papers, how to prepare medium for the organism, how to understand who lives next to it, and how to control the habitat of it. The know-how will pave a ground for our artistic ideas.

The course extends the project module Soil–Humus–Earth and is conceptualized for a work in the DIY biolab of the Media Environments chair. Part of the course is a block module implemented together with the microbiologist Dr. Julian Chollet, who will contribute to the course with scientific know-how.

During the semester we will develop individual projects, document and present them on the GMU Wiki.

### Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

## 319250026 Unity Tutorial

### L. Hübner

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Seminarraum 104, Marienstraße 7b, ab 16.10.2019

### Beschreibung

The tutorial will give an introduction to Unity 3D, a cross-platform game engine used by different professions like game makers, artists and architects to create interactive and challenging games and immersive VR experiences with the help of VR glasses like the HTC Vive

Students will be introduced to the interface of Unity 3D and will get support in working on topics like: Models, Materials, Textures, Terrain and Environments, Light and Cameras, Collision, Prefabs, Particle Systems, Audio, Animations and the Timeline feature to give a few examples

Students from every degree programme can apply for the course, but people who are partaking in the modules "Immersive Essays" and "Think, Play, Create. Architecture in Computer Games between Theory and Art" will be endorsed to partake in the tutorial

### **Bemerkung**

Termine und Zeiten werden noch bekannt gegeben

## **319250030 Lernende Maschinen**

### **U. Damm**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 21.10.2019 - 25.10.2019

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 25.11.2019 - 29.11.2019

### **Beschreibung**

weitere Lehrende: Alexander König

Der Kurs gibt einen Einblick in die Funktionsweise von Machine Learning Systemen und soll den theoretischen und praktischen Umgang mit dieser Technologie vermitteln.

Neben der Befähigung zur künstlerischen und kritischen Reflexion, steht die Kommunikationskompetenz mit den Fachbereichen der Informatik im Vordergrund.

Theoretische Grundlagen:

- Theoretische Einführung in die Geschichte der AI (Kybernetik bis Machine Learning)
- Begriffsdefinitionen (Was ist „Künstliche Intelligenz“ etc.)
- Definitionen der verschiedenen Arten von Machine Learning
- Kurze Erläuterung der mathematischen Grundlagen
- Exkurs über Datensätze und Training
- Reflektion über Sprachauffassung

Praktische Grundlagen Block I – Big Data :

- Einführung in die Benutzung von Jupyter Notebooks
- Research nach Datensätzen
- Programmierung intelligenter Systeme mit Scikit-Learn
- Visualisierung

Praktische Grundlagen Block II – Natural Language Processing (NLP):

- Einführung in NLP
- Nutzung von NLTK
- Grundlagen Word2vec
- Visualisierung

### **Bemerkung**

Interessenten melden sich bitte bei [melanie.birnschein@uni-weimar.de](mailto:melanie.birnschein@uni-weimar.de) an.

### **Voraussetzungen**

Grundkenntnisse Programmierung

**Leistungsnachweis**

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

**319250032 Fremdkörper VR**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 09:00 - 18:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 16.01.2020 - 17.01.2020

Block, 09:00 - 18:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 27.01.2020 - 31.01.2020

