

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

WiSe 2024/25

Stand 22.10.2024

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	8
Architekturtheorie	8
Darstellen im Kontext	10
Gestalten im Kontext	10
Kulturtechniken der Architektur	11
Stadtsoziologie	11
Fachmodule	12
Darstellen im Kontext	12
Digitale Planung	12
Gestalten im Kontext	13
Gestaltung medialer Umgebungen	13
Medieninformatik	13
Technische Grundlagen Interface Design	13
Wahlmodule	18

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

124220201 Green Gentrification

K. Brüske, S. Eipper

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 004, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

In cities worldwide, urban planners, citizens, and government officials are promoting environmental improvements such as increased green spaces, expanded bike infrastructure, pedestrianization, and car-free developments. These efforts aim to create more sustainable and livable urban environments.

However, as cities increasingly prioritize sustainability within their economic growth strategies, the link between environmental improvements and gentrification has become more evident. In particular, greening initiatives can catalyze and signify gentrification, intersecting with city policies, housing market dynamics, and real estate development. This seminar will involve delving into academic literature and examining case studies.

Leistungsnachweis

Note (Präsentation im Unterrichtsraum und wissenschaftliche Arbeit)

Projekt-Modul

124222401 Einführungsprojekt MediaArchitecture

R. König, S. Schneider, M. Bielik, M. Hesselmeier, T. Pearce, J. Willmann

Veranst. SWS: 10

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 18:30, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 001, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

The students develop a concept for an interactive design intervention in a spatial environment, which may be a location in a park, a building or a city. The idea is demonstrated by drawings, prototypical models and machines. The participants are motivated to work in interdisciplinary teams. The specific topic is announced in the beginning of the semester.

124222404 Physical Computing

R. König

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 001, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

After learning the basics, how to use sensors and program Arduino microcontrollers in a joyful way, each participant is encouraged to develop their own idea of small interactive machine. According to the principle „learning by doing“ they reach their goal by a combination of short lectures and experimenting with the components they want to use in their machine.

324220007 irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe

T. Pearce, K. Thurow, P. Enzmann, L. Kirschnick, P. Ko

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie verwandeln wir „wertlose“ Restmaterialien der Holzverarbeitung in wertige, ressourcenschonende, effiziente und attraktive Materialsysteme sowie Prototypen für Design und Architektur? Diese Frage stellt sich das irreguLAB und setzt dabei auf Technologie, Kollaboration, Experimentierfreude und, nicht zuletzt, auf ein feines Gespür für Gestaltung.

Nachdem letztes Semester im Projekt „irreguLAB I“ ausschließlich mit Krummhölzer gearbeitet wurde, widmet sich dieses Semester ein interfakultatives Team aus Studierenden und Lehrenden der Fakultäten K&G und A+U einen nächsten spezifischen Fall: der Astgabel, also dem „Y“. Entworfen werden sollen Möbel und Raumstrukturen als dreidimensionale Netzwerke aus Astgabeln.

Angefangen wird mit einer intensiven kollaborativen, dreiwöchigen Vorübung, in der ein sich als Gabeln-Netzwerk bildender Tisch geplant und gebaut wird. Hierbei werden Design- und Technologie-Workflows (Scanning, Modellierung, Simulation, Herstellung) im Schnelldurchlauf – und vor allem spielerisch – erlernt. Auch werden erste digitale Herstellungsexperimente durchgeführt. Besonderer Augenmerk wird hierbei auf das Erlernen von Skills im Bereich der Modellierung (Rhino Sub-D, Fusion), Programmierung (Grasshopper) und digitale Herstellung sowie dessen Integration im „Design for Fabrication“ gelegt. Diese Fähigkeiten erlauben es uns, dem Gefundenen nicht gehorsam zu folgen, sondern viel eher, sich mit experimentellen Flair eine eigene, zeitgenössische und innovative Designsprache zu entwickeln, die mit den Gefundenen Geometrien und Materialien in Dialog treten kann.

In der Hauptaufgabe entwickeln Studierende eigene Möbelentwürfe und entsprechende topologische Gabel-Netzwerke. Typologie und Maßstab dieser Entwürfe (ob Hocker, Stuhl, Tisch, Regalsystem, Kleiderständer, Trennwand...) sind dabei freigestellt. Die Skalierbarkeit einer solchen topologischen Herangehensweise („kann man das Regal oder den Tisch auch weiterdenken und als 3-Stöckiges Gebäude oder Raumfachwerk lesen?“) übt dabei sogar einen besonderen Reiz. Kurze, workshopartige Explorationen im Modellmaßstab wechseln sich dabei mit der längeren intensiven Erprobung ihrer realmaßstäblichen, digital-materiellen Umsetzung ab.

