

## Pressemitteilung

### **BTK – Hochschule für Gestaltung Berlin lädt Studierende zur Projektwoche Game Designer werden zu Fotografen, Illustratoren zu Motion Designern**

**Berlin, 20. Mai 2015** – Eine Woche lang ausprobieren, über den Tellerrand schauen oder „Was machen eigentlich die anderen Studierenden der BTK“? Die BTK – Hochschule für Gestaltung in Berlin bietet Ihren bereits Studierenden die Möglichkeit, während Ihres Studiums für eine Woche auch in die anderen Studiengänge zu schnuppern und deren Inhalte kennen zu lernen.

#### **Das Programm:**

**26. Mai bis 30. Mai 2015, BTK Hochschule Berlin und andere Standorte**

- // WORKSHOP „Movement and Magic“ / Making an animated film
- // WORKSHOP Ausstellungsdesign – Konzeption, Gestaltung und Projektmanagement
- // WORKSHOP Creative Physics oder „Wir bauen eine Ballonsonde“
- // WORKSHOP Sound Design for Film
- // WORKSHOP „[Mind Games](#)“ - Erfinder gesucht
- // WORKSHOP „The Empty Image“ / Die Poetik des leeren Raumes
- // WORKSHOP GESCHICHTEN GESCHEHEN ERZÄHLEN. Zur Narrativität
- // WORKSHOP Dokumentation der Kunstwerke im öffentlichen Raum von Steglitz
- // WORKSHOP Siebdruckworkshop „unsichtbare Stadt“
- // WORKSHOP Get on the scene: Urban Invasions
- // WORKSHOP Beyond the Book
- // WORKSHOP Messy Play: a street games workshop
- // WORKSHOP Wandbild „paint and sea“
- // WORKSHOP LOVE / HATE MY CITY
- // GAME DESIGN
- // MEDIA SPACES

**Wir freuen uns sehr, wenn Sie unsere Projektwoche redaktionell begleiten  
möchten und stehen für Fragen jederzeit zur Verfügung!**

## Pressemitteilung

### Das Programm im Detail

#### **// WORKSHOP „Movement and Magic“**

##### **Making an animated film**

##### **Dozent: Rosangela de Araujo**

Pixilation ( Animation des menschlichen Körpers ) und Objektanimation sind Trickfilm at its best: Menschen und Objekte in unerwarteter Weise zu bewegen, erscheinen und verschwinden zu lassen, verwandeln sich ineinander oder fliegen davon! Mit großem Potenzial für den Surrealismus und Komödie ist diese Techniken eine natürliche und unterhaltsame Art und Weise um die Zeitmessung und die Bewegung in der Animation zu verstehen. Die Studierenden erhalten die Idee, einen Animationsfilm bis zum Endprodukt zu entwickeln , wobei der Schwerpunkt auf Storytelling, Storyboards , Bildkomposition und Bearbeiten liegt.

#### **// Ausstellungsdesign – Konzeption, Gestaltung und Projektmanagement**

##### **Dozentin: Katrin Glanz**

Wie kann ich meine Arbeit in einer Ausstellung gut inszenieren? Die Präsentation der eigenen Arbeit ist ein Aspekt einer gelungenen Ausstellung. Um eine Ausstellung jedoch in ihrer Gesamtheit professionell zu konzipieren und Arbeiten publikumswirksam nach außen zu präsentieren, gehört noch so einiges mehr dazu als die einzelnen Ausstellungsexponate. Im Workshop werden die einzelnen Faktoren, die zu einer erfolgreichen Ausstellung führen, genauer unter die Lupe genommen. Dazu werfen wir einen tieferen Blick auf Leitidee, Ausstellungsdesign sowie Projektmanagement und untersuchen dies konkret an aktuellen Ausstellungen in Berlin. Der Workshop soll die Studierenden dabei unterstützen, zukünftige Ausstellungsprojekte planungssicher anzugehen und effektiv umzusetzen.