**Beschreibung**

Lehrender: Tobias Wüstefeld

Die virtuelle Welt lässt neue Formen der Körperwahrnehmung entstehen. In diesem Kurs beschäftigen wir uns diesen und generellen Phänomenen rund um den Körper im virtuellen Raum. Wie positioniert sich die eigene Körperwahrnehmung zu einer anatomischen Illustration. Dabei können die Exponate vom äußerlich sichtbaren zu inneren Strukturen bis zu unterhalb des mit bloßem Auge sichtbaren Bereichs gehen. Von Organen bis in den Aufbau der Zellen, sich mit verschiedenen Lebensvorgängen, wie Essen, Stoffwechsel und Krankheit auseinandersetzen. Wir wollen beziehung zwischen wissenschaftlichen Modellen und den Objekten untersuchen, auf die sie sich beziehen und dabei freie Formen zu Wissensreflexion und -generierung finden. Am ende entstehen mit Blender und Unreal erstellte Körperwelten in Form einer Ausstellung. Ein Objekt oder Prozess, der in Form einer kinterischen VR-Skulptur oder seriellen Bildserien erlebt werden kann. Die virtuelle Welt lässt neue Formen der Körperwahrnehmung entstehen. In diesem Kurs beschäftigen wir uns diesen und generellen Phänomenen rund um den Körper im virtuellen Raum. Wie positioniert sich die eigene Körperwahrnehmung zu einer anatomischen Illustration. Dabei können die Exponate vom äußerlich sichtbaren zu inneren Strukturen bis zu unterhalb des mit bloßem Auge sichtbaren Bereichs gehen. Von Organen bis in den Aufbau der Zellen, sich mit verschiedenen Lebensvorgängen, wie Essen, Stoffwechsel und Krankheit auseinandersetzen. Wir wollen beziehung zwischen wissenschaftlichen Modellen und den Objekten untersuchen, auf die sie sich beziehen und dabei freie Formen zu Wissensreflexion und -generierung finden. Am ende entstehen mit Blender und Unreal erstellte Körperwelten in Form einer Ausstellung. Ein Objekt oder Prozess, der in Form einer kinterischen VR-Skulptur oder seriellen Bildserien erlebt werden kann.

**Bemerkung**

Anmeldung bitte bei: melanie.birnschein@uni-weimar.de

**Interface Design****319210004 Analog Circuits and Interfaces****C. Wegener**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, ab 14.10.2019

**Beschreibung**

Wir widmen uns den Grundlagen analoger Elektronikschaltkreise mit Bezug zur analogen Signalverarbeitung, wie sie in analogen Synthesizern Anwendung findet. Über einer Einführung zu Grundbausteinen und theoretischem Grundwissen erarbeiten wir uns die nötigen Kenntnisse um komplexere Schaltkreise von spannungsgesteuerten Filtern und Oszillatoren selbst zu entwerfen.

Der finale Teil des Kurses widmet sich der Frage, wie ein analoger Schaltkreis mit analogen Sensoren gesteuert werden kann. Hier sollen explorative Interfacekonzepte erarbeitet und schließlich realisiert werden.

Kenntnisse im Bereich Elektronik sind keine Voraussetzung. Es sollte aber ein gewisses Maß an Neugier mitgebracht werden. Bitte sendet ein Motivationsschreiben an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de, um Euch für den Kurs zu registrieren.

Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (20-30€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

#### **Bemerkung**

Veranstaltungsort: Marienstraße 7b - Projektraum 002

#### **Leistungsnachweis**

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung einer funktionalen Schaltung

### **319210006 Printed Interfaces**

#### **C. Wegener**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 15.10.2019

#### **Beschreibung**

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.

#### **Bemerkung**

Veranstaltungsort: Marienstraße 7b - Projektraum 002

#### **Leistungsnachweis**

Regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung eines gedruckten Interfaces, finale Präsentation

### **319250024 Toy Story: Making things sense. Basics of Physical Computing**

#### **J. Sieber**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 18.10.2019

#### **Beschreibung**

Physical computing means building interactive physical systems by the use of software and hardware that can sense and respond to the analog world. This laboratory course offers all you need to start your journey in sensing and controlling the physical world with microelectronics.

Your basic objects of investigations will be what you find at home: neglected electronic toys and your roommate's favorite kitchen helper. Instructed knowledge of what you need to give these everyday things a new life will be

\* Basics of electricity and electronics

\* How to become friends with a microcontroller, how to deal with its inputs and outputs

\* Which Sensors and actuators you can use without having to study rocket science first

\* Using tools to build or modify an electronic device

We will be looking for connections between our world and the computer and electronics world - we will stop thinking about computers, just think about computing:

Computing offers the opportunity to build complex relationships the way we want them to be, electronics is our most important tool.

In this class we will find out how we can, in an experimental way build our own interactive projects with very basic knowledge of electronics and programming.

### Voraussetzungen

For graduate students with little or no physical computing knowledge.