Das Projekt greift auf die bereits aufgebauten Infrastruktur des irreguLABs zurück: die Gabeln werden mittels 3D-Scanning digitalisiert und in einer gemeinsamen Datenbank inventarisiert, die parametrisch ausgelesen und direkt mit nicht-standardisierten Design-Workflows verbunden werden kann. Die gesammelten Hölzer werden währenddessen hochdruckentzündet und in einer Campus-eigenen solaren Trockenkammer getrocknet. Die Entwürfe werden iterativ, prototypisch und realmaßstäblich umgesetzt, wobei mehrere Herstellungstechnologien zum Einsatz kommen: neben CNC-Fräsen werden auch Workflows entwickelt, die digitale Geometrien und -Logiken intelligent mittels analogen Werkzeugen materialisieren. Dabei setzen wir teilweise auf die digitale Herstellung von Schablonen, explorieren aber zugleich in einem an das Projekt angeschlossenen Seminar (Kirschnick & Su Ko: „Augmented Reality Assisted Woodworking“) die Möglichkeit der AR-Fabrikation in einem eigens dafür entwickelten Handbandsägen-Vorrichtung. Fest steht: es wird digital, es wird experimentell und es wird werksstattintensiv!

Das Projekt versteht sich im Sinne der forschungsnahen Lehre und baut auf Vorarbeiten anderer Forschenden im Bereich des nachhaltigen und digital-materiellen Designs und Architektur auf, die im Laufe des letzten Jahrzehnts die Idee des „inventory-constrained design“ sehr spezifisch anhand von Astgabeln vorangetrieben haben, bspw. LIMB (Michigan), Conceptual Joining (Akademie Wien), Hooke Park (AA, London). Einige dieser Design-Researcher*innen sind, neben Künstler*innen und Holz-Historiker*innen, im Rahmen der „irreguLAB Talks“ für Vorträge zum Projekt eingeladen.

irregLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irregLABs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes Lehrlabor für das digitale Entwerfen und Herstellen mit unregelmäßigen Materialien.

Voraussetzung für das Projekt ist die Teilnahme am Fachmodul „Digital-material Surfaces“ (Enzmann & Thurow) ODER dem Seminar „Augmented Reality Assisted Woodworking“ (Kirschnick & Su Ko). Diese Lehrveranstaltungen vermitteln grundlegende Inhalte und Fähigkeiten für das Projekt. Ausnahmen müssen vorab geklärt und begründet werden.

Bitte meldet euch für BEIDE dieser Kurse an, die eigentliche Aufteilung der Projekt-Studierende in die jeweiligen unterstützenden Kurse findet in der ersten Lehrwoche statt.

Bemerkung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung.

Voraussetzungen

Teilnahme am Fachmodul „Digital-material Surfaces“ (Enzmann & Thurow) ODER dem Seminar „Augmented Reality Assisted Woodworking“ (Kirschnick & Su Ko). Ausnahmen müssen vorab geklärt und begründet werden.

Bitte meldet euch für BEIDE dieser Kurse an, die eigentliche Aufteilung der Projekt-Studierende in die jeweiligen unterstützenden Kurse findet in der ersten Lehrwoche statt.

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324220023 Enacted photons - exploring light as an artistic medium

M. Hesselmeier, B. Clark, C. Doeller

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 22.10.2024

Beschreibung

Everything we know, we know through light – Peter Weibel, 2018

Für die einen ist Licht Information, für andere eine Repräsentationsform der Macht. Licht kann eine Metapher für geistige Offenbarung aber auch ein Triumph über die Dunkelheit sein. Licht ist die kleinste Menge an Energie, die transportiert werden kann und für einen Großteil der Menschheit steht Licht für Weisheit und Erleuchtung – ein faszinierendes und machtvoll Material für Künstler/innen und Gestalter/innen.

Wir werden uns im Projektmodul Enacted photons - exploring light as an artistic medium auf die Suche nach dem geheimnisvollen, spielerischen, humorvollen und phantasievollen Umgang mit dem Medium Licht begeben. Dabei stellt sich die Frage, welche künstlerischen und gestalterischen Möglichkeiten sich eröffnen, wenn Licht – sowohl im sichtbaren als auch im nicht sichtbaren Spektrum – experimentell genutzt wird. Ziel des Projektmoduls ist es, neue Formen der Interaktion mit dem Medium Licht zu erforschen und prototypisch

umzusetzen. Neben einem grundlegenden Verständnis des physikalischen Phänomens Licht und seiner physiologischen Wirkung wollen wir den Charakter des Lichts erforschen und interessante Verbindungen zwischen Licht und der menschlichen Erfahrung entwickeln.

Folgende Lehrformate werden angeboten:

Vorlesung:

begleitend zu den Bachelor und Masterprojekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe mit angeboten. Diese behandelt verschiedene gestalterische und künstlerische Positionen und gibt einen Einblick in Werkzeuge und Methoden zur Konzeption und Gestaltung von Objekten, Gegenständen, Artefakten und installativen Arbeiten und deren Interfaces, die sich mit dem Thema Licht beschäftigen. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

Artisttalk:

Wir werden Besuch von interessanten Gestalter/innen und Künstler/innen erhalten, die einen Einblick in Ihre Arbeiten und Arbeitsprozesse geben.

Exkursion:

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir am 23.10.2024 das Zentrum für Internationale Lichtkunst in Unna besuchen. <https://www.lichtkunst-unna.de/en/homepage>

Die Plätze für die Exkursion sind auf 10 Personen begrenzt. Bitte um eine verbindliche Anmeldung via E-Mail bei Melanie Birnschein. melanie.birnschein@uni-weimar.de

Im Anschluss werden wir uns über die gezeigten Arbeiten und Positionen besprechen und austauschen..

Konsultation:

nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung besprochen werden. Mindestens 2 Konsultationen sollten wahrgenommen werden.

—

Voraussetzungen zur Teilnahme am Projektmodul ist die Belegung des begleitenden Fachmoduls:

- Physical Computing: Lighting the Way by Brian Larson Clark: <https://www.uni-weimar.de/qjsserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=veranstaltung&veran>

Anmeldung:

Anmeldung über das BISON Portal

Bitte senden Sie ein kurzes Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, Ihre Auswahl begleitender Fachmodule, sowie Ihren Wissensstand und Hintergrund darlegen, an:

martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Teilnahme an Exkursionen, Zwischen- und Endpräsentationen
- Teilnahme an der gemeinsam organisierten Ausstellung zum Ende des Semesters
- Die Arbeit/das Projekt muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert werden
- Die Dokumentation der Projekte/Arbeiten erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters und wird als Workfile und als Film im MP4-Format erwartet

Voraussetzungen

Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

424210002 Digital Dreams II

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

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik, einem spannenden interdisziplinären Projekt, das die Fakultäten Kunst & Gestaltung und Medien an unserer Universität zusammenbringt. In diesem innovativen Projekt arbeiten Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen in interdisziplinären Gruppen zusammen, um die dynamische Welt der Spieleentwicklung zu erkunden.

An der Schnittstelle von Kunst und Technologie dient Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik als Spielwiese für Kreativität und Innovation. Studierende der Fakultät Kunst & Gestaltung bringen ihre Expertise in visueller Ästhetik, Erzählkunst und Konzeption ein, während diejenigen der Fakultät Medien ihre Fähigkeiten in Programmierung, Animation und interaktiven Medien einbringen.

In diesem gemeinschaftlichen Unterfangen werden interdisziplinäre Gruppen gebildet, die einen reichen Ideen- und Perspektivenaustausch fördern. Inspiriert vom Pioniergeist der Bauhaus-Bewegung, wo Kunst und Technologie zusammenkamen, um das moderne Design zu prägen, begeben sich unsere Studierenden auf eine Reise, um immersive und fesselnde Spielerlebnisse zu gestalten.

Im Laufe des Projekts vertiefen sich die Studierenden in verschiedene Aspekte der Spieleentwicklung, von der Ideenfindung und Prototypenerstellung bis hin zur Produktion und Präsentation. Unter der Anleitung eines erfahrenen Mentors beider Fakultäten lernen sie, die Komplexität interdisziplinärer Teamarbeit zu bewältigen und ihre einzigartigen Stärken zu nutzen, um Herausforderungen zu meistern und ihre kreative Vision zu verwirklichen.

Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik ist mehr als nur ein Kurs; es ist eine transformative Erfahrung, die Studierenden ermöglicht, die Grenzen des traditionellen Spieldesigns zu überschreiten. Indem sie die Zusammenarbeit fördern und den Geist des Experimentierens annehmen, sind unsere Studierenden bereit, die nächste Generation visionärer Spieleentwickler zu werden und die Zukunft interaktiver Unterhaltung mitzugestalten.

Begleiten Sie uns auf dieser aufregenden Reise, auf der digitale Träume Wirklichkeit werden, und lassen Sie uns gemeinsam die Zukunft des Spielens an der Schnittstelle von Kunst und Technologie gestalten.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen.

Studierende der Medienwissenschaft ein grundlegendes Interesse für Storytelling / Game Design

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

424210012 Samples of One: Exploring Personal Data through Autobiographical Design and Auto-Ethnography

E. Hornecker, R. Koningsbruggen

Projekt

Beschreibung

Our personal lives are increasingly datafied, with aspects that previously did not exist numerically being counted and used to make predictions on how we can live *"happier, fitter, and better"* lives [1]. Using quantification to flatten complex topics, and present them in attractive and easy to read visualizations, these data present themselves as clean, neutral, objective, and standardized.

The results are personal data that lack personality. The data do not reflect us nor how we experienced them. For example, when communicating how sleepy we are, saying 'I am 5 sleepy' does not make much sense.

Therefore, this project explores how we can represent data in a more embodied and personal way through *dynamic data physicalisations*: physical artefacts that represent data through a change in their appearance.

To do so, we will draw on feminist, queer, intersectional, and more-than-human theories. Specifically, we will be looking into autobiographical design and auto-ethnography. Each student will be making their own, personal data physicalisation, live with this artefact, and conduct an auto-ethnographic study during this period.

This project will challenge you to explore what personal data are, how they align and differ from common data perceptions, and how to design for our new perceptions of personal data. Moreover, this project will introduce and give you experience with "auto-methods" (methods where you are your own user/target group).

This course is suited for students who like to be challenged to find problems, and who enjoy individual work and to come up with their own concepts. Students will focus on research topics such as "qualitative data representations", "data physicalisations", "data feminism", "showroom research", "critical design", and "speculative design". We encourage students to participate that have a high interest in working from theory, coming up with speculative concepts, and learn how to realise those concepts as an artefact. The project is most suited for students who want 18 ECTS.

1. Chris Elsdon, Mark Selby, Abigail Durrant, and David Kirk. 2016. Fitter, happier, more productive. *Interactions* 23, 5: 45–45. <https://doi.org/10.1145/2975388>
2. Yanni Alexander Loukissas. 2019. *All data are local: thinking critically in a data-driven society*. MIT Press, London.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zu Projektbörse bekannt gegeben!
The time and place will be announced at the project fair!

Voraussetzungen

All participants should enjoy working in an interdisciplinary group, want to be creative, build prototypes, and be able to converse in English.

PD and MA: Please register until 16.10.2024 by sending an email to eva.hornecker@uni-weimar.de and rosa.donna.van.koningsbruggen@uni-weimar.de (please include a description of your prior experience in relevant areas or a portfolio).

Theoriemodule

Architekturtheorie

124223002 Toying with ecological ideas: Experiments in alternative ecological architectures c.1967**D. Perera**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 16.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Introduction:

This semester, we will explore the history of ideas related to experiments of the short-lived *reallabor Environmental Ecology Lab* (EEL) and the predecessor organization *Ecology, Tool, Toy*, directed by Avery Johnson and Warren Brodey, who dared to ask: what does it mean to design environments (systems, technologies) that respond to living ecological relationships? As part of a broader history of systems explorations, they were inspired by ideas about environments emerging from systems sciences, such as an 'ecology of mind' (Gregory Bateson) or 'radical software' (Raindance Foundation), in order to understand change and response in a more nuanced way moving beyond limited linear views and clock-time. Their work helps expand notions of soft architecture, variety/diversity, coevolution, flexibility and prototyping and, in so doing, redefines how we can think about design 'responses' that consider the political responsibility of design practitioners working within the environmental crises.

Are you interested in the broader relationships between ecology and design practice? Do you want to explore how the past of such radical design experiments matter to the present politics of the environment? Are you interested in how such a radical form of a living lab (*reallabor*) might inform your practices in the future? Join us this semester as we delve into archives, watch films, and engage in reading and workshop sessions. By the end of the semester, we will produce an interactive output (with architecture comics and a game) to make these ecological ideas accessible to everyone.

Note: The readings and course material will be shared on moodle. The output will be part of an online publication and website.

Voraussetzungen

Open to all Master's degree programs

124224602 Raum und Zeit der Melancholie**M. Klaut**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 23.10.2024 - 15.01.2025

Beschreibung

Oft wird von Melancholie in Kategorien der Psychologie oder des Individuums gesprochen. Das Seminar figuriert dagegen das Melancholische als ein 'Krafffeld', welches überhaupt nur in medialen Kontexten zum Bild, zur Schrift, zum Sound oder zur Aufführung kommt. Melancholie erscheint damit als ein Beziehungseffekt zwischen Menschen, Dingen, Umgebungen oder Inszenierungen, welche nicht auf ein subjektives Inneres reduziert werden können. Mithilfe einschlägiger Theorien wie etwa von Freud, Benjamin, Starobinski oder Lepenies sowie unter Berücksichtigung der kulturgeschichtlichen Motive erarbeitet die Lehrveranstaltung eine Typologie dieser melancholischen Beziehungseffekte und verwendet hierbei Romane der Goethezeit, Ruinen, Tragedien, Erinnerungsdinge wie auch melancholische Musikstile. Wenn schließlich Trauerinszenierungen der Popkultur, Interieurs oder Zeitverhältnisse des fotografischen Bildes in den Blickpunkt geraten, so bieten die Kategorien Raum und Zeit einen ersten wichtigen Anhaltspunkt in der Sondierung des Themenfeldes.

Bemerkung

Beginn: 23.10., Ende: 15.01.

Leistungsnachweis

Art der Prüfung: Essay

Wunschtermin: Abgabe bis 31.03.2025

1520030 Theorie der Architektur

J. Cepl

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 15.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Das Modul vermittelt, dass auch Theorie eine Form der Praxis ist, und es regt dazu an, selbst Theorie zu ›praktizieren‹. Ausgangspunkt ist der Gedanke, dass Theorie vom gemeinschaftlichen Austausch lebt. Ziel des Moduls ist es daher, die für die Teilhabe am Diskurs erforderlichen Voraussetzungen zu liefern. Es vermittelt die dazu grundlegenden Praktiken des Theoretisierens — wie das Lesen, Nachdenken, Schreiben, und das Debattieren. Das Modul liefert damit auch Grundlagen für die Erarbeitung einer eigenständigen Haltung. Im Mittelpunkt steht dabei die Haltung zur Form, über die Architekt*innen im Entwurf maßgeblich mitbestimmen und für die sie besondere Verantwortung tragen.

Angesichts der Fragen, die heute aufgeworfen sind, widmet sich das Modul dem Thema »Nachhaltigkeit als Formproblem«. Das Modul geht von dem Gedanken aus, dass Architekten und Architektinnen dafür verantwortlich sind, dass nicht nur nachhaltig gebaut, sondern auch gestaltet wird. Gemeinsam suchen wir nach Grundsätzen, um dieser Verantwortung gerecht zu werden.

Um angehende Architekt*innen auf die sich ihnen im Entwurf stellenden Fragen vorzubereiten, betrachtet das Modul, wie diese Fragen von anderen vor ihnen beantwortet worden sind. Im Mittelpunkt steht daher die Auseinandersetzung mit den Auffassungen von Architekten und Architektinnen, die mit ihren Positionen heute zum Diskurs beitragen. Das Modul fördert die kritisch-abwägende Auseinandersetzung mit den Haltungen, die in den jeweiligen Werken und in den Äußerungen dazu zum Ausdruck kommen. Es lehrt, sich in die Auffassungen anderer hineinzuversetzen, sie zu verstehen und das Für und Wider in ihnen zu sehen. Vermittelt wird damit die Idee einer Theorie, aus der Praxis erwächst und in diese zurückwirkt.

In eine Reihe von Vorlesungen werden die Themen, mit denen sich die Studierenden durch eigenständige Lektüren auseinandersetzen müssen, aufgrund der durch diese Lektüren eingebrachten Fragen und Denkansätze weiter erläutert und kontextualisiert. An drei Vorlesungsterminen erarbeiten die Studierenden in kleinen, aus den parallel laufenden Entwurfsprojekten zusammengesetzten Gruppen in von ihnen vorbereiteten Debatten Argumente. An einem Schlusstermin stellen die Gruppen vor, welche Einsichten sie gewonnen haben, und welche Perspektiven sich für sie ergeben.

Voraussetzungen

Master ab 1. FS

Leistungsnachweis

Wird in der Vorlesung angekündigt.

Darstellen im Kontext

Gestalten im Kontext

Kulturtechniken der Architektur

Stadtsoziologie

1521071 Einführung in die Stadtsoziologie

B. Stratmann

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Alles Bauen, Konstruieren, Planen, Entwerfen und Gestalten findet in einem gesellschaftlichen, soziokulturell, ökonomisch und politisch-institutionell geprägten Rahmen statt. Hier entwickeln sich Vorstellungen über das Schöne und das Wünschenswerte. Individuen können jedoch mit ihrem Wissen, ihrem Können und ihrer Kreativität neue Ideen und Dinge in die Welt hineinbringen, Impulse zu Veränderungen geben oder gar zu Trendsettern werden. Die Vorlesung behandelt zentrale Theorien, Ansätze und Modelle sozialwissenschaftlicher Stadtforschung. Zu aktuellen Themenfeldern der Stadtentwicklung (Nachhaltigkeit, Resilienz, Wohnungsmarkt, Suburbanisierung, Stadt und Sicherheit, Partizipation, Public Private Partnership etc.) werden empirische Befunde vermittelt und theoretisch eingebettet. Ausgerichtet ist die Veranstaltung am Bedarf und Interesse von Studierenden planender, bauender, konstruierender, entwerfender und gestaltender Fächer.

Die Vorlesung vermittelt und vertieft Grundkenntnisse stadtsoziologischer Perspektiven und ist speziell ausgerichtet auf eine Stadtsoziologie für Studierende, die planende, entwerfende und bauende Berufe anstreben. Einbezogen werden dabei auch Erkenntnisse aus den „Nachbardisziplinen“ Stadtgeographie, Umweltpsychologie, Stadtgeschichte, Kommunalwissenschaft und Regionalökonomie. Die Veranstaltung ist so angelegt, dass auch Studierende, deren erste Studienphase keine Lehrinhalte im Bereich sozialwissenschaftlicher Stadtforschung enthalten hat, den einzelnen Modulen gut folgen können. Hierzu trägt auch das vom Veranstalter ausgewählte Kursmaterial bei, dass zur Vor- und/oder Nachbereitung der Modulsitzungen dient.

Themen u.a.: Stadtentstehung in transkultureller und historischer Perspektive; Stadtentwicklungsmodelle und aktuelle Trends in der Stadtentwicklung; Ort, Raum und Urbanität; Lebensstile in Stadt und Land; Partizipation; Raumwahrnehmung und -nutzung; Globalisierung und Global Cities; Stadt und Sicherheit; Megastädte; Wohnen und Wohnungsmarkt; Segregation und Gentrifizierung; Public Private Partnership; Stadtmarketing und lokale Identität; öffentlicher Raum, virtuelle Räume und Stadtimages; räumliche Semiotik; behavior settings; nachhaltige Stadtentwicklung, Resilienz und die Zukunft urbaner Lebenswelten.

Die Veranstaltung versteht sich als ein Baustein zur Entwicklung eines analytischen, interdisziplinären, milieu- und kultursensiblen Blicks auf das transkulturelle, globale Phänomen Stadt. Weitergehendes Bildungsziel der Vorlesung ist im Sinne des Bildungsauftrags, wie er im Thüringer Hochschulgesetz verankert ist (§ 5 Abs. 1 und 2, ThürHG), einen Beitrag dazu zu leisten, dass Studierende planender, konstruierender, entwerfender und bauender Fächer in ihrem späten Berufsfeld reflektiert, verantwortungsvoll und erfolgreich handeln können.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The lecture introduces theories, basic concepts, approaches and models employed or developed by urban sociologists in order to make sense of our urban world. Findings from empirical research are presented that capture current trends in urban development and help to explain them. Topics included are: the uses of urban sociology for and in architecture and town planning, the origins of cities and urbanism, models of urban development, globalization and processes of "glocalization", sustainable urban development, resilient cities, homelessness, housing and housing markets, safety and cities, segregation, suburbanization, gentrification, participation, public-private partnership, mega events, urban governance, urban lifestyles, urbanity and diversity, public space, urban infrastructure, and mega urbanization.

Voraussetzungen

Zulassung und erfolgreiche Einschreibung zum Master-Studium Architektur oder zum Master-Studium Urbanistik. Die Vorlesung richtet sich vorrangig an das 1. Fachsemester.

Leistungsnachweis

Voraussetzung für den Erwerb von Leistungspunkten ist das Bestehen der Prüfung. Die Prüfung erfolgt in Form einer Klausur am Ende des Semesters während der regulären Prüfungsphase an der Fakultät. Die regelmäßige Teilnahme an den Modulveranstaltungen wird ausdrücklich empfohlen.

Fachmodule

Darstellen im Kontext

Digitale Planung

124222402 Parametric Urban Design :: PUD Basic

E. Gavrilov, E. Fuchkina, R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Cities are complex human-made objects, and they consist of thousands of elements and need to satisfy numerous human needs. The definition of urban form (street network, plots, buildings) is a crucial step in the planning of cities because it has the longest lasting effect on their social, economic and ecological performance. Thus, we need to approach this step with the most care. This course will deal with parametric modeling techniques to support this process. Thereby you will learn to create parametric models that allow you to generate a large number of design variants quickly.

124222403 Urban Analysis & Simulation :: UAS Basic

S. Schneider, M. Bielik, E. Fuchkina, R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Cities are complex human-made objects, and they consist of thousands of elements and need to satisfy numerous human needs. The definition of urban form (street network, plots, buildings) is a crucial step in the planning of cities because it has the longest lasting effect on their social, economic and ecological performance. Thus, we need to approach this step with the most care. This course will deal with computational analysis methods to support this process. You will learn methods for the quantitative analysis of urban space (such as density, accessibility, visibility) and examine how far these quantities relate to real-life phenomena such as the distribution of uses in a city, movement patterns of urban users or individual spatial experience.

124222404 Physical Computing

R. König

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 001, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

After learning the basics, how to use sensors and program Arduino microcontrollers in a joyful way, each participant is encouraged to develop their own idea of small interactive machine. According to the principle „learning by doing“ they reach their goal by a combination of short lectures and experimenting with the components they want to use in their machine.

Gestalten im Kontext

Gestaltung medialer Umgebungen

Medieninformatik

4555405 Einführung in die Programmierung

B. Burse, J. Ringert

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Vorlesung, ab 21.10.2024
 Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool G, Übung, ab 25.10.2024

Beschreibung

Diese Vorlesung und die dazugehörigen Übungen führen in ausgewählte Aspekte der Programmierung ein.

Die behandelten Themen enthalten:

- Programme und ihre Ausführung
- Datentypen und Variablen
- Arithmetische und Boolesche Ausdrücke
- Kontrollstrukturen, Blöcke, Methoden
- Klassen, Objekte, Vererbung
- Pakete und Schnittstellen
- Umgang mit Programmierwerkzeugen

Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses können die Studierenden

- Einfache Programme schreiben
- Programme strukturieren
- Datenstrukturen bewerten
- Klassen konzipieren und implementieren

Leistungsnachweis

- Teilnahme an Übungen
- Bewertete Projekte

Technische Grundlagen Interface Design

324210020 Embedded + Embodied. Interfacing within Networks on Earth

L. Stöver

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 21.10.2024

Beschreibung

"Practices of knowing and being are not isolable; they are mutually implicated. We don't obtain knowledge by standing outside the world; we

know because we are of the world. We are part of the world in its differential becoming." (Karen Barad, Meeting the Universe Halfway 2007)

"(...) each and every identity is extended through a relationship with the Other" (Édouard Glissant, Poetics of Relation)

Every interface, *jede Schnittstelle*, implies a decision of cutting together/apart aspects of our bodily, technological, and natural realities. As

artists and designers we are in the privileged position of being able to imagine and build interfaces between phenomena, energies and matters

that haven't been recognized yet. Our art and design projects can ask questions and create narratives that build bridges between things, events

and movements of various zones that otherwise would remain disconnected.

In this seminar we will develop a sensitivity to the complex entanglements and complications of what we consider as natural, cultural, material and

technological and how these permeate each other. As observers from within, we can experience, imagine, speculate, program and build interfaces

that diffract, compute, critique and participate in these networks.

Some research questions that this seminar offers are for example:

- How can we interface with (our) bodies and environments in a way that resists colonial approaches such as extractivism, without falling into an ecological conservatism?
- How can we appropriate technologies to destabilize gridded, cartesian notions of space to provoke open, poetic, indeterminate and careful orientations within and through space?
- How can we resist essentialist assumptions about (our) naturalized bodies and diffract how we relate to the more-than-human world?
- Instead of creating distance to the world, how can we re-appropriate media-technologies as explorations of relational belongings, in a manner of decolonial poetic interventions (Glissant)?

Through a series of hands-on workshops, reading + movie sessions, and field/body research trips, we will develop skills and tools to find our own

answers to these or other questions. Together, we will build a collaborative framework of references that allows us to make projects that contribute to the complex networks of our technological and natural reality in

meaningful ways.

Certificate of achievement

- Regular attendance and participation
- Participation in workshops, excursions, interim and final presentations
- The work/project must be presented at the end of the lecture period
- The documentation of the projects/works takes place during the lecture-free period until the end of the semester and is expected as either a project in progress documentation or finished work documentation (guidelines for this TBD in the class)

Please send a 1500 char. letter of motivation explaining your interest in the course, as well as your level of (theoretical + technological) knowledge and background to: hi@lotta-stoever.net

Leistungsnachweis

Presence, presentation, documentation, project work

324210028 Machines in White Cubes Redux

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 21.10.2024

Beschreibung

Exploring exhibition design strategies for bridging tangible, virtual and immersive interactions in the art space.

Students will focus on designing, improving and developing user and participant interactions with a view towards immersive experiences that support expanded forms for perceiving and engaging with new media narratives in an exhibition context.

Successful candidates are expected to develop the concept, design and realisation of artworks, installations and/or exhibitions, centred on an interactive component employing contemporary methods such as, but not limited to photogrammetry, physical computing, rapid-prototyping and web

Course Dynamics

Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and guest lectures.

Admission requirements

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media

Art & Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

Registration Procedure

In addition to the enrollment via the BISON portal, candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: [jesus.velazquez.rodriquez\[at\]uni-weimar\[dot\]de](mailto:jesus.velazquez.rodriquez[at]uni-weimar[dot]de)

Eligible participants

Fachmodul:

BA & MFA Medienkunst/-gestaltung, MFA Media Art and Design,

MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

324210032 Physical Computing: Lighting the Way

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 22.10.2024

Beschreibung

Stemming from a practical exploration of designing and constructing interactive systems that can sense and respond to their physical surroundings, this course delves into the captivating realm of light and its role in electronic artworks. As we extend computing beyond the paradigm of the screen, keyboard, and mouse, we will learn how to connect sensors and actuators to create devices that can interact directly with their environment.

We will cover fundamental technical skills in electronics and embedded programming while gaining a deeper understanding of light-centered interactions and how to design interfaces for non-screen-based devices.

This is a student-driven course. Topics will be determined by the interests/needs of the class.

No prior experience in electronics or programming is required.

Admission requirements:

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media

Art & Design and Media Architecture, with instructor permission

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation and the completion of a final project.

324210036 Soft Engineering Mechanical Parts

L. Stöver

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 17.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

A one-week intense workshop to learn basics of coding/designing mechanical parts for (interactive) installation, devices, kinetic sculptures, etc. We will have a look at connectors, shafts, couplings, flanges, holders, adapters, screw holes, threads, countersinks, slip rings, rods and so on.

In this class you can learn how design *the thing* that connects a thing to another thing - which might either be static and very stable or moving and flexible. Also, you can use these skills for sculpting or code-based 3D (physical) generative art and design projects.

These approaches are offered:

- (!) text-based 2D/3D model programming with OpenSCAD
- GUI-based 2D/3D model design with Fusion 360
- GUI-based 2D modelling with Adobe Illustrator / Inkscape

And we will have a look at these fabrication methods:

- laser-cutting (acrylic, wood, aluminium, stainless steel, etc.)
- FDM 3D-printing (PLA, etc.)

This is a beginners class. If you're a big pro in 3D modelling, but new to text-based 3D modelling though, please feel just as welcome to join.

Soft engineering is suitable for students who are (and, either, or):

- soft
- curious to code/design mechanical parts in a software environment
- interested in working with soft materials (soft robotics, casts for silicones, etc.)
- conceptually softly conversing with their working materials, rather than imposing function, form, concept onto the material
- incorporating their environments within their designs (loosely inspired by https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_engineering)
- ...

Please, bring a computer that has OpenSCAD (open source yay!) and/or Fusion 360 (free student license) already installed.

Certificate of achievement

- Presence, active attendance and participation during the workshop
- Participation in the end presentation

The workshop will take place in February during the lecture-free period:

Mo 2025-02-17 — Fr 2025-02-25, each day 10:00 - 16:00

If you are interested to join the workshop, please send me an e-mail with a rough estimation of your skill level to hi@lotta-stoever.net. If you have

something specific you would like to learn in this realm, please let me know. I will then try to include it in the workshop.

Wahlmodule

124220201 Green Gentrification

K. Brüske, S. Eipper

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 004, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

In cities worldwide, urban planners, citizens, and government officials are promoting environmental improvements such as increased green spaces, expanded bike infrastructure, pedestrianization, and car-free developments. These efforts aim to create more sustainable and livable urban environments.

However, as cities increasingly prioritize sustainability within their economic growth strategies, the link between environmental improvements and gentrification has become more evident. In particular, greening initiatives can catalyze and signify gentrification, intersecting with city policies, housing market dynamics, and real estate development. This seminar will involve delving into academic literature and examining case studies.

Leistungsnachweis

Note (Präsentation im Unterrichtsraum und wissenschaftliche Arbeit)

124223501 Research Design

G. Nettelblatt

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 008, 17.10.2024 - 19.12.2024

Bemerkung

Start, 17.10.2024