#### **// WORKSHOP Creative Physics oder „Wir bauen eine Ballonsonde“**

##### **Dozent: Jan Vormann**

Die ersten Aufstiege von Wetterballons fand schon vor mehr als 100 Jahren statt. Noch immer werden täglich weltweit dutzende solcher Ballons in den Himmel geschickt, um die Welt von oben zu erkunden und zu vermessen. Vorwiegend nutzen diese Daten Wetterstationen, um die

## Pressemitteilung

Vorhersagen zu berechnen. Früher nur mit analoger Anzeige oder mittels Funk übertragbar, können wir mit zeitgenössischer digitaler Technologien quasi in Echtzeit den Flug durch die Atmosphäre mitverfolgen.

Zusammen werden wir eine Ballonsonde bauen um Sie mit einem Wetterballon an den äußersten Rand der Stratosphäre zu schicken (ca. 32.000m). In kleinen Gruppen werden Konzepte für Experimente entwickelt und dann gemeinsam in der Sonde verbaut. Mittels Arduino können z.B. Sensoren oder Motoren in der Sonde ausgelesen bzw. angesteuert werden. Die gewonnenen Daten wie Luftdruck, Feuchtigkeit, UV-Strahlung ... etc. können verwendet werden um z.B. Motoren (DC/Servo) zu steuern oder werden, wenn der Ballon platzt und die Sonde mit einem Fallschirm zum Boden zurückkehrt, auf der Erde ausgewertet und weiter verarbeitet. Videoaufnahmen der Krümmung der Erde oder das Schwarz des Weltalls, der Versuch von Kontaktaufnahme mit Außerirdischen Lebensformen – den Projekten sind keine Grenzen gesetzt.

### // WORKSHOP Sound Design for Film

#### **Dozent: Martin Backes**

Dieser Workshop konzentriert sich auf das Sound-Design, die Techniken und den Soundtrack für Filme. Der Schwerpunkt liegt auf Film-Sound und seiner Beziehung zu den anderen Schlüsselementen des Filmemachens. Der Unterricht umfasst Tonbearbeitung, Übungen sowie Diskussionen über die Wirtschaftlichkeit dieser Medien. Darüber hinaus dient der Workshop auch als Live Einführungskurs und vermittelt den Studierenden alle notwendigen Kenntnisse. Konzipiert für Anfänger oder Personen mit etwas Erfahrung, die Lektionen gehen aber auch durch alle wesentlichen Stufen der Herstellung „Sound für Filme“.

### // WORKSHOP „Mind Games“- Erfinder gesucht

#### **Dozent: Vladimir Isailovic**

Einst war die Telekinese und Traum-Aufzeichnung nur Fiktion. Heute sind sie Realität dank der technologischen Fortschritte auf dem Gebiet der Neurowissenschaften und deren Kommerzialisierung. Die Innovationen erhält Einzug ins Wohnzimmer in Form von erschwinglichen EEG-Headsets. Echtzeit-Visualisierung der Hirnaktivität, ermöglicht visuelle Reproduktion unserer Gedanken, Erinnerungen oder Träume. Nur durch Kraft der Gedanken und dessen Filterung (mirror neurons), können Objekte im Raum gesteuert und bewegt werden. Ziel des interdisziplinären

## Pressemitteilung

Workshop "Mind Games" ist es, das kreative Potenzial auszunutzen und ein Eigenes Interaktives Konzept zu entwickeln.

### **// WORKSHOP „The Empty Image“ / Die Poetik des leeren Raumes**

**Dozent: Michael Grieve**

Es ist etwas in der Leere, aber was es ist, kann nicht eindeutig definiert werden. Ein Paradox, aber ein akzeptables. Der Workshop soll den Teilnehmern eine Reihe von stillen und ruhigen Fotografien vermitteln, die einen unheilvollen Platz in der Wirklichkeit offenbaren. In dem Verfahren dieses Workshops werden Fähigkeiten weiter entwickelt, um mit ästhetischer Kontinuität und besonderem Augenmerk auf die Bearbeitung und Sequenzierung zu blicken.

Empfohlene Literaturliste vor dem Workshop:

Die helle Kammer, Roland Barthes

Poetik des Raumes, Gaston Bachelard

### **// WORKSHOP GESCHICHTEN GESCHEHEN ERZÄHLEN. Zur Narrativität**

**Dozent: M. Goller**

Erzählt wird immer - mit Worten, in Bildern, mit Gesten. Das Seminar beschäftigt sich intermedial mit Erzählverfahren und -strukturen und fragt angesichts veränderter medialer Bedingungen nach neuen Formen der Narrativität.

### **// WORKSHOP Dokumentation der Kunstwerke im öffentlichen Raum von Steglitz**

**Dozent: Prof. Matthias Leupold**

In Berlin-Steglitz dokumentieren wir etwa 70 Kunstwerke am Bau. Die entstandenen Arbeiten werden in Steglitz im Juni/Juli ausgestellt und in einem geplanten Katalog veröffentlicht. Wie versuchen mit dem vorhandenen Licht zu arbeiten Fotos und üben uns im materialgerechten Fotografieren: Einleitung;

2-3 Shooting-Tage, Bildauswahl, Kataloggestaltung, Ausstellungsvorbereitung

### **// WORKSHOP Siebdruckworkshop „unsichtbare Stadt“**

**Dozent: Anne-Christin Plate**

Sehen, Beobachten, genauer Hinschauen, Entdecken. Ihr macht Entdeckungen „auf den zweiten

## Pressemitteilung

Blick“ - die Stadt dient Euch dafür als visuelles Arsenal.

Aus den Fotos und Zeichnungen Eurer Expedition erstellt Ihr Vorlagen für Eure Siebdrucke.

Bei der Umsetzung der Vorlagen arbeitet Ihr mit Schere, Klebeband, Cuttermesser, Kopiermaschine, Eddings und was und sonst noch so in die Hände fällt.

Wir gehen exemplarisch Schritt für Schritt den ganzen Weg zum gedruckten Produkt. Ihr seid bei jedem Einzelschritt dabei. Von der Idee über die Gestaltung zur druckbaren Vorlage und zum Druck in Eurer Hand.

Ohne dabei zu sehr ins Detail zu gehen, lernt ihr viel Grundsätzliches und Nützliches über Drucken im Allgemeinen, und wie von Hand hergestellte Zeichnungen und Computergrafik zusammenkommen.

Wir führen in die Möglichkeiten der Arbeit mit Volltonfarben (z.B. HKS oder Pantone) und den Unterschied zu CMYK-Produktionen ein. Wir erklären Grundbegriffe wie Über-/Unterfüllen, Mischfarben, Aussparen, Blitzer und vieles mehr.

### // WORKSHOP Get on the scene: Urban Invasions

**Dozent: Prof. Daniel Bastian**

#### »Get on the scene«: Urbane Invasionen

Häuser, Straßenecken, Türen, Fenster, sogar verlassene Ort tragen eine Geschichte in sich und wir können diese mit gestalterischen Mitteln erzählen. Wir müssen nur genau genug hinschauen und verstehen. Wir können mit den Augen hören!

Die Herausforderung: suchen Sie interessante Orte in und bei der BTK, die Sie inspirieren und erfinden Sie eine Geschichte. Diese können Sie in freier Wahl der Mittel inszenieren/gestalten und vor Ort in Szene setzen. Installationen, Projektionen oder auch temporäre Ausstellungen von Plakaten, Fotografien oder konzeptionellen Arbeiten sind möglich.

Erzählen Sie eine Geschichte. Observationen, interpretationen oder Fragestellungen werden Sie inspirieren und zu einer temporären urbanen Invasion führen. Alle Arbeiten werden in einem Buch dokumentiert.

### // WORKSHOP Beyond the Book

**Dozent: Prof. Jay Rutherford**

Mit Blick auf die Veröffentlichung in den letzten Jahrzehnten müssen wir heute neben Text / Bild; konservativ / radikal; billig / teuer; traditionell / modern usw. digital / analog hinzufügen. David Carsons

## Pressemitteilung

Buch "The End of Print" ist inzwischen in der 8. Auflage erschienen, doch nur einige scheinen dies bemerkt haben. Wie wir in das Zeitalter der ePubs, iPads, Kindles und ihre Angehörigen eintauchen, bleibt für typografische Gestaltung ebenso wichtig wie eh und je. Digitale Lesegeräte ermöglichen neue Wege; der Zugriff auf Inhalte stand bisher nur in Büchern, Zeitschriften und Zeitungen zur Verfügung. Wie könnten Designern für mehr Zugänglichkeit dieser Dokumente helfen, wenn es sie nur in digitaler Form gibt? Designer haben in der Vergangenheit solche Geräte wie Gitter und Leerzeichen verwendet werden, um die Lesbarkeit zu erleichtern, welche Möglichkeiten haben wir heute? Die Absicht dieses Kurses ist es, Design-Studenten mit einfachen Werkzeugen vertraut zu machen, um elektronische Publikationen zu erstellen.

### **// WORKSHOP Messy Play: a street games workshop**

**Dozent: Daniel Boy**

Straßenspiele sind wie U-Bahn-Konzerte. Anstatt Musik an Orten zu spielen, wo es keine Musik gibt, werden wir Spiele spielen, wo es keine gibt. Auf der Straße, in der Mall, in der U-Bahnstation. Schnelle Prototyp-Spiele, die unsichtbar und hinterhältig, schrill und physische sind. Wir können auch die großen Fragen stellen, z.B. Was ist Liebe? Nur wie integrieren wir Straßenspiele im öffentlichen Raum und machen sie durch Interaktivität besonders? Laßt uns mit der rauen und chaotischen realen Welt spielen. Unsere Leinwand ist die Stadt. Bereits gebaute Architektur wird zu Ebenen und Spielfeldern, Bänke zu wichtigen Mustern, Wände zu Barrieren. Schafft Euer eigenes Spielbrett, zusammengestellt aus Kinderspielen, Videospiele, Gesellschaftsspielen, Ritualen, Theatern oder eigenen Ideen, gern auch chaotischen!

### **// WORKSHOP Wandbild „paint and sea“**

**Dozent: Prof. Hans Baltzer**

Big is beautiful! Vom 26. bis 30.5.2015 haben wir die einzigartige Möglichkeit ein Wandbild zu realisieren. Die ca. 50 qm große Giebelwand befindet sich auf dem Schulhof der Arnold-Zweig-Grundschule in Berlin-Pankow. Gemeinsam mit einigen Schülern werden wir den Ort als „intelligenter Schwarm“ mit diversen Meerestieren bemalen, werden sprühen, schablonieren und andere in Street Art und Graffiti übliche Techniken nutzen. Die Schüler nehmen in kleinen Gruppen (ab Klasse 3, insg. 36 Schüler) an der Aktion teil.

## Pressemitteilung

### // WORKSHOP LOVE / HATE MY CITY / Visualize your neighbourhood

#### **Dozent: Michael Pakleppa**

Einen Ort, der einem etwas Besonderes bedeutet, visuell und klanglich beschreiben – das ist die Aufgabe. Ob als Mini-Spielfilm, Foto-Montage, Dokumentarfilm oder Filmgedicht. Die Architektur, die Landschaft, das Licht, die vergessenen Dinge oder die Menschen. Ausdruck in Bildern, was man daran liebt. Alternativ: was man daran hasst. Und dann dieses Gefühl in Bildern und Tönen zum Ausdruck bringen. Mit natürlichem Licht arbeiten. Mit oder ohne Original-Ton arbeiten. Jeder Teilnehmer soll einen ganz subjektiven Film herstellen, der sein persönliches Gefühl zu einem bestimmten Ort ausdrückt. Das meiste Material muss vor Beginn des Workshops gedreht und mitgebracht werden.

#### **Außerdem:**

### // GAME DESIGN

„[Invisible Playground](#)“ mit Echtraumspiel zu Gast an der BTK

### // MEDIA SPACES

„Oculus Rift“ mit [Philip Hausmeier](#)

### **Hintergrund BTK – Hochschule für Gestaltung**

Die BTK – Hochschule für Gestaltung wurde im Frühjahr 2006 in Berlin gegründet und bietet ihr Programm heute in der Hauptstadt, Hamburg und Iserlohn an. Die private Hochschule ist staatlich anerkannt und konzentriert sich mit ihren zukunftsorientierten Studiengängen auf vielfältige Tätigkeitsfelder in der Medien- und Kommunikationsbranche. Alle Studiengänge sind von der ZEvA akkreditiert und schließen mit dem international anerkannten Abschluss „Bachelor of Arts“ ab. Die BTK ist Teil des Laureate International Universities Netzwerks mit mehr als 79 Universitäten rund 35 Ländern und vernetzt so über 900.000 Studierende auf der ganzen Welt.