### Leistungsnachweis

Final Project

## Medien-Ereignisse

### 319250003 CRASH COURSE FILM PRODUCING

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 18:00, 13.01.2020 - 18.01.2020

### Beschreibung

Lehrende: Marina Hughes (film producer and lecturer, Ireland) [marina.hughes@gmail.com](mailto:marina.hughes@gmail.com)

This intensive workshop series will provides students with an understanding of the creative and management skills necessary to generate audio-visual product and gives students a sense of the practical application of those skills. The workshop explores the general creative and entrepreneurial framework within which film producers operate and the specific means by which the audio-visual sector develops, finances and markets its product. It is anticipated that we will conclude with a participatory exercise at the EFM/Berlinale 2020, where students can observe the actual workings of the *European Film Market* - one of the top three meeting places of the international film and media industries. where producers, sales agents, distributors and funding agencies come network, inform themselves and do business. As the first international market event of the year, the *EFM* acts as a barometer for the film industry.

About Marina Hughes:

Marina Hughes is a lecturer, film producer and former lawyer based in Ireland. She co-founded and ran the production company Venus Productions from 1996 through which she produced films with BBC Films, Canal +, Gota Films, Irish Film Board, Miramax Films and RTE.

Her feature film productions have been presented and won awards from festivals such as: **Sundance** Film Festival, **Seattle** Film Festival, **BANFF** Canada, *Variety* Critic's Choice, **Karlovy Vary** Film Festival. **London** Film Festival, and many more.

She lectures at the Technological University, Dublin in Media Management and the Film Industry and is Visiting Professor at University Babeş Bolyai, Cluj, Romania where she teaches courses on Film Production and Marketing and also the Atelier Du Film, with the writer/directors Adrian Sitariu and Radu Jude.

Her Doctoral research at the Technological University, Dublin focuses on development finance and production of European film.

Filmography as producer: *The Boy From Mercury* (1996); *Real Men Don't Wear Togs*,(1998);. *About Adam* (2000) *Black Day at Black Rock*,(2001) *A Woman's Hair* (2005) *Alarm*,(2008) ; *Mirrors of Earth* (2013). *Soulsmith* (2017)

**Bemerkung**

The module will be taught as a one week block course plus an excursion to Berlin Film Festival in February 2020.

For enrollment, please send an e-mail with the subject "Producing class / Bauhaus University" including your background and motivation to participate to: [marina.hughes@gmail.com](mailto:marina.hughes@gmail.com)

**Raum und Zeit**

January 13 - 18, 2020, 10-18 h

Excursion Berlinale EFM (February 2020)

**Leistungsnachweis**

Attendance, active participation in class and excercises, participation in excursion to Berlinale EFM/February 2020

**319250005 Das dokumentarische Bild****N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 17:00 - 21:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 21.10.2019

**Beschreibung**

In dem Modul widmen wir uns dem dokumentarischen Bild, vom fotografischen Still bis zu nicht-fiktionalisierten Bewegtbildern. Was macht Aufnahmen dokumentarisch und wie werden diese im nicht-fiktionalen Kontext eingesetzt? Was macht den Kern des Dokumentarischen im Bild aus? Welche Rolle spielen Authentizität und Manipulation?

In diesem praxisnahen Kurs geht es um die kinematografische Gestaltungspalette wie Cadrage, Auflösung und Montage, die grade auch in dokumentarischen Arbeitszusammenhängen nötig ist, um dem Zuschauer einen Ort, eine Geschichte, eine Person etc. nahezubringen.

Vortreffen Exkursion Dokumentarfilm Festival (DOK Leipziger / DokFest Kassel):

Dienstag, 08.10., 16:30 Uhr, Bauhausstraße 15, Raum 004 (Kinosaal)

**Voraussetzungen**

- aktive Teilnahme an theoretischen und praktischen Übungen
- Exkursion zu einem Dokumentarfilm Festival (DOK Leipzig oder Dok Fest Kassel)

**319250022 Stop-Motion Basiswissen****F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Block, 10:00 - 18:00, 18.11.2019 - 29.11.2019

**Beschreibung**



"You know, I love stop-motion. I've done almost all the styles of animation: I was a 2D animator. I've done cutout animation. I did a CG short a few years ago, 'Moongirl,' for young kids. Stop-motion is what I keep coming back to, because it has a primal nature. It can never be perfect." Henry Selick

Das Blockseminar bietet eine Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten analoger Animation und vermittelt anhand von praktischen Übungen ein Grundwissen über die Arbeitsprozesse der Stop-Motion Animation. Die TeilnehmerInnen werden anhand von Übungen die Grundtechnik dieser Kunstform erlernen und im Umgang mit Kamera, Licht, Software (Dragonframe), den 12 Prinzipien der Animation, Ideenfindung und Puppenbau geschult werden. Im Hauptteil des Seminars erstellen die Studierenden in Gruppen eigene Animationen um dabei alle Arbeitsschritte zu erproben.

Die Lehrveranstaltung erfordert Bereitschaft zu kreativem und handwerklichen Arbeiten und zur Improvisation. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

### Bemerkung

Melden Sie sich bitte mit einem kurzen Motivationsschreiben bei [marcus.grysczaok@uni-weimar.de](mailto:marcus.grysczaok@uni-weimar.de) und [franka.sachse@uni-weimar.de](mailto:franka.sachse@uni-weimar.de)

## 319250025 Trickfilmforscher

### F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 24.10.2019 - 24.10.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 14.11.2019 - 14.11.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 12.12.2019 - 12.12.2019

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 30.01.2020 - 30.01.2020

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 26.03.2020 - 26.03.2020

### Beschreibung

Robert Löbel stellt sich und seinen Gästen in seinem Podcast „Trickfilmforscher“ in bereits über 30 Folgen die existentiellen Fragen: „Wie schaffe ich es, als freier Filmemacher tätig zu sein, gleichzeitig kommerziell zu arbeiten und mich an das Netzwerk anzuschließen?“ Es geht um nichts geringeres, als um die Balance zwischen Leben und Überleben nach dem Studium. Gästen wie Nikita Diakur („Ugly“, „Fest“), Anne Breymann („Sprößling“, „Nocturne“) und Merlin Flügel („Echo“, „Rules of Play“) entlockt er bei einem ungezwungenen Schnack Erfahrungsberichte, Pannengeständnisse, Erfolgsgeschichten und den ein oder anderen guten Rat.

<https://soundcloud.com/trickfilmforscher>

[www.robertloebel.com](http://www.robertloebel.com)

[www.nikitadiakur.com](http://www.nikitadiakur.com)

[www.annebreymann.de](http://www.annebreymann.de)

[www.merlinfluegel.de](http://www.merlinfluegel.de)

Die Teilnehmer des Werkmoduls werden jeweils einen kurzen Ausschnitt (max. 1min) aus den Trickfilmforscher-Podcasts mit einer Animation, basierend auf ihren eigenen Gedanken zum Thema bebildern.

Ob witzig, abstrakt, wohlwollend oder kritisch – die Art ihres Kommentars und auch die Technik (Zeichentrick, Legetrick usw.) stehen ihnen frei.

Die Arbeiten werden im Rahmen des internationalen Kurzfilmfestivals Monstronale (Halle) im April 2020 zur Uraufführung kommen. Alle Teilnehmer erhalten eine Festivalakkreditierung.

Es empfiehlt sich zur Vorbereitung des Kurses in den Podcast hineinzuhören.

24.10. 2019 / 10:00 bis 16:00 Uhr: Kick-off (Einarbeitung, Warm-Up, Aufgabenverteilung)

14.11.2019 / 10:00 bis 16:00 Uhr: Konzeptfindung

12.12.2019 / 10:00 bis 16:00 Uhr: Zwischenpräsentation

30.01.2020 / 10:00 bis 16:00 Uhr: Zwischenpräsentation

26.03.2020 / 10:00 bis 16:00 Uhr: Finales Treffen vor der Premiere

Anfang April 2020: Premiere

jeweils in der B15 / Raum 104 + Einzelgespräche nach Bedarf

**Bemerkung**

Melden sie sich bitte mit einem kleinen Portfolio ihrer bisherigen Arbeiten bis zum 09.10. 2019 bei franka.sachse@uni-weimar.de an.

**Moden und öffentliche Erscheinungsbilder****Multimediales Erzählen****319250002 brain.mapping II BFA****C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 15.10.2019 - 15.10.2019

Di, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 22.10.2019

**Beschreibung**

„Brain.mapping II“ ist eine Fortsetzung des Fach-Werkmoduls vom Sommersemester 2019. Es geht um die visuellen und hörbaren imaginären Darstellungen des Phänomens der Mehrfachbegabung.

Ziel des Moduls ist es, animierte Sequenzen für eine indoor-videomapping Installation zu produzieren, welche das Konzept der neuronalen Netzwerke als Analogie des kreativen Prozesses untersuchen.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Alle Projektteilnehmer/innen müssen dazu bereit sein, in Teams zusammenzuarbeiten.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am 8.10.2019 zwischen 13:00 - 15:00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de melden

**Bemerkung**

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

**Voraussetzungen**

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Arbeit im Bereich Animation, Semesterpräsentation.

**319250004 Cut Out Animation BFA****C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 16.10.2019

**Beschreibung**

Dieser Kurs beschäftigt sich mit der Technik des Legetricks und vermittelt wesentliche Grundlagen der experimentellen 2D-Animation.

Das Modul ist transdisziplinär angelegt und für Anfänger gedacht. Es richtet sich an Studierende der Studiengänge Medienkunst/ Mediengestaltung und Lehramt an Gymnasien. Aus technischen Gründen ist die Teilnehmerzahl begrenzt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am 8.10.2019 zwischen 13:00 - 15:00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de melden

#### Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104 und Legetrickraum

#### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlußpräsentation

### 319250014 mapping.realities: Projektionsmapping Workshop (BFA)

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

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, 16.10.2019 - 16.10.2019

Block, 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 04.11.2019 - 06.11.2019

#### Beschreibung

weitere Lehrende: Reinaldo Verde

Projektionsmapping gilt als eine innovative Form der Medienkunst, in der sich verschiedene Disziplinen, wie Klanggestaltung, Architektur und Bewegtbild-Produktion treffen, um neue künstlerische und räumliche Erfahrungen zu schaffen. Bei einem 4-tägigen Workshop sollen die erweiterten Möglichkeiten des Projektionsmappings untersucht werden. Den Studierenden wird ermöglicht, ihre eigenen Filme oder Animationen auf verschiedenen Oberflächen zu projizieren. Im Workshop wird dies mithilfe der Software Resolume realisiert, die auch die Möglichkeit bietet, Live-Bewegtbild-Sequenzen zu mischen, was das Experimentieren mit anderen Erzählstrategien erlaubt.

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht. Der Kurs wird als Blockveranstaltung angeboten, die vom 4.-7.11 stattfinden wird.

Um sich für den Kurs zu bewerben, kommen Sie bitte zur Konsultation am 8.10.2019 zwischen 13:00 - 15:00 in die B15 - R. 202. Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei reinaldoverde@gmail.com melden

#### Bemerkung

Veranstaltungsort: Bauhausstraße 15, Raum 104

Weitere Termine werden bekannt gegeben.

#### Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Animation oder Klanggestaltung sind erwünscht.

#### Leistungsnachweis

Teilnahme an gesamten Seminar, Abschlusspräsentation

## Wissenschaftliche Module

### 319230020 Programming for Designers and Artists

**C. Wüthrich**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 21.10.2019

Di, wöch., 15:15 - 16:45, ab 05.11.2019

**Beschreibung**

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

**Bemerkung**

Vorlesung: 21.10.2019, Übung: 05.11.2019

Übung Dienstag 15:15 - 16:45, B11 Lintpool 128

**418240003 Grundlagen der Informatik****A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Vorlesung, ab 18.10.2019

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 4, ab 23.10.2019

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Prüfung, 11.02.2020 - 11.02.2020

**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

The course introduces the basic understanding of the structure and the function of computers, algorithms, and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

- Concepts of programming languages
- Data types and data structures
- Elementary Algorithms
- Program structure and execution
- Computer architecture
- Basics of operating systems and computer networks
- Software engineering techniques

**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., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 15.10.2019

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 21.10.2019

### 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 of 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, B. Schulte**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 1. Vorlesung /Übung, ab 15.10.2019

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 21.10.2019

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Prüfung, 12.02.2020 - 12.02.2020

### Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-Studierende und Produktdesigner ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten

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

Human-Computer Interaction (Interfaces)

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems.

In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context.

The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments.

Media design/art students and product designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

#### **Leistungsnachweis**

Übungsaufgaben und Klausur

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

### **Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter**