

Vorlesungsverzeichnis

Fakultät Kunst und Gestaltung

WiSe 2024/25

Stand 28.10.2024

Fakultät Kunst und Gestaltung	4
Dipl.-Künstler/in Freie Kunst	4
Fachmodule	7
Projektmodule	19
(Ring)Vorlesungen	32
Wissenschaftsmodule	32
Workshops	46
Sonstige Module	46
Lehramt an Gymnasien Kunst (Zweifach- und Doppelfachstudium)	47
Fachmodule	49
Projektmodule	72
(Ring)Vorlesungen	91
Wissenschaftsmodule	91
Sonstige Module	111
B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	112
Einführungsmodul	114
Wissenschaftliche Module	118
Kolloquien	119
Projektmodule	121
Werk-/Fachmodule	139
Werkmodule	166
Wissenschaftsmodule	166
Sonstige Module	179
B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)	179
Fachmodule	184
Projektmodule	195
Wissenschaftsmodule	209
Sonstige Module	222
B.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)	222
Einführungsmodul	225
Fachmodule	226
Projektmodule	247
Wissenschaftsmodule	265
Sonstige Module	278
M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien	279

Fachmodule	279
Projektmodule	285
(Ring)Vorlesungen	288
Wissenschaftsmodule	288
Workshops	301
Sonstige Module	301
M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)	301
(Ring)Vorlesungen	303
Kolloquien	303
Wissenschaftsmodule	305
Projektmodule	321
Fachmodule	339
M.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)	366
Fachmodule	369
Projektmodule	377
Wissenschaftsmodule	388
Sonstige Module	402
M.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)	402
Fachmodule	404
Projektmodule	425
Wissenschaftsmodule	442
Sonstige Module	457
Ph.D. Kunst und Design (Ph.D. Kunst und Design / Freie Kunst / Medienkunst)	458
Graduiertenkolloquien	458
Graduertenseminare	459
Schlüsselqualifikationen	461
Sonstige Module	462
-----	464
English-taught courses of the Faculty	464
Sonderveranstaltungen	528

Fakultät Kunst und Gestaltung

Die Studienangebote der Fakultät Kunst & Gestaltung für das Wintersemester 2024/2025 befinden sich momentan noch fortlaufend im Aufbau, werden aber in Kürze vollständig verfügbar sein. Bitte informieren Sie sich regelmäßig über neue Angebote.

Infos zur Einschreibung in Kurse via BISON & Kursvergabe:

[Bauhaus-Universität Weimar: Semesterstart Wintersemester 2024/2025](#)

Information concerning Enrolment in courses via BISON & course assignment:

[Bauhaus-Universität Weimar: Semester start winter semester 2024/2025](#)

Wichtiger Hinweis: Es ist möglich, Kursprioritäten anzugeben, um Ihre Präferenzen für die einzelnen Lehrveranstaltungen und deren Inhalte auszudrücken. Wählen Sie im Bison bitte jeweils drei Module pro Kategorie aus. Bei der Einschreibung können Sie hierfür max. 3 Prioritäten (Erstwunsch – Zweitwunsch – Drittwunsch) pro Modul Projekt-, Fach-/Werk- und Wissenschaftsmodul) angeben.

Important note: *It is possible for you to indicate course priorities in order to express your preferences for the individual courses and their contents. Please select three modules per category in Bison. When enrolling, you can specify a maximum of 3 priorities (First choice – Second choice – Third choice; Erstwunsch – Zweitwunsch – Drittwunsch) per module (project module, specialisation module and scientific module) for this purpose.*

Vor der Belegung von Lehrveranstaltungen der »Bauhaus.Module« halten Sie bitte Rücksprache mit Ihrer Fachstudienberatung und klären Sie, ob diese Veranstaltung in ihrem Curriculum angerechnet werden kann. Bei Bedarf schließen Sie vor Veranstaltungsbeginn ein Learning Agreement ab. Weitere Informationen und Ansprechpersonen finden Sie unter www.uni-weimar.de/bauhausmodule. *Before signing up for a „Bauhaus.Module“, please consult your academic advisor and clarify whether this course can be credited to your curriculum. If required, you can conclude a learning agreement before the start of the course. Further information and contact persons can be found under www.uni-weimar.de/bauhausmodule.*

Dipl.-Künstler/in Freie Kunst

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und

Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Exkursion Berlin (KsK)

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Exkursion

BlockSat., 08:00 - 22:00, 22.11.2024 - 23.11.2024

Exkursion Erfurt (Professur KsK)

F. Hesselbarth

Exkursion

Do, Einzel, 08:00 - 19:00, 07.11.2024 - 07.11.2024

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210002 Anonymous Materials

K. Zipfel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, den Zugriff auf vorgefundenes Material und Ästhetik in der künstlerischen Praxis zu schärfen. Ob Sperrholz, Gartenerde oder Jeans, selbst das allgegenwärtigste Material ist Träger von Geschichte und sozialen Implikationen, die bewusst eingesetzt oder künstlerisch hinterfragt werden können. Indem wir Skulptur als Methode verstehen, um die physische Welt zu reflektieren, suchen wir nach Strategien, mit Referenzen zu Alltagsästhetik zu arbeiten und dadurch Bedingungen der Gegenwart begreifbar zu machen.

Das Seminar besteht aus einem Mix aus künstlerischen Positionen, Kunstdiskurs, angewandter Theorie, der Durchführung einer eigenen Feldstudie zu Oberflächen, dem Entwickeln und überzeugenden Pitchen neuer Ideen, sowie dem gemeinsamen Kuratieren einer Ausstellung.

Verpflichtender Teil des Kurses ist eine Exkursion nach Hamburg vom 06. bis 08.12., wo wir verschiedene Institutionen besuchen und Ausstellungen mit geschärfter Wahrnehmung diskutieren. Reise- und Übernachtungskosten können teilweise übernommen werden.

Die Sprache (Englisch oder Deutsch) passen wir den Bedürfnissen der Teilnehmenden an. Das Seminar findet in der Regel zweiwöchentlich statt, die genauen Termine werden in der ersten Sitzung am 21.10. bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Referat, künstlerische Arbeit oder Konzept

324210003 Art is looked at—and sometimes can also be read

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 11.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Lehrender: Martin Gross

WROOOOOM! Geschriebener, getippter oder gedruckter Text ist ein wesentlicher Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation und dennoch scheinen Bilder "DINGS" oftmals direkter auf den Punkt zu bringen. Wort und Bild halten wir normalerweise für zwei eigenständige, grundlegend voneinander verschiedene Aussage- und Gestaltungsweisen mit getrennter Geschichte und je eigener wissenschaftlicher und kritischer Bearbeitung. Im Alltag begegnen sie uns jedoch häufig in enger Verbindung. _(#)_/

Auch in der Kunstgeschichte hat das Zusammenspiel von Bild und Text eine lange Tradition, von antiken Manuskripten und Wandbildern bis hin zu Werbung und Memes. Dabei reichen die resultierenden Lesarten von erklärend bis rätselhaft, konstruktiv bis widersprüchlich, ikonisch bis ephemere. Abhängig von den kulturellen, sozialen und technologischen Kontexten hat sich der Umgang mit verbalen und visuellen Informationen stetig verändert, was sich nicht zuletzt auch in der bildenden Kunst widerspiegelt.

Der Workshop gibt einen Einblick in Text- und Bildproduktion. Dabei wird der kunsthistorische Diskurs beleuchtet und konkrete Beispiele sowie deren Wirkweisen in der zeitgenössischen Kunst, Werbung und Internetkultur in den Blick genommen. Im praktischen Teil des Workshops sollen die Grenzen von Bild, Text und deren Kombinationsmöglichkeiten ausgetestet werden und künstlerische Arbeiten entstehen, denen Texte als Ausgangspunkt oder zentrales Motiv zu Grunde liegen. OMG

Leistungsnachweis

Mindestens eine künstlerische Arbeit.

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210012 Digital Animation Motion Design /3D**A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen**K. Thurow, P. Enzmann**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität

wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210026 KI und Videocollage

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025
 BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),

- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese

Y. Wang

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210048 Freie Kunst Kommunikation

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 23.10.2024 - 29.01.2025

Beschreibung

Social Media ist ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Kulturlandschaft. Wir nutzen es, um Veranstaltungen zu bewerben, unsere Arbeiten zu dokumentieren und neue Ideen zu sammeln.

In diesem Kurs möchten wir alles lernen, was für Instagram und TikTok relevant ist, und dieses Wissen nutzen, um den Account „Freie Kunst Weimar“ zu gestalten. Im ersten Schritt werden wir ein Konzept für den „Freie Kunst“-Account entwickeln. Dabei geht es um die Gestaltung des Logos, mögliche Inhalte und einen einheitlichen Stil. Anschließend werden wir Fotos und Videos produzieren, die unseren Fachbereich repräsentieren. Durch regelmäßige Gastvorträge werden wir unser Wissen erweitern und neue Tricks und Kniffe kennenlernen. Der Kurs findet einmal wöchentlich für etwa 2 Stunden statt. Darüber hinaus betrachten wir den Kurs nicht nur als Unterricht, sondern eher als eine Arbeitsgruppe (bzw. Redaktion), die den Account betreut.

Gastdozent*innen

Marit Haferkamp - Social Media, Bauhaus Uni Weimar
 Julia Meyer-Brehm - Kunstgeschichte u. Popkultur
 Marcel Saidov - Künst. Mitarbeiter Typografie

Bewerbungen bitte an [Florian Hesselbarth](#)

324210049 TEXTIL HAND WERT

A. Marx

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210056 Teppichknüpfen als zeichnerische Praxis

L. Kempkes, J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 28.10.2024 - 28.10.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 25.11.2024 - 28.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.12.2024 - 12.12.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung

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

Lehrbeauftragte: Lucia Kempkes

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und Weben als zeichnerische und malerische Technik vermittelt.

Textile Kunstwerke, Wandteppiche und Gobelins sind längst fester Bestandteil der künstlerischen Medien. Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen um selbstständig am Webrahmen großformatige Teppiche und Webereien produzieren zu können.

Es werden zuerst Webrahmen aus Holz gebaut (Webbreite 120cm) an denen jeweils zwei Studierende in Teamarbeit die Techniken des Webens und Knüpfens erlernen und ihre Kunstwerke umsetzen.

Im ersten Block werden die Grundlagen vermittelt: die Kette erstellen, den Webrahmen einrichten, verschiedene Web- und Knüpftchniken, Weben mit verschiedenen Materialien, malerische und zeichnerische Möglichkeiten, komplexe Muster und Bilder weben und das Erstellen von Webanleitungen werden erlernt.

in den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke in zweier Teams umsetzen: Jede(r) erstellt eine Webanleitung, die gemeinsam abgearbeitet wird.

In der Endpräsentation stellt jede(r) Studierende seine eigene Textile Malerei/Zeichnung in Form eines Wandteppichs vor.

ACHTUNG: Der erste Termin und der erste Block sind Pflichttermine zur Teilnahme am Seminar. Im ersten Termin (circa 2/3 Stunden) wird im Detail der Ablauf des Seminars besprochen, sowie die Materialienliste /Vorbereitungen durchgegangen.

Zugang zur Holzwerkstatt ist ein plus!

Bemerkung

Endpräsentation und Winterwerkschau

Leistungsnachweis

Endpräsentation / mündliche Prüfung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220001 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens zwei Präsentationen eigener Arbeiten im Semester.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

324220002 fake products

M. Kuban

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

fake products

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffantriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeitigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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 Studierenden 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.

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen-

Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.

- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpöht waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körpervormungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie

W. Kissel, P. Horosina

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Auspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation**B. Dahlem, K. Zipfel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220030 klick - künstlerische photographie / korrektur

R. Franz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Bitte um vorherige Kontaktaufnahme per Mail: reinhard.franz@uni-weimar.de

Bemerkung

jeweils Dienstags 11 Uhr

Voraussetzungen

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

324220034 Grundlehre**D. Blickhan, B. Dahlem, J. Gunstheimer, S. Heidhues**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 010/011, 21.10.2024 - 07.02.2025

Beschreibung**Lehrbeauftragte: Denise Blickhan**

Was heißt es, Kunst zu studieren und Künstler*in zu sein? Was sollte ich mir anschauen, was muss ich unbedingt wissen? Wie arbeite ich experimentell? Wie kann ich herausfinden, was mich wirklich interessiert? Wie strukturiere ich einen unstrukturierten Arbeitsalltag?

Die Studierenden belegen Kurzprojekte in den künstlerischen Professuren Objekt, Skulptur, Installation bei Prof. Björn Dahlem, Experimentelle Malerei und Zeichnung bei Prof. Jana Gunstheimer und Kunst und sozialer Raum bei Prof. Christine Hill (stellvertretend Stef Heidhues) und bekommen Einblicke in die verschiedenen Arbeitsweisen der Klassen.

Die Studierenden nehmen im Laufe des Semesters an Einführungsveranstaltungen in den künstlerischen Werkstätten teil, die sie im folgenden zum selbständigen künstlerischen Arbeiten dort befähigen. Neben konkreten Themenstellungen, die mit adäquaten künstlerischen Techniken zu bewältigen sind, ergänzen Besuche von Vorträgen, Workshops und Artist Talks in der Freien Kunst das Angebot für das Erstsemester.

Termine und Räumlichkeiten sind am Aushang zu Semesterbeginn zu erfahren.

Bemerkung

Beginn: 21.10.2024, 10 Uhr im Raum 010/011, Geschwister-Scholl-Straße 7

Die Teilnahme an dem Projekt ist für alle Studienanfänger Freie Kunst verbindlich. Zur Erlangung eines Projektscheines müssen überdies sämtliche Kurzprojekte belegt werden.

Leistungsnachweis

Note

(Ring)Vorlesungen

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220033 WAYS OF SEEING – How to curate video, film & other moving images

S. Scherer

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 19:00, 28.11.2024 - 28.11.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 29.11.2024 - 29.11.2024

Beschreibung

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

Bilderzeugnisse aller Arten sind Teil der analogen und digitalen Alltagskultur, des Konsums und der Kommunikation. Das Bewegtbild als künstlerisches Medium steht, seit seines Aufkommens, in engem Zusammenhang mit den technologischen Möglichkeiten (jenes Zeitalters) und ihrer kulturellen Reflexion.

Im Zentrum des Kurses stehen experimentelle Formen des Bewegtbildes, seiner Präsentation und Installation. Im ersten Teil der Sitzung werden wir uns einschlägiger historischer und aktueller Beispiele des Films und der Videokunst widmen, die sich an den Grenzen der jeweiligen Gattung bewegen. Was bedeutet „expanded“ in diesem Kontext und was sind kuratorische und künstlerische Präsentationsmöglichkeiten außerhalb gängiger Praktiken?

Im zweiten Teil des Kurses werden wir eine Auswahl zeitbasierter Medien (Videokunst, Medienkunst, etc.) diskutieren, mögliche Präsentationsformen eruieren und diese praktisch an verschiedenen Orten situativ und temporär installieren.

Zur Anmeldung bitte ein kurzes Motivationsschreiben und Portfolio einsenden. Falls bereits künstlerische Arbeiten mit Bewegtbild entstanden sind, diese gerne mit Link beifügen. sophia.scherer@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Einsendung eines Motivationsschreibens an sophia.scherer@uni-weimar.de bis 18.10.2024

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Anwesenheit am Blockseminar

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen

und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich Vereinnahmungen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230005 Klangstudien und Klangtheorie**M. Pietruszewski**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230011 teaching artistic strategies. inszenieren transformieren performen narrieren irritieren provozieren - Fachdidaktik 1

S. Rücker, KuG

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul

Sa, Einzel, 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 26.10.2024 - 26.10.2024
Sa, wöch., 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.11.2024 - 30.11.2024

Beschreibung

Im Seminar entwickeln, erproben und verhandeln wir unterrichtspraktische Möglichkeiten zum Vermitteln von Strategien der zeitgenössischen Kunst. Aus der Inszenierung, Transformation, Performativität, Narration, Irritation und Provokation in der zeitgenössischen Kunst leiten wir Fragen und Impulse zur Aneignung und Mitgestaltung unserer eigenen Lebensräume ab. Wir befragen die Potentiale der Vermittlung historischer Werke und zeitgenössischer künstlerischer Positionen mittels ihrer ureigenen Strategie.

Dafür erarbeiten wir uns zunächst einen sensiblen, fehler- und bewertungsfreien, experimentellen Erfahrungsraum. Darin habt ihr die Möglichkeit euch selbst als Impulsgeber*innen auszuprobieren. Wir entwickeln gemeinschaftlich niederschwellige Impulse, Methoden, Aufgabenstellungen, Übungen oder Techniken, die über das kognitive Lernen hinaus Möglichkeiten zum körperlichen und sozialen Lernen eröffnen. Es entstehen Unterrichtsentwürfe, die wir im Seminarkontext ausprobieren und reflektieren.

Aus unseren Erfahrungen entwickeln wir einen Fortbildungstag (30.11.) für Lehrer*innen Thüringer Schulen, an welchem wir unsere Ergebnisse vorstellen und praktisch mit den Pädagog*innen erproben und reflektieren. Das Seminar zielt darauf ab, das (Selbst)Vertrauen für unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis zu stärken. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen, unsere Sprachfähigkeit und entwickeln Motivation für unsere eigene kunstpädagogische Praxis.

VERANSTALTUNGSORT der Fortbildung
 Bauhaus-Universität Weimar
 HP05 in Van-de-Velde Bau
 Geschwister-Scholl-Straße 7
 99423 Weimar

Bemerkung

Fachdidaktik 1 Modul

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Entwicklung, Erprobung und Reflexion zielorientierter, unterrichtspraktischer Impulse, Aufgabenstellungen, Übungen

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und anschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation**E. Aichinger, C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heiß umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der «persuasio» und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Epochen der Kunstgeschichte bis 1800». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)**M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnisse neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Workshops

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324240000 Exkursion - De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Exkursion

BlockSat., 28.10.2024 - 03.11.2024

Lehramt an Gymnasien Kunst (Zweifach- und Doppelfachstudium)

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.

- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210000 All Ears on Me: Klangkomposition in neuen Medienumgebungen

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 21.10.2024

Beschreibung

Lehrender: Jascha Hagen

Wie sollen wir uns als KlangkünstlerInnen in einem neuen Medienumfeld zurechtfinden, das zunehmend von schnellen, kurzen visuellen Inhalten dominiert wird? Wie können wir in einer Landschaft, in der flüchtige Bilder und schnelle Videos die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sicherstellen, dass unsere Arbeit auch wirklich gehört wird? Ist es überhaupt wünschenswert - oder möglich - in diesem schnelllebigen, visuell orientierten Raum um Aufmerksamkeit zu konkurrieren?

In einem Zeitalter, in dem digitale Plattformen Eingängigkeit und visuelles Engagement in den Vordergrund stellen, könnten wir Andy Warhols berühmte Aussage neu formulieren: "I don't care about fame, but can you listen to my music for 15 minutes?"

In diesem Kurs werden wir die sich entwickelnden Konzepte von Autorenschaft, Eigentum und Authentizität im Kontext der Medien des 21. Jahrhunderts untersuchen. Wir werden uns mit aktuellen künstlerischen Positionen beschäftigen, die versuchen, sich entweder in die Strukturen des Plattform-Kapitalismus zu integrieren oder sich von ihren Zwängen zu befreien. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Praxis: Die StudentInnen werden ihre eigenen Klangkompositionen erstellen und die theoretischen Diskussionen praxisnah umsetzen.

Bemerkung

Erster Einführungstermin - 21.10.2024 um 13:30 Im Anschluss Termine nach Absprache, hauptsächlich in Blockformat bis Ende Dezember.

324210001 Animation Playground II

Veranst. SWS: 4

A. Vallejo Cuartas

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210002 Anonymous Materials

K. Zipfel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, den Zugriff auf vorgefundenes Material und Ästhetik in der künstlerischen Praxis zu schärfen. Ob Sperrholz, Gartenerde oder Jeans, selbst das allgegenwärtigste Material ist Träger von Geschichte und sozialen Implikationen, die bewusst eingesetzt oder künstlerisch hinterfragt werden können. Indem wir Skulptur als Methode verstehen, um die physische Welt zu reflektieren, suchen wir nach Strategien, mit Referenzen zu Alltagsästhetik zu arbeiten und dadurch Bedingungen der Gegenwart begreifbar zu machen.

Das Seminar besteht aus einem Mix aus künstlerischen Positionen, Kunstdiskurs, angewandter Theorie, der Durchführung einer eigenen Feldstudie zu Oberflächen, dem Entwickeln und überzeugenden Pitchen neuer Ideen, sowie dem gemeinsamen Kuratieren einer Ausstellung.

Verpflichtender Teil des Kurses ist eine Exkursion nach Hamburg vom 06. bis 08.12., wo wir verschiedene Institutionen besuchen und Ausstellungen mit geschärfter Wahrnehmung diskutieren. Reise- und Übernachtungskosten können teilweise übernommen werden.

Die Sprache (Englisch oder Deutsch) passen wir den Bedürfnissen der Teilnehmenden an. Das Seminar findet in der Regel zweiwöchentlich statt, die genauen Termine werden in der ersten Sitzung am 21.10. bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Referat, künstlerische Arbeit oder Konzept

324210004 Audiobaukasten I Spezialkurs: Mixing und Mastering

J. Langheim

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 24.10.2024

Beschreibung

In diesem Kurs geht es darum, die spezifischen Techniken und künstlerischen Ansätze der Mischung und des Masterings von Hörspielen und Klangkunst zu erlernen. Vermittelt werden dabei Kenntnisse in den Bereichen Klangbearbeitung, Raumakustik und das kreative Zusammenspiel von Geräuschen, Musik und Sprache.

Dabei liegt ein besonderer Fokus auf der Feinabstimmung von Equalizern und Dynamikeffekten. Im Mittelpunkt steht die Arbeit mit gängigen Schnitt- und Bearbeitungsprogrammen (z.B. Reaper) sowie spezialisierter Software für die Klangkunst. Hierbei lernen die Teilnehmenden, wie sie Mehrspuraufnahmen optimal bearbeiten, Effekte gezielt einsetzen und einen stimmigen, immersiven Klangraum schaffen.

Die Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung qualifiziert zur eigenständigen Mischung und dem Mastering von Hörspielen und Klangkunstprojekten. Der Kurs schließt mit einem praktischen Projekt ab, bei dem die erlernten Techniken in die Praxis umgesetzt werden müssen. Das Projekt dafür wird voraussichtlich von einem anderen Kurs geliefert.

Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse in der digitalen Klangbearbeitung, kurzes Motivationsschreiben bis 13.10.24 an jason.langheim@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme am Kurs, Mischung eines Hörspiels

324210005 Basic Coding for Artists

J. Hintzer, J. Hufner, N.N.

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hübner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210007 Bauhaus Inhouse

M. Saidov, S. Specht

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse gestaltet die visuelle Identität der Professur Typografie und Schriftgestaltung. Dabei wird ein neues Logo für die Professur gestaltet, welches für das kommende Semester den Instagram-Account darstellt. Des Weiteren gestaltet und organisiert das Bauhaus Inhouse Team die Ausstellung zur Winterwerkschau, welche die Projekte und Kurse der Professur gemeinsam präsentiert. Dafür wird dann auch noch ein Poster mit Animationen gestaltet. Das Team wird von Ossian Osborne betreut.

Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-4 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

324210010 De-Biennale**C. Saeger, S. Scherer**

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung**Voraussetzungen**

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

324210012 Digital Animation Motion Design /3D**A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
 30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen**K. Thurow, P. Enzmann**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210015 Dokumentation

P. Rahner

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Im Fachkurs Dokument, beschäftigen wir uns mit Reproaufnahmen, Ausstellungsansichten und Abbildungen von Fotografien. Mit fotografischen Mitteln erproben wir unterschiedliche Formen von Dokumentation. Dabei geht es nicht nur um die Produktion, sondern auch um die Handhabe der erstellten Bilder. Digital, analog für Web oder Print. Portfolio, Webpage oder Handout. Zusammen entwickeln Sie eine Strategie, in der Sie Ihren Prozess des Semesters in eine Form bringen.

Wir werden uns mit Moritz Lampe aus der Bibliothek der Bauhaus-Universität treffen. Er zeigt uns den Bestand der Künstlerpublikationen. Dort werden sich sicher einige Optionen ergeben, wie man Bücher oder Objekte an einem direkten Beispiel, abbildet.

Sie brauchen für diesen Kurs alle Einführungen in der Fotowerkstatt. Bitte nutzen Sie ggf. im Vorfeld die Einführungsangebote der Fotowerkstatt.

<https://www.uni-weimar.de/de/kunst-und-gestaltung/struktur/werkstaetten-ausstattung/zentrale-werkstaetten/foto/termine/>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Einführungen in der Fotowerkstatt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, gedruckte Dokumentation, Prä-sentationskonzept, Aufsicht bei Präsentationen

324210016 eDU IT YOURSELF

C. Giraldo Velez, G. Ruhland, KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Lust mal «Stop Motion», «Smartphone Filmmaking», «Podcasting» und «Sound Collage» selbst auszuprobieren? Viele Fragen in Sachen «Bildrecht» und «Urheberrecht»? Unser Angebot gilt für angehende und bereits praktizierende Lehrkräfte, gemeinsam zu erarbeiten, wie Medien in der Lehre verantwortlich, aber interessant einsetzbar sind. Die Teilnehmer*innen sammeln und teilen Erfahrungen mit zeitbasierten Medien insbesondere zu Themen der nachhaltigen Entwicklung (BNE-Themen). Es erfolgt zudem eine gemeinsame Reflexion darüber, auf welche Art und Weise die genannten Medien – durchaus auch quer zu bestehenden Formaten - in Vermittlungsprozessen zum Einsatz kommen können.

Die Zusammenarbeit und Tandem-Praxis mit einem Lehrenden/ Referendar*innen wird während der Entwicklung der einzelnen Projekte gefördert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210022 Filmmontage

P. Horosina

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen,

eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr
 12.12. 14 - 17Uhr
 19.12. 14 - 17Uhr
 23.01. 14 - 17Uhr

324210026 KI und Videocollage

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025
 BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210029 Moonshot für Autodidakten**J. Hintzer, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2024 - 02.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 05.12.2024 - 06.12.2024

Beschreibung

Der Kurs feiert angstfreies, autodidaktisches Arbeiten und erforscht Techniken des Improvisierens und des Zufalls. Unter der Leitung von Mathias Max Herrmann, flankiert von Prof. Jörn Hintzer werden die Teilnehmer*innen in zwei Workshops auch KI-Filmanwendungen nutzen.

Es gilt maximal groß zu denken und dementsprechend ungebremst in die Realisierung der filmischen (KI- und Interview gestützten) Vorhaben zu kommen. Der Kurs soll den Studierenden nachhaltig bewusst machen, das gute Projekte gerade in der Kluft zwischen Anspruch und Realität entstehen. Zweifel sind zu unbedingt umarmen. Am Ende entsteht ein filmisches Ergebnis. Als formale Blaupause dient das Neo-Genre der KI - gestützten Mockumentary

Achtung: die Teilnahme an den Workshops sind Voraussetzung für die Teilnahme an den Kursen. Die Workshops gehen den ganzen Tag.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, aktive Anwesenheit bei den Workshops

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?**K. Schlimm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und

Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

M. Rasuli

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, ab 23.10.2024

Beschreibung

Im Fachkurs „Reborn“ werden wir uns ausführlich mit dem Prozess eines Redesigns auseinandersetzen. Der Fokus wird hierbei auf Food Brands liegen. Die Studierenden werden sich zunächst mit der Markengeschichte einer selbst gewählten Food Brand auseinandersetzen, um anschließend eine Markenrepositionierung und ein Marken-Redesign vorzunehmen. Dabei werden Logo-Gestaltung und Packaging Design eine zentrale Rolle spielen. Workshops zu den Themen „Farbe“ und „Muster“ werden diesen Teil des Kurses ergänzen. Im Anschluss wird es darum gehen, die Redesigns optimal zu inszenieren und zu dokumentieren. Hierzu werden die Workshops „Studio-Fotografie“ und „KI-Mockups“ in den Kurs integriert. Im letzten Teil des Kurses soll eine Kampagne zum Relaunch der Marke entstehen; hier werden Fähigkeiten im Texten und in der intermedialen Plakatgestaltung trainiert.

Die Prüfungsleistung besteht in der Durchführung einer Abschlusspräsentation sowie in der Teilnahme an der Semesterausstellung. Die regelmäßige Teilnahme an der Lehrveranstaltung ist Voraussetzung für eine Bewertung.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Gestaltungsprogrammen der Adobe CC (o. Äquivalent), Interesse an Branding und konzeptioneller Gestaltung

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, Teilnahme an der Semesterausstellung

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese**Y. Wang**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210038 Szenenbild

N. Seifert

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 21.10.2024

Block, 10:00 - 18:00, 06.01.2025 - 10.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 18:00, 13.01.2025 - 13.01.2025

Beschreibung

Der Kurs setzt sich mit der essenziellen Rolle des Szenenbildes in der filmischen Erzählung auseinander. In einer praxisnahen Projektwoche 06.-10.01.25 haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen kleinen Studiobau zu entwerfen und umzusetzen, der anschließend von den Teilnehmenden des Kamera- und Lichtsetzungs-Kurses genutzt wird, um kurze Clips zu produzieren.

Zu Beginn des Kurses werden die Teilnehmenden in die Grundlagen des Szenenbildes eingeführt. Der Fokus liegt auf Farblehre, Patina-Techniken, Materialkunde, Lichtdesign und Nachhaltigkeit. Die Bedeutung von Farben für Stimmung und Emotionen wird behandelt, während die Studierenden lernen, wie sie Materialien bearbeiten können, um authentische Kulissen zu schaffen.

Ein besonderes Highlight sind der Besuch des RIO Fundus und die Kooperation mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT). Dort können die Studierenden wertvolle Einblicke in professionelle Produktionsprozesse gewinnen. Dieser Besuch fördert nicht nur das Verständnis für Möbel und Requisiten, sondern ermöglicht auch einen direkten Austausch mit Fachleuten aus der Branche.

Insgesamt zielt dieser Kurs darauf ab, technische Fertigkeiten zu vermitteln und ein Bewusstsein für kreative Prozesse im Kontext filmischer Erzählungen zu fördern.

Wenn ihr teilnehmen wollt sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme/ Abgabe eines Entwurfs und aktive Teilnahme beim Studioauf und abbau

324210039 The Anonymous Photographers Society: Studio Photography as Art and Therapeutic Weapon

J. Albrecht

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Do, wöch., 14:00 - 17:00

Beschreibung

Welcome to The Anonymous Photographers Society, where creativity meets purpose. This isn't just a course; it's an artistic journey designed for those ready to push boundaries and transform their photography into something truly impactful. In this immersive program, you'll discover how studio photography can be more than just an art form – a therapeutic tool, a means of self-expression, and a catalyst for personal growth. Here, we explore studio photography as a dynamic medium for storytelling and healing. You'll refine your technical skills in a professional studio environment, but more importantly, you'll be encouraged to craft projects that resonate deeply with your personal and artistic vision. We'll create a supportive, collaborative space where ideas flow freely and everyone's voice is heard. Throughout the course, you'll dive into studio photography's rich history and evolution, learning from the masters who shaped the field. We'll also explore the therapeutic potential of photography, looking at how it can unlock new perspectives and emotional depth. You'll master essential studio techniques, from sophisticated lighting setups to advanced portrait and still-life photography, and even dip into AI-enhanced editing. But this journey isn't just about technical prowess. It's about creating something that matters. You'll develop your studio photography projects with themes that explore identity, emotion, and narrative. The focus? Whatever sparks your creativity. By the end, you'll have a portfolio that showcases your skills and tells a story of your artistic and personal growth. In The Anonymous Photographers Society, you're not just learning – you're evolving as an artist and a person. Join us and be part of something bigger.

If you're interested in applying, please send a brief motivation statement to julia.albrecht@uni-weimar.de by 13.10.2024.

"IMPORTANT:

Participation in an introductory course for the photo studio is mandatory. Students who have not yet completed this introduction can attend the four-day session on 17.10, 24.10, 07.11, and 14.11 from 9 a.m. to 1 p.m. To register, please email Jonas Tegtmeier. Please note that participation in the course is only possible if you have already completed the studio introduction or are signed up for these dates.

Email: jonas.tegtmeyer@uni-weimar.de”

Room: Seminarraum
403 (Limona)
Fotostudio

Please note the relevant study regulations.

Bemerkung

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

324210041 The writers room - kollaboratives Drehbuchschreiben mit KI

J. Hüfner
Fachmodul

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 23.10.2024 - 23.10.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, 25.10.2024 - 25.10.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 06.11.2024 - 06.11.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 13.11.2024 - 13.11.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 04.12.2024 - 04.12.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 11.12.2024 - 11.12.2024
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 08.01.2025 - 08.01.2025
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 15.01.2025 - 15.01.2025
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 22.01.2025 - 22.01.2025
 Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Welche Rolle kann KI im Drehbuchprozess spielen? Ist KI Assistent, Inspiration, künstlerisches Stilmittel oder schreibt KI das Drehbuch und Autor*in kuratiert lediglich? Während des Kurses werden wir die Möglichkeiten von KI für das Drehbuchschreiben erkunden, zusammen mit Studierenden der Medieninformatik, die entsprechende KI-Modelle weiterentwickeln und an konkrete Anforderungen umsetzen können. Für diesen Prozess sind Kenntnisse im Drehbuchschreiben notwendig, weshalb sich der Kurs an Studierende richtet, die schon Erfahrung im Drehbuchschreiben haben. Final soll ein Kurzfilmdrehbuch entstehen zum Thema Erinnerung. Die fertigen Drehbücher werden in Form einer Lesung mit Schauspielenden des DNT präsentiert.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle- /BBB-Termine

30.10 15-18 Uhr
 27.11 15-18 Uhr
 18.12 15-18 Uhr

Voraussetzungen

Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Projekt

324210046 Vier Farb Druck Punkt.

A. Palko

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

Der Kurs »Vier Farb Druck Punkt.« behandelt wichtige Informationsbereiche der Druckproduktion und der Farbwahrnehmung. Wir werden uns in den Grenzbereichen von Vier-Farb Drucken und deren Aufschlüsselung in Druckpunkten bewegen, eigene erstellen und zu Papier bringen. Uns interessiert nicht der klassische »perfekte« CMYK-Druck sondern wir werden durch bewusste Vergrößerungen und Abweichungen experimentelle Druckwerke erzeugen. Wir bewegen uns vor allem in den Bereichen Siebdruck und Risographie.

Eine begleitende Exkursion zu der DZA in Altenburg ist vorgesehen.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Gemeinsame Publikation

324210047 Vom Text zum Klang. Hörspielregie und die Folgen

F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2024

Beschreibung

Wie wird ein Text zum Klang? Klingt der Text schon selbst? Und wie verbinden sich Stimme, Geräusch und Musik zu einem komponierten Hörspiel? In diesem Kurs setzen wir gemeinsam Texte zu einem Kurzhörspiel um.

Die Texte stehen schon für euch bereit – sie wurden von einer hochkarätigen Jury des Hörspielmanuskriptwettbewerbs auf dem Hörspielsommer Leipzig 2024 ausgewählt und warten nun darauf, von euch umgesetzt zu werden.

Der Hörspielmanuskriptwettbewerb ist eine Kooperation zwischen dem Experimentellen Radio und dem Hörspielsommer Leipzig e.V. Der Wettbewerb ist dem Austausch zwischen Autor:innen und Regisseur:innen - sowie der Förderung von Nachwuchstalente wie euch gewidmet.

Anhand der Umsetzung der Kurzmanuskripte wollen wir das Hörspielregiehandwerk erkunden und verfeinern. Was macht ein:e Regisseur:in eigentlich genau? Was steckt in den Texten für eine klangliche Umsetzung? Wie wähle ich Stimmen und Klangmaterial aus? Und wie ergibt sich aus Stimme, Geräusch, Musik ein künstlerisches Kurzhörspiel?

Mit euren Stücken tretet ihr im Hörspielmanuskriptwettbewerb 2025 gegen Produktionen der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen an. Die Studierenden dieses Kurses wollen wir auch in einem Austausch Meeting treffen, in dem wir uns über unterschiedliche Herangehensweisen an das Hörspiel aus Perspektive des Theaters und des Radio austauschen. Die Fachjury prämiiert auf dem Hörspielsommer die besten Umsetzungen.

Anmeldung mit kurzem formlosen Motivationsschreiben und Nennung der Vorkenntnisse im Audibereich bis 13.10.24 an: frederike.moormann@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Mind. Grundkenntnisse im Audioschnitt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Produktion eines Kurzhörspiels

324210049 TEXTIL HAND WERT

A. Marx

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210050 Wissenschaftliches Begleitseminar zum Praxissemester - Unterricht und Begleiten- Fachdidaktikmodul II

KuG, K. Milker

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 25.10.2024 - 06.12.2024

Fr, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 17.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

- Überblick über die Arbeitsfelder als Lehrerin
- Didaktische Grundlagen zur praktischen Arbeit
- Verknüpfung von Theorie und Praxis des Lehrberufes
- Gestaltung von Stundenplanungen, Sequenzplanungen, Konzepten
- Beratung und Unterstützung während des Praxissemesters

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Teilnahme am Praxissemester

Leistungsnachweis

Abgabe eines Portfolios

324210056 Teppichknüpfen als zeichnerische Praxis**L. Kempkes, J. Gunstheimer, R. Liska**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 28.10.2024 - 28.10.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 25.11.2024 - 28.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.12.2024 - 12.12.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung

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

Lehrbeauftragte: Lucia Kempkes

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und Weben als zeichnerische und malerische Technik vermittelt.

Textile Kunstwerke, Wandteppiche und Gobelins sind längst fester Bestandteil der künstlerischen Medien. Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen um selbstständig am Webrahmen großformatige Teppiche und Webereien produzieren zu können.

Es werden zuerst Webrahmen aus Holz gebaut (Webbreite 120cm) an denen jeweils zwei Studierende in Teamarbeit die Techniken des Webens und Knüpfens erlernen und ihre Kunstwerke umsetzen.

Im ersten Block werden die Grundlagen vermittelt: die Kette erstellen, den Webrahmen einrichten, verschiedene Web- und Knüpftchniken, Weben mit verschiedenen Materialien, malerische und zeichnerische Möglichkeiten, komplexe Muster und Bilder weben und das Erstellen von Webanleitungen werden erlernt.

in den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke in zweier Teams umsetzen: Jede(r) erstellt eine Webanleitung, die gemeinsam abgearbeitet wird.

In der Endpräsentation stellt jede(r) Studierende seine eigene Textile Malerei/Zeichnung in Form eines Wandteppichs vor.

ACHTUNG: Der erste Termin und der erste Block sind Pflichttermine zur Teilnahme am Seminar. Im ersten Termin (circa 2/3 Stunden) wird im Detail der Ablauf des Seminars besprochen, sowie die Materialienliste /Vorbereitungen durchgegangen.

Zugang zur Holzwerkstatt ist ein plus!

Bemerkung

Endpräsentation und Winterwerkschau

Leistungsnachweis

Endpräsentation / mündliche Prüfung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360**M. Neuner**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220000 204 Type-Gazette Issue 05

M. Saidov

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Professur Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022 gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt. Nun geht es um die Gestaltung

der fünften Ausgabe.

Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf Editorial Design und typografischer Gestaltung.

Die Entwicklung der Publikation umfasst die Betreuung und Organisation der Druckproduktion sowie die Organisation der Release-Party. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studenten absolviert werden.

Raum: Marienstraße 1a 208

Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324220002 fake products

M. Kuban

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

fake products

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

324220007 irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe

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

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um

diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.

- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220010 Fragmenting Found Footage

A. Palko, M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 22.10.2024

Beschreibung

Archive, Begegnungen, Geschichte, Sammlungen, Fotoalben, Beziehungen, Briefmarken, Geschichten, Plakate, Bücher, Bestände, Reste, Müll, Nachrichten, Formulare, Texte, Museum, Archäologie, Erfindungen, Storytelling, Kollision.

Alles was wir haben, müssen wir verbinden.

Schritt 1:

in diesem Projekt wühlen wir in den eigenen Schubladen.

— was sammelt ihr — was hat eure Familie gesammelt.

Was ist vorhanden.

Schritt 2:

Diese Daten werden mit Found Footage aus einer anderen unpersönlichen digitalen Sammlung kombiniert, fragmentiert, verschachtelt, verkompliziert.

Wir erfinden neue Erzählstrukturen, Bildkombinationen, Welten, Inhalte und grafische Interpretationen.

Mögliche Produkte:

Magazin

Buch

Website

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324220011 Freie Projekte Typografie

M. Saidov

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220012 Freies Projekt - Bewegtbild

J. Hintzer, J. Hübner
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bemerkung

Anmeldung über Mail: joern.hintzer@uni-weimar.de oder jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

324220014 Freies Projekt Fotografie

P. Rahner, B. Wudtke
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Mi, wöch., 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 23.10.2024

Beschreibung

Vom vierten bis zum siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden. Bewerbung für ein "freies Projekt Fotografie" bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) und Nennung eines Arbeitstitels per E-Mail an: pio.rahner@uni-weimar.de Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Erstes Treffen am 23.10.2024

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit und Partizipation am Gruppendiskurs, Präsentation einer Abschlussarbeit, Note

324220015 Freies Projekt - Grafikdesign

M. Weisbeck, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220016 Message to the Cosmos

S. Specht

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 11:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2024

Beschreibung

Lecturer: Guest Professor Stephanie Specht M.F.A.

Imagine designing something that could be discovered by extraterrestrial beings in the distant future. In this project, you will create a message to be preserved in a time capsule, intended for discovery by unknown beings. You will typographically use numbers to represent the time capsule's expiration date, making it both visually striking and meaningful. Your message will focus on a significant moment in history, capturing its essence and cultural significance through thoughtful design. Additionally, you will choose a strategic location to hide your time capsule, considering factors like accessibility, durability, and symbolism. Finally, you will plan a ceremony to commemorate the capsule's burial, carefully designing the event and documenting the experience. This project challenges you to reflect on life on Earth from a graphic designer's perspective, crafting a message that communicates our civilization's story across time and space.

Freedom in results. The message can be shown in a booklet, a poster, a flag, a billboard, ...

Benefits: Long work and typo nights with the other typo courses (Marcel Saidov, Florian Mecklenburg)

If you are interested, please send a short letter of motivation (including details of field of studies and academic year) to hello@spechtstudio.com by October 13.

Please note the corresponding study regulations

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Presentation and submitting

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in

der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220019 Portrait-Einstellungen

B. Wudtke

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Im Wintersemester wollen wir uns erneut dem Genre des fotografischen Portraits widmen, indem wir dazu zeitgenössische Texte lesen und eine Reihe von spannenden Gastvorträgen im Forschungskontext „Blickrichtung und Multiperspektivität“ hören werden. Gemeinsam wollen wir die eigene fotografische Portraitarbeit sichten, diskutieren und die inhaltlichen wie gestalterischen Schwerpunkte ausformulieren und weiterentwickeln. Es sollen kurze Texte zur eigenen Blickrichtung erarbeitet werden und die praktische Umsetzung an der subjektiven fotografischen Perspektive verfeinert werden, so dass eine professionelle wie überraschende Bildserie geschaffen werden kann. Es geht darum an der Konzeption eines Settings (einer Portrait Einstellung) zu arbeiten, welches die eigene Handschrift trägt.

Auf technischer Ebene kann das Portrait fotografisch oder aber fotografisch

anmutend - also mit variablen Tools - erarbeitet werden (analog, digital, algorithmisch generiert, transmedial reproduziert etc.).

In der Kursarbeit wollen wir uns zudem Zeit nehmen für eine umfassende Rückschau auf entstandene Arbeiten im Fachbereich Fotografie und anhand vorhandener Bilder die vorgenommenen „Portrait Einstellungen“ (Settings) diskutieren und diese kunst- wie populärwissenschaftlich einordnen lernen. Wir nehmen Bezug auf verschiedene Bildkulturen, wie z.B. das tradierte (Selbst-)Portrait, als ein ehemals privilegiertes Produkt einer gebildeten Minderheit und im musealen Kontext ausgestellt, wie auch dem Selfie als Bildtypus einer digitalen Kultur, das sich vor allem in sozialen Netzwerken online präsentiert und erst in den 2010er Jahren einen Weg ins Museum findet.

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Das Projektmodul wird von einer Förderung begleitet, die es uns ermöglicht zwei externe Autorinnen zum Thema einzuladen, als auch Vorträge von zwei PHD Studierenden mit ihren Forschungsthemen zu hören und mit Ihnen zu diskutieren.

Bewerbung über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und

Motivationsschreiben: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Bewerbung nur über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und Motivationsschreiben möglich: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung; Anwesenheit, aktive Mitarbeit, Erstellung einer Portraitserie, eigene Textarbeit

324220020 Vergessen

J. Hintzer

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Ein Menschenleben liegt zwischen uns und dem Ende des zweiten Weltkrieges vor fast achtzig Jahren. Für uns Anlass sich filmisch mit dem Thema Erinnerung und Vergessen zu beschäftigen. Alleine oder in kleinen Teams sollen so Filme entstehen, die sich mit dem Thema persönlicher und kollektiver Erinnerung beschäftigen. Das kann z.B.: ein fiktiver, dokumentarischer oder essayistischer Versuch sein sich zur deutschen Vergangenheit zu verhalten, eine dokumentarische Beleuchtung der eigenen Familiengeschichte oder ein fiktionaler Film aufgrund wahrer Tatsachen zu inszenieren. Filminstallationen sind gegebenenfalls auch möglich. Die Ergebnisse des Projektmoduls werden im Frühjahr im Rahmen einer Veranstaltung des Deutschen Nationaltheaters Weimar (DNT) öffentlich in

der „Redoute“ präsentiert. <https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueberuns/spielorte/redoute.php>

Teil des Kurses ist ein Besuch der Redoute (22.10) und des KZ Buchenwald (29.10). Das Projektmodul findet immer Dienstags statt, meist zwischen 10 Uhr und 15 Uhr

Tag der ersten Veranstaltung 22.10. Exkursion Redoute - Treffpunkt Projektraum Crossmediales Bewegtbild 301, Marienstr. 1b.

Bewerbungen oder Fragen gerne an joern.hintzer@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praktische filmische Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit bei Pflichtterminen. 22.10 und 29.10.

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschritt sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day**W. Kissel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie**W. Kissel, P. Horosina**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Auspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220030 klick - künstlerische photographie / korrektur

R. Franz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Bitte um vorherige Kontaktaufnahme per Mail: reinhard.franz@uni-weimar.de

Bemerkung

jeweils Dienstags 11 Uhr

Voraussetzungen

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

324220031 Kunst und sozialer Raum**S. Heidhues, F. Hesselbarth**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet.

Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

324220035 Kippeln erlaubt!

F. Ruffert, A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 15:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung wird von Felix Ruffert durchgeführt.

Kippeln erlaubt!

Das Projektmodul kipzelt die ganze Zeit. Unruhige Zeiten heute. Nichts steht still. Alles ist in Bewegung. Ein Balanceakt. Was bedeutet das Kippen für den Einzelnen und was für die Mehrheit? Durch kipplige Bewegungen werden propriozeptive und vestibuläre Reize ausgelöst, die das Gehirn aktivieren. Hast du früher gekipelt? Kippest du noch? Kippel doch mal! Die Kippler*innen in der Schule als experimentierfreudige Künstler*innen. Viele Künstler*innen lassen ihre Werke kippen. Kunst muss kippen. Schule kipzelt zu wenig. Wir kippen gemeinsam, beobachten, befragen kipplige Kunstwerke, erforschen Kippunkte (Tipping Points) zwischen zwei Zuständen, z.B. im Balancieren auf Bordsteinkanten, die zappeligen Beine unter den Tischen, mit Fidget-Spinnern zwischen Daumen und Zeigefinger oder beim Durchdrücken der Push-Pop-Bubbles, erweitern den Kippelbegriff als Ausdruck von Bewegungsdrang, Austesten von Grenzen, Nervosität oder Stressabbau und produzieren Kunst nicht nur in geschlossenen, sondern auch in öffentlichen Räumen. Gleichgewicht verlieren oder wiederfinden, Spannung aushalten oder herstellen und Umbruchmomente beforschen. Zwischen Stillstand und Bewegung. Kunst und Kippen – Über das Dazwischen in Kunst und Schule.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Portfolio und künstlerische Arbeit

324220036 FAST PERFEKT - Einführungsprojektmodul

C. Parra Sánchez, C. Giraldo Velez, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 18.10.2024 - 18.10.2024

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 22.10.2024 - 04.02.2025

Fr, wöch., 09:15 - 15:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 25.10.2024 - 07.02.2025

Beschreibung

FAST PERFEKT

Die Suche nach dem perfekten Ergebnis ist ein kontroverses Anliegen.

Nach welchen Kriterien wird »gute Qualität« definiert? Wie unterscheiden sich Vorstellungen von Perfektion und inwiefern sind sie von kulturellen und individuellen Prägungen beeinflusst? Wie kann ein künstlerischer Prozess gestaltet werden, der bewusst Misserfolge, Tests und Experimente einbezieht? Wie können programmierte Fehler Resilienz und Kreativität fördern? Vor allem stellt sich die Frage nach dem Innovationspotenzial einer solchen künstlerischen Praxis.

Diese Fragestellungen werden wir im Rahmen des Einführungsprojektmoduls sowie durch verschiedene zweiwöchige Kurzprojekte untersuchen. Einige dieser Projekte werden individuell gestaltet, während andere im Kollektiv erarbeitet werden.

Darüber hinaus werden wir an Einführungen in die verschiedenen Werkstätten der Universität teilnehmen. Diese ermöglichen uns einen breiten Einblick in die künstlerischen und handwerklichen Möglichkeiten, die für das Fach Kunst grundlegend sind.

Erstes Treffen: Fr. 18. 10. / 10 Uhr / Triererstraße 12

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

324220038 Freies Projekt Lehramt Kunst

C. Parra Sánchez

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

(Ring)Vorlesungen

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

124220101 Siehst Du, was Du hörst? Hörst Du, was Du siehst? Gemeinsame Entwicklung einer Podcast-Serie zu Architekturwahrnehmung und -vermittlung in der Reihe Architektur und Schule

L. Nerlich, N.N.

Seminar

Veranst. SWS:

4

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 18.10.2024 - 25.10.2024

BlockWE, Teilnahme an der „artthuer – Kunstmesse Thüringen“Format vor Ort, Interaktion bzw. Podiumsdiskussion mit Schülern und Künstlern, 08.11.2024 - 09.11.2024

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 06.12.2024 - 20.12.2024

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 17.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Wie wollen, sollen, können, dürfen wir leben? Vor dem Hintergrund größtmöglicher ökonomischer und ökologischer Fairness? Heute und in der Zukunft? Das ist eine Frage, die wir gesamtgesellschaftlich diskutieren sollten. Gesamtgesellschaftlicher Diskurs muss vorbereitet sein. Er braucht Sensibilisierung, Information und Gesprächskultur. Eine extrem wichtige Rolle als Impulsgeber und Multiplikator kann hier der Kunstunterricht an den Schulen einnehmen.

In dem Seminar *Siehst Du, was Du hörst? Hörst Du, was Du siehst?* bereiten Studierende der Architektur, der Urbanistik und des Studiengangs Kunst und ihre Didaktik eine Podcast-Reihe vor, produzieren sie, stellen sie ins Netz und begleiten den mehrdimensionalen Kommunikationsprozess. Auf der Meta-Ebene wird dabei reflektiert, wie in den Zeiten digitaler Informationsverwirrung Medien- und Informationskompetenz vermittelt werden kann. Wie für die Relevanz von Architektur und räumlicher Gestaltung sensibilisiert werden kann, die ja über jede ästhetische Diskussion hinweg Lebensformen abbildet und welche Kultur man für Debatten und Diskussionen braucht. Jede Diskussion beginnt mit einem Dialog. Ich frage. Du antwortest. Du fragst. Ich antworte. Communicare bedeutet Inhalte teilen, gemeinschaftlich machen.

Sensibilisierung (Architekturwahrnehmung): Nach einer Einführung in die Relevanz der Architekturwahrnehmung bereiten die Studierenden eigene Ansätze vor, wie durch die einzelnen Podcast-Folgen zur Architekturwahrnehmung eingeladen werden kann. Das Motto: *Du siehst, was Du weißt* wird so zum Motto: *Du siehst, was Du hörst...*

Information (Architekturvermittlung): Informationsvermittlung im Kunstunterricht ist nicht nur die Weitergabe von Information etwa zu Gebäudetypologien oder Baustilen, sondern ebenso die Thematisierung von Aneignung und Anpassung, von unserer anthropozentrischen Perspektive der Natur/Kultur-Dichotomie, von der Stabilisierung von Lebensformen durch die gebaute Umwelt, von der Bedeutung, die gebaute Umwelt für Lebensqualität und menschliche Bedürfnisse hat, von der Frage nach Transformationsprozessen ökonomischer und ökologischer Fairness. Außerdem diskutiert das Format Impulse, wie und wo eigene Informationsprozesse außerhalb des schulischen Settings stattfinden können und wie sich deren Qualität gestalten lässt.

Gesprächskultur: Gesprächskultur hat Voraussetzungen: Kommunikative Kompetenz, Empathie, das Aushalten von unterschiedlichen Meinungen, im besten Fall eine gemeinsame Transformation, eine beidseitige (positive) Veränderung wie in Hartmut Rosas Resonanztheorie.

Kunst (und Architektur): Kunst basiert auf sensibler intensiver Wahrnehmung und lädt zu ihr ein. Sie ver-rückt Perspektiven, spiegelt uns und hinterfragt Bestehendes. In diesem Sinn wird das Seminar auch das Potential der Kunst im Kontext der Sensibilisierung für die gebaute Umwelt und in den Transformationsprozessen, die wir als Gesellschaft einleiten müssen, thematisieren.

Bemerkung

Aufbau:

Das Seminar besteht aus einleitenden Blockseminaren und wöchentlichen das Semester begleitenden Terminen.

Belegung:

Das Seminar kann für Architektur und Urbanistik-Studierende mit 3 oder 3+3 Credits belegt werden. Studierende der Kunst und ihrer Didaktik belegen es automatisch mit 6 Credits.

Da es sich um ein interdisziplinäres Format handelt, werden 15 Plätze an Architektur- und Urbanistik-Studierende und 15 Plätze an Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung (Fachdidaktik3-Modul für das Lehramt Kunst oder Wissenschaftsmodul) vergeben.

Leistungsnachweis

3 Credits werden vergeben für die Teilnahme und das Erstellen einer Podcast-Folge im gemeinsamen Prozess.

3 weitere Credits werden für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Didaktik bzw. der medialen Erzählstruktur des Formates vergeben.

Wollen Architektur-Studierende das Format mit insgesamt 6 Credits belegen, erbringen diese eine zusätzliche Leistung, die gemeinsam abgesprochen werden kann.

124220102 Siehst Du, was Du hörst? Hörst Du, was Du siehst? Gemeinsame Entwicklung einer Podcast-Serie zu Architekturwahrnehmung und -vermittlung in der Reihe Architektur und Schule

L. Nerlich, N.N.

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 18.10.2024 - 25.10.2024

BlockWE, Teilnahme an der „artthuer – Kunstmesse Thüringen“ Format vor Ort, Interaktion bzw. Podiumsdiskussion mit Schülern und Künstlern, 08.11.2024 - 09.11.2024

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 06.12.2024 - 20.12.2024

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 17.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Wie wollen, sollen, können, dürfen wir leben? Vor dem Hintergrund größtmöglicher ökonomischer und ökologischer Fairness? Heute und in der Zukunft? Das ist eine Frage, die wir gesamtgesellschaftlich diskutieren sollten. Gesamtgesellschaftlicher Diskurs muss vorbereitet sein. Er braucht Sensibilisierung, Information und Gesprächskultur. Eine extrem wichtige Rolle als Impulsgeber und Multiplikator kann hier der Kunstunterricht an den Schulen einnehmen.

In dem Seminar *Siehst Du, was Du hörst? Hörst Du, was Du siehst?* bereiten Studierende der Architektur, der Urbanistik und des Studiengangs Kunst und ihre Didaktik eine Podcast-Reihe vor, produzieren sie, stellen sie ins Netz und begleiten den mehrdimensionalen Kommunikationsprozess. Auf der Meta-Ebene wird dabei reflektiert, wie in den Zeiten digitaler Informationsverwirrung Medien- und Informationskompetenz vermittelt werden kann. Wie für die Relevanz von Architektur und räumlicher Gestaltung sensibilisiert werden kann, die ja über jede ästhetische Diskussion hinweg Lebensformen abbildet und welche Kultur man für Debatten und Diskussionen braucht. Jede Diskussion beginnt mit einem Dialog. Ich frage. Du antwortest. Du fragst. Ich antworte. Communicare bedeutet Inhalte teilen, gemeinschaftlich machen.

Sensibilisierung (Architekturwahrnehmung): Nach einer Einführung in die Relevanz der Architekturwahrnehmung bereiten die Studierenden eigene Ansätze vor, wie durch die einzelnen Podcast-Folgen zur Architekturwahrnehmung eingeladen werden kann. Das Motto: *Du siehst, was Du weißt* wird so zum Motto: *Du siehst, was Du hörst...*

Information (Architekturvermittlung): Informationsvermittlung im Kunstunterricht ist nicht nur die Weitergabe von Information etwa zu Gebäudetypologien oder Baustilen, sondern ebenso die Thematisierung von Aneignung und Anpassung, von unserer anthropozentrischen Perspektive der Natur/Kultur-Dichotomie, von der Stabilisierung von Lebensformen durch die gebaute Umwelt, von der Bedeutung, die gebaute Umwelt für Lebensqualität und menschliche Bedürfnisse hat, von der Frage nach Transformationsprozessen ökonomischer und ökologischer Fairness. Außerdem diskutiert das Format Impulse, wie und wo eigene Informationsprozesse außerhalb des schulischen Settings stattfinden können und wie sich deren Qualität gestalten lässt.

Gesprächskultur: Gesprächskultur hat Voraussetzungen: Kommunikative Kompetenz, Empathie, das Aushalten von unterschiedlichen Meinungen, im besten Fall eine gemeinsame Transformation, eine beidseitige (positive) Veränderung wie in Hartmut Rosas Resonanztheorie.

Kunst (und Architektur): Kunst basiert auf sensitiver intensiver Wahrnehmung und lädt zu ihr ein. Sie ver-rückt Perspektiven, spiegelt uns und hinterfragt Bestehendes. In diesem Sinn wird das Seminar auch das Potential der Kunst im Kontext der Sensibilisierung für die gebaute Umwelt und in den Transformationsprozessen, die wir als Gesellschaft einleiten müssen, thematisieren.

Bemerkung

Aufbau:

Das Seminar besteht aus einleitenden Blockseminaren und wöchentlichen das Semester begleitenden Terminen.

Belegung:

Das Seminar kann für Architektur und Urbanistik-Studierende mit 3 oder 3+3 Credits belegt werden. Studierende der Kunst und ihrer Didaktik belegen es automatisch mit 6 Credits.

Da es sich um ein interdisziplinäres Format handelt, werden 15 Plätze an Architektur- und Urbanistik-Studierende und 15 Plätze an Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung (Fachdidaktik3-Modul für das Lehramt Kunst oder Wissenschaftsmodul) vergeben.

Leistungsnachweis

3 Credits werden vergeben für die Teilnahme und das Erstellen einer Podcast-Folge im gemeinsamen Prozess.

3 weitere Credits werden für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Didaktik bzw. der medialen Erzählstruktur des Formates vergeben.

Wollen Architektur-Studierende das Format mit insgesamt 6 Credits belegen, erbringen diese eine zusätzliche Leistung, die gemeinsam abgesprochen werden kann.

324220033 WAYS OF SEEING – How to curate video, film & other moving images

S. Scherer

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 19:00, 28.11.2024 - 28.11.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 29.11.2024 - 29.11.2024

Beschreibung

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

Bilderzeugnisse aller Arten sind Teil der analogen und digitalen Alltagskultur, des Konsums und der Kommunikation. Das Bewegtbild als künstlerisches Medium steht, seit seines Aufkommens, in engem Zusammenhang mit den technologischen Möglichkeiten (jenes Zeitalters) und ihrer kulturellen Reflexion.

Im Zentrum des Kurses stehen experimentelle Formen des Bewegtbildes, seiner Präsentation und Installation. Im ersten Teil der Sitzung werden wir uns einschlägiger historischer und aktueller Beispiele des Films und der Videokunst widmen, die sich an den Grenzen der jeweiligen Gattung bewegen. Was bedeutet „expanded“ in diesem Kontext und was sind kuratorische und künstlerische Präsentationsmöglichkeiten außerhalb gängiger Praktiken?

Im zweiten Teil des Kurses werden wir eine Auswahl zeitbasierter Medien (Videokunst, Medienkunst, etc.) diskutieren, mögliche Präsentationsformen eruieren und diese praktisch an verschiedenen Orten situativ und temporär installieren.

Zur Anmeldung bitte ein kurzes Motivationsschreiben und Portfolio einsenden. Falls bereits künstlerische Arbeiten mit Bewegtbild entstanden sind, diese gerne mit Link beifügen. sophia.scherer@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Einsendung eines Motivationsschreibens an sophia.scherer@uni-weimar.de bis 18.10.2024

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Anwesenheit am Blockseminar

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen

und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich Vereinnahmungen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230004 Intro Einführungsmodul Fachdidaktik - Fachdidaktik 1**A. Dreyer, KuG**

Veranst. SWS: 1

Wissenschaftsmodul

Do, gerade Wo, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7, 31.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

«Was immer du tun kannst oder wovon du träumst - fang damit an. Mut hat Genie, Kraft und Zauber in sich.»

Das Intro-Seminar richtet sich an Lehramtsstudierende des ersten Semesters. Es zielt auf die Verortung zwischen fachdidaktischen Positionen, kunstvermittelnden Diskursen, berufsbiografisch relevanten Fragen und praktischen Übungen. Ziel ist das Aufwerfen von Fragen, die über die gesamte Studiendauer nach einer Antwort suchen lassen und den kunstpädagogischen Professionalisierungsprozess begleiten.

Bemerkung

Fachdidaktikseminar 1

Konsultationen nach Vereinbarung.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit bis zum Ende des Semesters (31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern.

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de**Leistungsnachweis**

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, , Konzeption und ansatzweise Realisation

324230006 Kunstpädagogik in Theorie und Praxis - Fachdidaktik 1**A. Dreyer, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:00 - 12:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Die Tätigkeit als Kunstlehrende/r erfordert vielfältige professionsspezifische Kompetenzen, die in Studium und Referendariat entwickelt werden. Das Angebot bietet einen Überblick über die unterschiedlichen Tätigkeitsbereiche, thematisiert fachspezifische Theorien und Konzepte und eröffnet einen Diskursraum zu bestehenden Antinomien des Kunstlehrerdaseins. Zugleich erfolgt eine Abgrenzung zum Diskurs der außerschulischen Kunstvermittlung sowie eine Auseinandersetzung mit dem eigenen professionellen kunstpädagogischen Selbstverständnis. Jeder Seminartermin widmet sich anderen Themen, die methodisch abwechselnd aufbereitet werden.

Bemerkung

Fachdidaktikseminar 1

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Einführungsmodul Kunstdidaktik

Leistungsnachweis

Wissenschaftliche Hausarbeit zu einer fachdidaktischen Problemstellung

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230011 teaching artistic strategies. inszenieren transformieren performen narrieren irritieren provozieren - Fachdidaktik 1

S. Rücker, KuG

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul

Sa, Einzel, 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 26.10.2024 - 26.10.2024

Sa, wöch., 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.11.2024 - 30.11.2024

Beschreibung

Im Seminar entwickeln, erproben und verhandeln wir unterrichtspraktische Möglichkeiten zum Vermitteln von Strategien der zeitgenössischen Kunst. Aus der Inszenierung, Transformation, Performativität, Narration, Irritation und Provokation in der zeitgenössischen Kunst leiten wir Fragen und Impulse zur Aneignung und Mitgestaltung unserer eigenen Lebensräume ab. Wir befragen die Potentiale der Vermittlung historischer Werke und zeitgenössischer künstlerischer Positionen mittels ihrer ureigenen Strategie.

Dafür erarbeiten wir uns zunächst einen sensiblen, fehler- und bewertungsfreien, experimentellen Erfahrungsraum. Darin habt ihr die Möglichkeit euch selbst als Impulsgeber*innen auszuprobieren. Wir entwickeln gemeinschaftlich niederschwellige Impulse, Methoden, Aufgabenstellungen, Übungen oder Techniken, die über das kognitive Lernen hinaus Möglichkeiten zum körperlichen und sozialen Lernen eröffnen. Es entstehen Unterrichtsentwürfe, die wir im Seminarkontext ausprobieren und reflektieren.

Aus unseren Erfahrungen entwickeln wir einen Fortbildungstag (30.11.) für Lehrer*innen Thüringer Schulen, an welchem wir unsere Ergebnisse vorstellen und praktisch mit den Pädagog*innen erproben und reflektieren. Das Seminar zielt darauf ab, das (Selbst)Vertrauen für unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis zu stärken. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen, unsere Sprachfähigkeit und entwickeln Motivation für unsere eigene kunstpädagogische Praxis.

VERANSTALTUNGSORT der Fortbildung

Bauhaus-Universität Weimar
HP05 in Van-de-Velde Bau
Geschwister-Scholl-Straße 7
99423 Weimar

Bemerkung

Fachdidaktik 1 Modul

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Entwicklung, Erprobung und Reflexion zielorientierter, unterrichtspraktischer Impulse, Aufgabenstellungen, Übungen

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den »großen Fragen unserer Zeit« die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu

beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und anschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntem Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230016 Einführungsmodul Kunstgeschichte Lehramt

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der erste Einblick in Geschichte und Theorie der Kunst als Teil des Lehramtstudiengangs. Eine allgemeine Einführung in die Geschichte der Kunstwissenschaft, deren Methoden und Anwendungsbereiche.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Kurzreferat voraus.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs-

und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der »persuasio« und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Epochen der Kunstgeschichte bis 1800«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben

der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324284210 Prüfungskolloquium - Fachdidaktik

A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

«Beginne mit dem Notwendigen, dann tu das Mögliche - und plötzlich wirst Du das Unmögliche tun.» Franz von Assisi

Das Prüfungskolloquium richtet sich als Fachdidaktik-Prüfungsmodul an alle Studierenden des Lehramtes Kunsterziehung, die in diesem Semester ihre Kunstdidaktikprüfung absolvieren wollen. Ziel ist es, auf Grundlage einer selbständig zu entwickelnden Fragestellung vor dem Hintergrund der erworbenen fachdidaktischen Kenntnisse im Studienverlauf eine intensive Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu fokussieren und im Seminarkontext zu reflektieren. In jedem Seminar werden die Fragen und Thesen der Examenskandidat*innen im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen.

Bemerkung

Prüfungsmodul FD

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Anmeldung zum ersten Prüfungsabschnitt (Landesprüfungsamt)/Anmeldung zum Prüfungsmodul (Landesprüfungsamt)

Leistungsnachweis

Mündliche Prüfung

Examenskolloquium

A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7/hybrid, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7/hybrid, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7/hybrid, 18.12.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7/hybrid, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Das Modul richtet sich an Studierende, die ihre wissenschaftliche bzw. künstlerisch-praktische Hausarbeit im Rahmen des Ersten Staatsexamens bearbeiten. Eine Teilnahme ersetzt nicht die Konsultation mit den betreuenden Mentoren.

Im gemeinsamen Austausch werden Themenstellungen geschärft, methodische Vorgehensweisen präzisiert sowie individuelle Fragen im künstlerisch-praktischen wie wissenschaftlichen Forschungsprozess diskutiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

1. Prüfungsabschnitt LAK/Anmeldung zum 2. Prüfungsabschnitt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Zwischenpräsentationen

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnissen neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

semi-professional - Fachdidaktik

A. Dreyer, KuG

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Raum 103 - Geschwister-Scholl-Straße 7, 01.11.2024 - 01.11.2024

Beschreibung

Sie haben das Praxissemester absolviert und einen ersten intensiven Einblick in den Schulalltag aus einer veränderten Perspektive und einem neuen Rollenverständnis heraus erfahren. Der Blocktag soll Ihnen einen Möglichkeitsraum geben, die gewonnenen Erfahrungen zu reflektieren, Potentiale und Grenzen zu analysieren und Entwicklungsperspektiven zu erkunden. Die Frage nach den individuell zu entwickelnden Kompetenzen in Vorbereitung auf das Lehrendendasein soll ebenso gestellt werden wie jene nach alternativen Berufsperspektiven. Bei Bedarf können sich Einzelkonsultationen anschließen.

Der Blocktag richtet sich an Studierende, die das Praxissemester absolviert haben und ist Teil des Fachdidaktikmoduls zum Praxissemester.

Bemerkung

Praxissemester FD

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praxissemester

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Promotionskolloquium

A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, meeting.uni-weimar.de, 18.10.2024 - 18.10.2024

Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, meeting.uni-weimar.de, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, meeting.uni-weimar.de, 13.12.2024 - 13.12.2024

Fr, Einzel, 14:00 - 18:00, meeting.uni-weimar.de, 17.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Das Modul richtet sich an Promovierende die sich aktuell relevanten Fragen der Kunstdidaktik wie Kunstvermittlung stellen und in Betreuung durch Prof. Dr. Andrea Dreyer im Rahmen des Ph.D.- bzw. Dr. phil.-Vorhabens stehen.

Im gemeinsamen Austausch werden Themenstellungen geschärft, methodische Vorgehensweisen präzisiert sowie individuelle Fragen im künstlerisch-praktischen wie wissenschaftlichen Forschungsprozess diskutiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Annahme als Doktorand*in an der Fakultät Kunst und Gestaltung

Leistungsnachweis

Regelmäßige Zwischenpräsentationen

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung**324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung**

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung**Strategic Design and Branding**

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.

- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.

- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Einführungsmodul

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210051 ER - Absolute Beginners

N. Singer, E. Krysalis, J. Langheim, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.12.2024 - 13.12.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das

Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210052 GMU - Absolute Beginners

U. Damm, M. Gapsevicius, A. König, I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditiv und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210053 IFD - Absolute Beginners

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 102, 21.10.2024 - 01.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210054 ME - Absolute Beginners

W. Kissel, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.11.2024 - 29.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210055 AÖ & EKK - Absolute Beginners

K. Ergenzinger, M. Marcoll, H. Rehnig, M. Pietruszewski, Y.

Veranst. SWS: 4

Wang

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 06.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24- 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24- 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25- 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

Wissenschaftliche Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

420250035 Praktische und Technische Informatik

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Vorlesung, ab 18.10.2024

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe, ab 30.10.2024

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:

- Logik und Schaltkreise
- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

Bemerkung

Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Übung, ab 17.10.2024

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - R 014, Vorlesung, ab 23.10.2024

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

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

Kolloquien

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte **PRÜFEN** Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 29.10.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittene Projekte im Bereich Radio- und Sound-kunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspie-le, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperfor-mances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet. Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten.

Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

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 Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Voraussetzungen

Bachelor MK/MG

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG

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.

Kolloquium Akustische Ökologien und Sound Studies

K. Ergenzinger

Veranst. SWS: 4

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 22.10.2024

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220002 fake products**M. Kuban**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung**fake products**

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb**A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.

- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele.

Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220020 Vergessen

J. Hintzer

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Ein Menschenleben liegt zwischen uns und dem Ende des zweiten Weltkrieges vor fast achtzig Jahren. Für uns Anlass sich filmisch mit dem Thema Erinnerung und Vergessen zu beschäftigen. Alleine oder in kleinen Teams sollen so Filme entstehen, die sich mit dem Thema persönlicher und kollektiver Erinnerung beschäftigen. Das kann zb.: ein fiktiver, dokumentarischer oder essayistischer Versuch sein sich zur deutschen Vergangenheit zu verhalten, eine dokumentarische Beleuchtung der eigenen Familiengeschichte oder ein fiktionaler Film aufgrund wahrer Tatsachen zu inszenieren. Filminstallationen sind gegebenenfalls auch möglich. Die Ergebnisse des Projektmoduls werden im Frühjahr im Rahmen einer Veranstaltung des Deutschen Nationaltheaters Weimar (DNT) öffentlich in der „Redoute“ präsentiert. <https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>
Teil des Kurses ist ein Besuch der Redoute (22.10) und des KZ Buchenwald (29.10). Das Projektmodul findet immer Dienstags statt, meist zwischen 10 Uhr und 15 Uhr

Tag der ersten Veranstaltung 22.10. Exkursion Redoute - Treffpunkt Projektraum
 Crossmediales Bewegtbild 301, Marienstr. 1b.
 Bewerbungen oder Fragen gerne an joern.hintzer@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praktische filmische Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit bei
 Pflichtterminen. 22.10 und 29.10.

324220021 Bilder einer Ausstellung

M. Marcoll

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem Semester soll Musik zu einigen ausgewählten Bilder internationaler Maler geschrieben werden.
 Im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit der Weimar Galerie sollen die Ergebnisse 2025 in einer multimedialen
 Ausstellung präsentiert werden.

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

324220022 Digital Dreams II

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, 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 II 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 II 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.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

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 u#ber 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/qisserver/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

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day**W. Kissel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie

W. Kissel, P. Horosina

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Auspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220027 Tripping on Organ-Ologies 2.0 - Towards an ecology of practices**K. Ergenzinger, N.N.**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Klanglabor M5 202-204, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Lehrkräfte: Prof. Kerstin Ergenzinger und Bnaya Halperin-Kaddari

Dieses Projektmodul ist eine Variation unseres Tripping on Organ-Ologies Kurses vom letzten Wintersemester. Alle Studierenden sind dazu eingeladen, unabhängig davon, wer im WS 23/24 teilgenommen hat!

In diesem Semester werden wir uns auf das Beziehungsgefüge zwischen natürlichen und künstlichen Sinnen und der Umwelt konzentrieren. Aus der Tiefe unserer Ohren, von den Haarzellen über die menschlichen Rezeptoren bis hin zu den weitreichenden Fähigkeiten anderer, tierischer und technologischer Wahrnehmungsweisen, gestalten unsere Sinnesorgane und -systeme unsere Umwelten: die unterschiedlichen Fenster, durch die Lebewesen wahrnehmen und Erfahrungen machen. Was geschieht, wenn wir uns tief auf diese Prozesse einlassen?

In die ökologischen Aspekte klanglicher Praktiken und die Konzeption und Vorstellung von Umwelten einzutauchen bedeutet, sich auf die Unergründlichkeit der Verflechtungen zwischen Umgebungen und Sinnessystemen einzulassen und den Sprung zu wagen, mit unserem eigenen Körper anders wahrzunehmen. Ein solcher Versuch birgt das Potenzial, uns zu öffnen, Umwelten zu hören und zuzuhören, sowie die Verbindungen zwischen Körper, Geist und Welt in einem anderen Licht zu erfahren.

Methodisch bewegen wir uns wieder spiralförmig zwischen Praxis und Theorie. Gemeinsam lauschen wir Live- und reproduzierten Klängen, erzeugen Klänge, Sounds und zeichnen sie auf. Wir zeichnen, folgen Spuren und setzen Markierungen, lesen und schreiben. Im Wechsel der Jahreszeiten, vom Herbst bis zum Winter, draußen und drinnen, beschäftigen wir uns mit somatischen Praktiken und erforschen Bewegung und Stille. Wir diskutieren verschiedene Formen ökologisch-künstlerischer Praktiken und analysieren ihre klanglichen und polysensorischen Aspekte. Eine reiche Mischung aus Texten und künstlerischen Beispielen wird uns dabei helfen, zu definieren, wie solche neuen Ansätze aussehen und klingen könnten. Da es bei diesem Kurs darum geht, sich einer Ökologie von Praktiken anzunähern und darin zu üben, soll zum Ende ein individuelles Projekt entstehen, in dem eine Möglichkeit einer solchen Praktik entwickelt und ausprobiert bzw. realisiert wird, die sich an den im Semester behandelten Ideen ausrichtet. Individuelle Betreuungszeiten im Prozess sind dafür mitgedacht und integriert.

Das Projektmodul wird gemeinsam mit dem Komponisten und Künstler Dr. Bnaya Halperin-Kaddari unterrichtet. Eingeladene Gäste sind die Vokalistin und Kräuterkundlerin Atalya Tirosh, die Klangkünstlerin und Wissenschaftlerin Dr. Janina España Keller und der experimentelle, elektronische Künstler Víctor Mazón Gardoqui, mit dem wir uns wieder damit beschäftigen, Mikrofone als Instrumente zu bauen, um unsere Umgebung mit erweiterten akustischen Sensoren zu erkunden.

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an: kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation eines eigenen Instrumentariums s.h. Seminarbeschreibung

324220028 Werkstatt Radiokunst oder das 1mal1 der Audioproduktion

N. Singer, E. Krysalis

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 22.10.2024

Beschreibung

Neben genialen Inspirationen und künstlerischem Talent ist die Audioproduktion auch einfach Handwerk: Was möchte ich überhaupt in die Welt bringen? Wie erzähle ich mit Sound? Wie verfasse ich ein Exposé, wie ein Skript oder adaptiere bereits vorhandene Literatur? Und wie bekomme ich meine Interviewpartner an die Strippe? Wie gehe ich mit Sprecher*innen um und was muss ich bei den Aufnahmen bedenken?

Wie krieg ich dann den Sound in eine Erzählung und Dramaturgie? Und wie bekommt mein Stück am Ende den richtigen Flow, die gute Mischung aus den verschiedenen Sound-Ebenen?

Ob Feature, Hörspiel, Klangkomposition, Audiowalk oder performativem Sound-Event: überall folgen wir einem ähnlichen Produktionsprozess. Alle, die irgendwann ein größeres Stück allein als freies Projekt oder Abschlussarbeit wagen wollen, müssen einmal durch die Schule am Kleinformat.

Wir versuchen uns im Semester an der Kurzform (max. 15-20 Minuten) und erlernen dabei das nötige Handwerk, das 1mal1 der Audioproduktion. Für schon höhere Semester im Bachelor oder Master, die das Kleinformat schon hinter sich haben, ist auch die Betreuung von freieren und größeren Arbeiten möglich.

Bitte mit einem kurzen Motivationsschreiben mit Nennung der Vorkenntnisse und mit Exposé des Vorhabens oder der Idee, einem bereits vorhandenen Text oder (bei Feature/Komposition) des O-Ton-Materials bei nathalie.singer@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de bis zum 13.10.24 anmelden.

Die Veranstaltung findet in vier Blöcken statt und beinhaltet ev. eine Exkursion.

Die Schauspielerin Henriette Schmidt wird uns in begleitenden Workshops bei der Schauspielführung unterstützen und in Kooperation mit dem Fachmodul "Vom Text zum Klang" werden mit Schauspieler*innen gemeinsame Produktionswochen geplant. Daher wird die parallele Belegung der Fachmodule „Vom Text zum Klang“ oder "Audiobaukasten I Spezialkurs: Mixing und Mastering" empfohlen.

Voraussetzungen

Offen für alle MKG und Interessierte mit technischen Vorkenntnissen in der Sound-Produktion.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Audioproduktion

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet.

Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzeugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa

stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

424210033 Field Takes for Immersive Dome Content II

C. Wüthrich, W. Kissel

Projekt

Beschreibung

In this project, we will explore the real world to record environments for their projection in a Fulldome. After planning what we want to take, we will make shootings with a 360 degree camera and an ambisonics 3D microphone so that they can be projected in a Fulldome environment such as the Linux Fulldome at the Schwanseeestrasse 143 in Weimar. Focus of the project will be the definition of the workflow - both from the devices as well as from the software pipeline point of view.

The project will be interdisciplinary, with also students studying Computer Science at the Faculty of Media.

Werk-/Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210000 All Ears on Me: Klangkomposition in neuen Medienumgebungen

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 21.10.2024

Beschreibung

Lehrender: Jascha Hagen

Wie sollen wir uns als KlangkünstlerInnen in einem neuen Medienumfeld zurechtfinden, das zunehmend von schnellen, kurzen visuellen Inhalten dominiert wird? Wie können wir in einer Landschaft, in der flüchtige Bilder und schnelle Videos die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sicherstellen, dass unsere Arbeit auch wirklich gehört wird? Ist es überhaupt wünschenswert - oder möglich - in diesem schnelllebigen, visuell orientierten Raum um Aufmerksamkeit zu konkurrieren?

In einem Zeitalter, in dem digitale Plattformen Eingängigkeit und visuelles Engagement in den Vordergrund stellen, könnten wir Andy Warhols berühmte Aussage neu formulieren: "I don't care about fame, but can you listen to my music for 15 minutes?"

In diesem Kurs werden wir die sich entwickelnden Konzepte von Autorenschaft, Eigentum und Authentizität im Kontext der Medien des 21. Jahrhunderts untersuchen. Wir werden uns mit aktuellen künstlerischen Positionen beschäftigen, die versuchen, sich entweder in die Strukturen des Plattform-Kapitalismus zu integrieren oder sich von ihren Zwängen zu befreien. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Praxis: Die StudentInnen werden ihre eigenen Klangkompositionen erstellen und die theoretischen Diskussionen praxisnah umsetzen.

Bemerkung

Erster Einführungstermin - 21.10.2024 um 13:30 Im Anschluss Termine nach Absprache, hauptsächlich in Blockformat bis Ende Dezember.

324210001 Animation Playground II

Veranst. SWS: 4

A. Vallejo Cuartas

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen

Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210004 Audiobaukasten I Spezialkurs: Mixing und Mastering

J. Langheim

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 24.10.2024

Beschreibung

In diesem Kurs geht es darum, die spezifischen Techniken und künstlerischen Ansätze der Mischung und des Masterings von Hörspielen und Klangkunst zu erlernen. Vermittelt werden dabei Kenntnisse in den Bereichen Klangbearbeitung, Raumakustik und das kreative Zusammenspiel von Geräuschen, Musik und Sprache.

Dabei liegt ein besonderer Fokus auf der Feinabstimmung von Equalizern und Dynamikeffekten. Im Mittelpunkt steht die Arbeit mit gängigen Schnitt- und Bearbeitungsprogrammen (z.B. Reaper) sowie spezialisierter Software für die Klangkunst. Hierbei lernen die Teilnehmenden, wie sie Mehrspuraufnahmen optimal bearbeiten, Effekte gezielt einsetzen und einen stimmigen, immersiven Klangraum schaffen.

Die Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung qualifiziert zur eigenständigen Mischung und dem Mastering von Hörspielen und Klangkunstprojekten. Der Kurs schließt mit einem praktischen Projekt ab, bei dem die erlernten Techniken in die Praxis umgesetzt werden müssen. Das Projekt dafür wird voraussichtlich von einem anderen Kurs geliefert.

Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse in der digitalen Klangbearbeitung, kurzes Motivationsschreiben bis 13.10.24 an jason.langheim@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme am Kurs, Mischung eines Hörspiels

324210005 Basic Coding for Artists

J. Hintzer, J. Hufner, N.N.

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025
 BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hübner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Verant. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210011 Deepstream– A investigation in machine learning / "AI" – In collaboration with Hybrides Lernatelier

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

The generalization of recursive algorithms and its implementation in digital computers concretize cybernetic thinking and its applications in almost all social, economical and political domains. Capital moves from a mechanistic model, accurately observed by Marx, towards an organismic model realized by informational machines equipped with complex recursive algorithms. Data is the source of information; it is that which allows the recursive models to be ubiquitous and effective.

The digital urbanism that is in the process of developing, and which will be the central theme of the digital economy, is driven by the recursive operation of data. Data, in Latin, means something that is already given, like sense data that determines the falling of the tick, or the red colour of the apple in front of me. Since the mid-twentieth century, data has acquired a new meaning, namely, computational information, which is no longer merely 'given' as such, but is rather produced and modulated by human beings. In this sense, we can see that the notion of 'societies of control' described by Gilles Deleuze is far beyond the common discourse of a society of surveillance; it rather means societies whose governmentality is based on the auto-position and auto-regulation of automatic systems. These systems vary in scale; it can be a global corporation like Google, a city like London, a nation state like China and also the whole planet.

Yuk Hui - MACHINE AND ECOLOGY, in Cybernetics for the 21st Century, Vol. 1: Epistemological Reconstruction, Edited by Yuk Hui, Hanart Press 2024

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of classification of video streams and their classification. Another central topic is cloud infrastructures and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI". The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers, that we set up in the seminar. Programming knowledge in Python is mandatory. The seminar will be a conceptual workshop that allows students to explore different tools in an open environment.

Course Objectives: This course aims to provide students with a comprehensive understanding of machine learning (ML) and its practical applications, fostering critical reflection on the implications of these technologies. By engaging with real-world problems and ethical dilemmas, participants will be equipped to navigate the complexities of ML in an increasingly data-driven society.

Conceptual Workshop: The course will adopt a seminar format that encourages collaboration and open exploration. Students will work in groups on projects that challenge them to apply their technical skills while engaging in critical discussions about the ethical implications of their work.

Peer feedback sessions and structured debates will provide opportunities for students to articulate their perspectives, challenge assumptions, and develop a well-rounded understanding of the complexities surrounding ML and AI.

This course is designed for students with a foundational understanding of programming, particularly in Python, who are interested in machine learning, video analysis, and the ethical dimensions of AI technologies.

By integrating technical skills with critical reflection, this course aims to produce not only proficient machine learning practitioners but also informed citizens who can thoughtfully engage with the implications of AI technologies. Students will leave with a nuanced understanding of how ML can be harnessed for positive societal impact while remaining vigilant to its potential risks and ethical challenges.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Deepstream.pdf

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210017 Einführung in die Geschichte der Elektroakustische Musik und Klangkunst**H. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

In diesem Grundlagenkurs, der durch weitere Kurse im Sommersemester ergänzt wird, beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik und Klangkunst, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander.

Wir beschäftigen uns mit Einblicken in die Analyse und grafischen Notationsformen. Begleitet wird der Kurs durch die Vorlesung „Tonstudioteknik I“, in die sich gesondert eingeschrieben werden muss.

Im Sommersemester folgt ein eher praktisch orientierter Grundlagenkurs, welcher im Vorfeld oder im Anschluss zu diesem Wintersemesterkurs belegt werden sollte. Vorausgesetzt wird der sichere Umgang mit den basalen Funktionen in der DAW Reaper.fm.

Für Interessierte, die aufgrund ihrer Studienordnung nicht am aktuellen Einführungsmodul teilnehmen konnten (zB. u.a. Masterstudierende) gilt, dass sich diese Fähigkeiten über vom SeaM empfohlene Tutorien parallel zum Kurs angeeignet werden sollten.

Voraussetzungen

Basale Kenntnisse im Umgang mit der DAW Reaper.fm und Audio-Equipment

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

324210019 Ekpomp# - the art of transmission and broadcast**E. Krysalis**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 21.10.2024

Beschreibung**Ekpomp#****Transmitting voices, spaces, situations. Rethink and redesign broadcast formats for bauhaus.fm**

In the course **Ekpomp#**, we dive into the digital and analog waves of transmission and broadcasting. During the semester, we will explore and examine artistic works that engage with the concepts of transmission and broadcast, and we will design and execute our own projects.

The course is integrated with the broadcast schedule of bauhaus.fm 106.6 MHz. Our goal is to experiment live with various broadcast formats focused on the theme of transmissions.

From mobile radio and nomadic transmissions to the radio studio and the Klanglabor of the university, from short live impulses to durational soundscape broadcasts, and from the transmission of spaces to transmitting an experimental sound concert, we will cover a broad spectrum of broadcasting techniques.

Throughout the course, we will utilize different analog and digital transmission methods, various microphone techniques, and listening approaches. We will also explore the broadcast capabilities of the Bauhaus University studios and mobile setups for DIY transmissions.

The aim is to produce biweekly broadcasts on bauhaus.fm, making regular attendance a prerequisite.

During the semester we will collaborate on certain transmission with Radio Monteaudio from Montevideo in Uruguay

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated.

**I use the term "Ekpomp#" (Greek: #####μ##) to collectively refer to broadcast, transmission, and emission. This term captures the essence of disseminating information, signals, or energy through various mediums*

Voraussetzungen

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated

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

324210021 Exhibitionist! (wie man Kunstausstellungen macht)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 24.10.2024

Beschreibung

Lernen Sie durch praktische Übungen, wie man Kunstausstellungen vorbereitet. In diesem Fachmodul hat jeder Studierende die Möglichkeit, selbst einmal auszustellen und darüber hinaus Erfahrungen mit der Unterstützung von anderen Künstlerinnen und Künstlern in verschiedenen Rollen bei drei kleinen Kunstausstellungen zu sammeln.

Der Kurs ist so konzipiert, dass er den Studierenden ein umfassendes Verständnis des Ausstellungsprozesses vermittelt, indem er sie in drei alternierende Gruppen aufteilt:

1. Artist Team: Diese Gruppe konzentriert sich auf das Kuratieren und Vorbereiten der Kunstwerke für die Ausstellung.
2. Exhibition Production Team: Diese Gruppe ist verantwortlich für die Einrichtung des Ausstellungsraums, einschließlich Installation und Logistik.
3. Communication Team: Diese Gruppe kümmert sich um Werbung, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit für die Ausstellung.

Die Termine der Ausstellungen werden sein:

14.11.2024

19.12.2024

06.02.2025

Wir werden auch drei Exkursionen zu Kunstausstellungen in Erfurt, Leipzig und Berlin unternehmen.

Die Termine der Exkursionen sind:

17.10.2024 (Erfurt)

21.11.2024 (Berlin)

09.01.2025 (Leipzig)

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Bitte reichen Sie eine PDF-Datei des Projekts ein, das Sie ausstellen möchten, einschließlich Bildern, einer Beschreibung, Maßen und allen relevanten Informationen.

324210022 Filmmontage

P. Horosina

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / **Lehre**

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens**B. Nematipour**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellte Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025
 BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210027 Life in an aquatic ecosystem

M. Gapsevicius, A. Volpato

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2024

Beschreibung

Last semester, we started a rainwater pond in the campus garden. The onset of a tiny freshwater body created space for a small ecosystem to set on, and generated additional motivation to study the microbes colonizing the pond, from an artistic perspective.

The upcoming semester we will concentrate on its evolving ecosystem: Who lives there, which microbes colonized it first, what do their interactions look like and what are the effects of human intervention on the development of the ecosystem?

During the course we will observe how different species interact within this aquatic ecosystem, track the evolution of the outside natural pond and compare it with a laboratory artificial replica of it.

We have outlined several experiments that we will begin with:

- 1) Compare the microbiomes in different parts of the pond;
- 2) Hunt, domesticate, grow and release tardigrades into the pond and see how they adapt to it;
- 3) Study growth conditions of different photosynthetic organisms in presence or absence of fundamental nutrients;

The experiments are designed to teach students how methods used in the life sciences can be applied in arts and how their use can lead to a different quality in an artwork. The experiments will shed light on how, for example, lawn fertilizer or the change in pH of water affects the ecosystem. The result of the course is an artistic project documented in the wiki.

Please send your motivation (3-4 sentences) to mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de. Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Voraussetzungen

Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Leistungsnachweis

Documentation in the GMU Media Wiki Presentation at Summaery 2024

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@uni-weimar.de

Eligible participants

Fachmodul:

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

MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

324210029 Moonshot für Autodidakten

J. Hintzer, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2024 - 02.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 05.12.2024 - 06.12.2024

Beschreibung

Der Kurs feiert angstfreies, autodidaktisches Arbeiten und erforscht Techniken des Improvisierens und des Zufalls. Unter der Leitung von Mathias Max Herrmann, flankiert von Prof. Jörn Hintzer werden

die Teilnehmer*innen in zwei Workshops auch KI-Filmanwendungen nutzen.

Es gilt maximal groß zu denken und dementsprechend ungebremst in die Realisierung der filmischen (KI- und Interview gestützten) Vorhaben zu kommen. Der Kurs soll den Studierenden nachhaltig bewusst machen, dass gute Projekte gerade in der Kluft zwischen Anspruch und Realität entstehen. Zweifel sind zu unbedingt umarmen. Am Ende entsteht ein filmisches Ergebnis. Als formale Blaupause dient das Neo-Genre der KI-gestützten Mockumentary

Achtung: die Teilnahme an den Workshops sind Voraussetzung für die Teilnahme an den Kursen. Die Workshops gehen den ganzen Tag.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, aktive Anwesenheit bei den Workshops

324210030 Musikinformatik: Csound I

M. Marcoll

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, unger. Wo, 15:30 - 16:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese.

Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

324210031 Performing for Machines (Body Work in Cybernetic Systems)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs bietet einen ersten Überblick über körperbasierte Kunst und ihre Interaktion mit Technologie. Die Teilnehmer lernen von den innovativen Arbeiten von Künstler/innen, die die aktuelle Kunstszenen beeinflussen haben, und diskutieren kollektive Arbeitsmethoden zur Integration interaktiver Technologie in Performance-Kunstwerke.

Seit der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts hat die kybernetische Denkschule jeden Aspekt unseres Lebens tiefgreifend verändert. Was bedeutet es, in Körpern zu leben, die sich durch automatisierte Systeme und ihre Ökosysteme bewegen? Aufbauend auf kybernetischen

Konzepten werden wir die Wechselbeziehungen zwischen Körpern und ihrer Umgebung untersuchen.

Die Teilnehmer werden mit den Studenten von Alexander König zusammenarbeiten und lernen, wie man interaktive Projekte im TouchDesigner entwickelt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es ist nicht notwendig, Erfahrung mit Performancekunst zu haben. Dieses Modul ist in Zusammenarbeit mit Alexander König Touchdesigner Fachmodul geplant.

Dieses Modul ist als praktische Unterstützung für das Projektmodul von Ursula Damm geplant.

Um am Kurs teilzunehmen: Senden Sie ein Motivationsschreiben an meine E-Mail: isabella.lee.arturo@uni-weimar.de

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese**Y. Wang**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

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 mecha[1]nical parts for (interactive) installation, devices, kinetic sculptures, etc. We will have a look at connectors, shafts, couplings, flanges, holders, adap[1]ters, 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 silico[1]nes, 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.

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210038 Szenenbild

N. Seifert

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 21.10.2024

Block, 10:00 - 18:00, 06.01.2025 - 10.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 18:00, 13.01.2025 - 13.01.2025

Beschreibung

Der Kurs setzt sich mit der essenziellen Rolle des Szenenbildes in der filmischen Erzählung auseinander. In einer praxisnahen Projektwoche 06.-10.01.25 haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen kleinen Studiobau zu entwerfen und umzusetzen, der anschließend von den Teilnehmenden des Kamera- und Lichtsetzungs-Kurses genutzt wird, um kurze Clips zu produzieren.

Zu Beginn des Kurses werden die Teilnehmenden in die Grundlagen des Szenenbildes eingeführt. Der Fokus liegt auf Farblehre, Patina-Techniken, Materialkunde, Lichtdesign und Nachhaltigkeit. Die Bedeutung von Farben für Stimmung und Emotionen wird behandelt, während die Studierenden lernen, wie sie Materialien bearbeiten können, um authentische Kulissen zu schaffen.

Ein besonderes Highlight sind der Besuch des RIO Fundus und die Kooperation mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT). Dort können die Studierenden wertvolle Einblicke in professionelle Produktionsprozesse gewinnen. Dieser Besuch fördert nicht nur das Verständnis für Möbel und Requisiten, sondern ermöglicht auch einen direkten Austausch mit Fachleuten aus der Branche.

Insgesamt zielt dieser Kurs darauf ab, technische Fertigkeiten zu vermitteln und ein Bewusstsein für kreative Prozesse im Kontext filmischer Erzählungen zu fördern.

Wenn ihr teilnehmen wollt sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme/ Abgabe eines Entwurfs und aktive Teilnahme beim Studioauf und abbau

324210040 The Plant Plant - A Sensing Space of Green Control

C. Doeller, K. Herbst

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie nehmen Pflanzen ihre Umwelt wahr, auf welche Weise stehen Pflanzen und Umwelt im Austausch? Wie können wir diese Prozesse immersiv erfahrbar machen, inwieweit werden unsere Konzepte und Technologien der Pflanzenwelt gerecht?

In der Agrarindustrie dient die Verknüpfung von Pflanzenzüchtung und Kybernetik der Optimierung von Nutzpflanzen. Durch den Einsatz von maschinellem Lernen und Robotik wird auf höhere Ertragsleistungen, Krankheitsresistenzen oder Klimaanpassung gezielt.

Mit dem Seminar "The Plant Plant" laden wir euch ein, jegliche Produktivitätsfaktoren beiseite zu legen und die Kontrolle an die Pflanzen zu übergeben. Mithilfe von DIY Sensoren und Mikrocontrollern unternehmen wir gemeinsam den Versuch, Interaktionen zwischen Pflanzen und ihrer Umgebung zu messen und diese Messdaten in eine dynamische Raumatmosphäre zu übersetzen. Dabei lassen wir uns von kybernetischen Regelsystemen inspirieren, provozieren verschiedene Arten von Rückkopplungen zwischen Pflanze, Umgebung und Mensch und werfen einen kritischen Blick auf deren Zusammenhänge und Effekte. Ziel ist die gemeinsame Entwicklung eines spekulativen "sensing space" – eines begehbaren Erfahrungsraums, dessen atmosphärische Parameter wie z.B. Licht, Temperatur und Luftzirkulation primär von der "grünen" Kommandozentrale gesteuert werden.

Dies ist ein hands-on Seminar. Es beinhaltet drei Workshops, in denen wir Pflanzen unter verschiedenen Bedingungen züchten, die Grundlagen der DIY Elektronik / Sensorik erlernen und Regelsysteme mit Arduino / ESP32 Mikrocontrollern, Motoren und Lichtquellen programmieren. Darüber hinaus diskutieren wir entsprechende Beispiele künstlerischer Forschung im Kontext der Medienkunst.

Nötige Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Hineindenken in pflanzliche Umwelten, Begeisterung für das Basteln und Experimentieren mit DIY Elektronik, Bereitschaft zur Gruppenarbeit und die Lust am Kreieren von spekulativen Erfahrungsräumen. Es sind keinerlei inhaltliche Vorkenntnisse nötig, Teilnehmer*innen benötigen einen eigenen Computer / Laptop.

Bemerkung

Anmeldung bis Sonntag (20. Oktober) per E-Mail, Betreff „The Plant Plant“, mit einem kurzen Motivationsschreiben (3-4 Sätze) an: christian.doeller@uni-weimar.de.

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

Leistungsnachweis

Development of prototype, commitment to group work, documentation

324210042 Tonstudioteknik und Akustik

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Raum: Hochschulzentrum am Horn - Hörsaal, ab 17.10.2024

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt einen Überblick über grundlegende theoretische und praktische Aspekte der Studioarbeit, beispielsweise Hörphänomene, Raum- und Psychoakustik, Mikrofone, Tonmischung, Analog- und Digitalwelt, Abhörsysteme, Audiotbearbeitung und -Effekte.

Teilnahmenachweis durch regelmäßigen Besuch der Veranstaltung, Leistungsnachweis durch schriftliche Prüfungen während des Semesters online in Moodle.

Die Veranstaltung ist offen für die meisten Studiengänge an der HFM sowie der Bauhaus-Universität.

Die Veranstaltung wird teilweise digital, überwiegend aber in Präsenz stattfinden.

Erster Termin : 17. 202 Oktober 4 17:00 18:30 , bis im Hörsaal Hochschulzentrum am Horn

Bemerkung

Lehrender: Daniel Schulz, M.F.A

Voraussetzungen

Anmeldung bitte selbstständig per Selbsteinschreibung im moodle der HFM:
<https://moodle.hfm-weimar.de> unter „Schlüsselqualifikationen/Berufsorientierung“
 Es ist kein Einschreibeschlüssel notwendig.

Leistungsnachweis

Test, Hausaufgaben

324210044 Exploring Contemporary Media Environments: Touchdesigner – Fundamentals

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Computerpool B15 – 102 / Online, ab 28.10.2024

Beschreibung

Other lecturers: Belcim Yavuz

This seminar offers an introduction to contemporary video design workflows, emphasizing foundational principles applicable across various disciplines and software environments. The primary focus will be on the software TouchDesigner, providing participants with practical skills alongside theoretical insights.

The seminar will consist of hybrid lectures that explore the theoretical underpinnings of modern media workflows, situated within a historical context of media theory. These discussions will draw on key concepts from notable theorists, providing a framework for understanding the evolution of video design practices.

Following the lectures, students will engage in a practical tutorial led by Belcim Yavuz in the faculty's computer pool, where they will gain hands-on experience with advanced workstations. This combination of theory and practice will equip students with a comprehensive understanding of current industry standards and workflows in video and 3D design.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Room: Computerpool B15 – 102 / Online

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_1.pdf

324210047 Vom Text zum Klang. Hörspielregie und die Folgen

F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2024

Beschreibung

Wie wird ein Text zum Klang? Klingt der Text schon selbst? Und wie verbinden sich Stimme, Geräusch und Musik zu einem komponierten Hörspiel? In diesem Kurs setzen wir gemeinsam Texte zu einem Kurzhörspiel um.

Die Texte stehen schon für euch bereit – sie wurden von einer hochkarätigen Jury des Hörspielmanuskriptwettbewerbs auf dem Hörspielsommer Leipzig 2024 ausgewählt und warten nun darauf, von euch umgesetzt zu werden.

Der Hörspielmanuskriptwettbewerb ist eine Kooperation zwischen dem Experimentellen Radio und dem Hörspielsommer Leipzig e.V. Der Wettbewerb ist dem Austausch zwischen Autor:innen und Regisseur:innen - sowie der Förderung von Nachwuchstalente wie euch gewidmet.

Anhand der Umsetzung der Kurzmanuskripte wollen wir das Hörspielregiehandwerk erkunden und verfeinern. Was macht ein:e Regisseur:in eigentlich genau? Was steckt in den Texten für eine klangliche Umsetzung? Wie wähle ich Stimmen und Klangmaterial aus? Und wie ergibt sich aus Stimme, Geräusch, Musik ein künstlerisches Kurzhörspiel?

Mit euren Stücken tretet ihr im Hörspielmanuskriptwettbewerb 2025 gegen Produktionen der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen an. Die Studierenden dieses Kurses wollen wir auch in einem Austausch Meeting treffen, in dem wir uns über unterschiedliche Herangehensweisen an das Hörspiel aus Perspektive des Theaters und des Radio austauschen. Die Fachjury prämiiert auf dem Hörspielsommer die besten Umsetzungen.

Anmeldung mit kurzem formlosen Motivationsschreiben und Nennung der Vorkenntnisse im Audiobereich bis 13.10.24 an: frederike.moormann@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Mind. Grundkenntnisse im Audioschnitt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Produktion eines Kurzhörspiels

324210049 TEXTIL HAND WERT**A. Marx**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360**M. Neuner**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung**Rhinoceros 3D & Fusion 360**

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie,

Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324210058 "Collaborative Creation in Touchdesigner: Designing Immersive Media Environments"

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Hybrides Lernatelier, ab 28.10.2024

Beschreibung

This seminar emphasizes the power of teamwork in the development of immersive and interactive experiences using TouchDesigner. Participants will engage in collaborative projects that explore the intersection of technology and creativity in experimental art.

Throughout the seminar, attendees will focus on the following key areas:

In collaboration with Hybrides Lernatelier and facilitated by Jan Sieber, this seminar aims to cultivate a supportive and collaborative atmosphere where participants can experiment, innovate, and expand their artistic practices. By the end of the seminar, attendees will have developed not only a strong understanding of interactive design principles but also valuable teamwork skills essential for future creative endeavors.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Apply in a group with a project and a motivational letter. Experience in Touchdesigner needed.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_2.pdf

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Werkmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken**KuG, C. Voss, C. Windgätter**

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, , Konzeption und ansatzweise Realisation

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung aufs Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film**M. Vinnik**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230011 teaching artistic strategies. inszenieren transformieren performen narrieren irritieren provozieren - Fachdidaktik 1**S. Rücker, KuG**

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul

Sa, Einzel, 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 26.10.2024 - 26.10.2024

Sa, wöch., 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.11.2024 - 30.11.2024

Beschreibung

Im Seminar entwickeln, erproben und verhandeln wir unterrichtspraktische Möglichkeiten zum Vermitteln von Strategien der zeitgenössischen Kunst. Aus der Inszenierung, Transformation, Performativität, Narration, Irritation und Provokation in der zeitgenössischen Kunst leiten wir Fragen und Impulse zur Aneignung und Mitgestaltung unserer eigenen Lebensräume ab. Wir befragen die Potentiale der Vermittlung historischer Werke und zeitgenössischer künstlerischer Positionen mittels ihrer ureigenen Strategie.

Dafür erarbeiten wir uns zunächst einen sensiblen, fehler- und bewertungsfreien, experimentellen Erfahrungsraum. Darin habt ihr die Möglichkeit euch selbst als Impulsgeber*innen auszuprobieren. Wir entwickeln gemeinschaftlich niederschwellige Impulse, Methoden, Aufgabenstellungen, Übungen oder Techniken, die über das kognitive Lernen hinaus Möglichkeiten zum körperlichen und sozialen Lernen eröffnen. Es entstehen Unterrichtsentwürfe, die wir im Seminarkontext ausprobieren und reflektieren.

Aus unseren Erfahrungen entwickeln wir einen Fortbildungstag (30.11.) für Lehrer*innen Thüringer Schulen, an welchem wir unsere Ergebnisse vorstellen und praktisch mit den Pädagog*innen erproben und reflektieren. Das Seminar zielt darauf ab, das (Selbst)Vertrauen für unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis zu stärken. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen, unsere Sprachfähigkeit und entwickeln Motivation für unsere eigene kunstpädagogische Praxis.

VERANSTALTUNGSORT der Fortbildung

Bauhaus-Universität Weimar

HP05 in Van-de-Velde Bau

Geschwister-Scholl-Straße 7

99423 Weimar

Bemerkung

Fachdidaktik 1 Modul

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Entwicklung, Erprobung und Reflexion zielorientierter, unterrichtspraktischer Impulse, Aufgabenstellungen, Übungen

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen.

Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und anschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntem Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs-

und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der »persuasio« und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Epochen der Kunstgeschichte bis 1800«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben

der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230026 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - R 015, Vorlesungstermin, ab 23.10.2024

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungstermin, ab 25.10.2024

Beschreibung

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

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnisse neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische

Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

324220003 Freies Projekt - Design und Management

G. Babtist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung**Strategic Design and Branding**

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designtwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

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).

Bachelorfachmodul

G. Babtist, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Reflexion von Sinn- und Zweck des Modellbaus in der Kommunikation und Präsentation der Produktdesign-Bachelorarbeit

Das Ziel des Moduls ist die qualitative Reflexion über die Funktion des letztendlichen praktischen Modellbaus.

Darüber hinaus soll es helfen, die Kommunikation eurer Konzepte für die Präsentation und Verteidigung der Thesis zu verbessern.

In diesem Modul wird explizit auf die praktischen Aspekte der Bachelorarbeit eingegangen (u.a. Material/Umsetzung, Versuchsaufbauten, Workshops, Kooperationen).

Nichtsdestotrotz ist es mit dem Bachelor-Vorbereitungsmodul wechselseitig verschränkt.

Das Modul sensibilisiert die Studierenden des Bachelor-Studiengangs Produktdesign im Rahmen eines Workshops für die Bedeutung des Modellbaus in der Kommunikation der Bachelor-Abschlussarbeit.

Im Workshop wird gemeinsam diskutiert und reflektiert, wann welche Art des Modellbaus an welcher Stelle des jeweiligen persönlichen Entwurfsprozesses in der Abschlussarbeit geeignet ist.

Der Workshop wird ca. zur Hälfte der offiziellen Bachelor-Bearbeitungszeit durchgeführt. (Termin wird noch bekannt gegeben)

Format:

Workshop

Rhythmus:

Einmalig (Block)

Zeitraum:

Nach Vereinbarung, Termin des Workshops wird noch bekanntgegeben

Workload:

Die zu erwerbenden Leistungspunkte (6 ECTS) setzen sich wie folgt zusammen bzw. umfassen die folgenden Komponenten:

- Selbststudium: 174 Stunden
- Präsenzstudium: 6 Stunden (Workshop)

Zu beachten: Dieses Modul ist ein Pflichtmodul. Weiter Informationen finden sie unter dem Punkt: Voraussetzungen

Bemerkung

Ort: Raum 116 (VDV)

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Studierende im Bachelorstudiengang Produktdesign müssen sich im Abschlussemester befinden oder eine angemeldete/formal zugelassene Abschlussarbeit im Sommersemester 2024 durchführen.

Die Teilnahme am Modul ist für Studierende verpflichtend, die unter der Prüfungsordnung PV2019 studieren und ein angemeldetes Abschlussprojekt haben.

Studierende im Abschlussemester bzw. mit angemeldeter Abschlussarbeit (Bachelor) im SoSe24, die nicht unter der PV2019 studieren, können am Modul teilnehmen, dies ist jedoch nicht obligatorisch (wird aber sehr empfohlen).

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die aktive Teilnahme an dem Workshop und b) die praktische Erarbeitung von Modellen zur Kommunikation von Konzepten während der Präsentation und Verteidigung der Bachelor-Thesis.

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte **PRÜFEN** Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hübner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210018 Ein Messestand für Leipzig**F. Hesselbarth**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung**Einleitung (ganz kurz)**

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den

letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier

werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der reinen Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung**M. Pietruszewski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210043 Toolbox I

A. Mühlenberend, A. Kemmerich

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., ab 11.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Zeichnung als Werkzeug , eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie
- Grundlagen physikalischer Modellbau und technisches Zeichnen
- Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop)
- Selbständiges Arbeiten mit den vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben

QUALIFIKATIONSZIELE

- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen SoftwareWerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
- Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen
- Fähigkeiten im physikalischen Modellbau
- Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten
- Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten
- Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz
- Kenntnisse zu Modelltypologien
- Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
- Einführung in das 3D-Modeling Programm McNeel Rhinoceros

TERMINE: TBA

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324210049 TEXTIL HAND WERT**A. Marx**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360**M. Neuner**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung**Rhinoceros 3D & Fusion 360**

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen,

welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Bachelorfachmodul

G. Babtist, N.N.

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Reflexion von Sinn- und Zweck des Modellbaus in der Kommunikation und Präsentation der Produktdesign-Bachelorarbeit

Das Ziel des Moduls ist die qualitative Reflexion über die Funktion des letztendlichen praktischen Modellbaus.

Darüber hinaus soll es helfen, die Kommunikation eurer Konzepte für die Präsentation und Verteidigung der Thesis zu verbessern.

In diesem Modul wird explizit auf die praktischen Aspekte der Bachelorarbeit eingegangen (u.a. Material/Umsetzung, Versuchsaufbauten, Workshops, Kooperationen).

Nichtsdestotrotz ist es mit dem Bachelor-Vorbereitungsmodul wechselseitig verschränkt.

Das Modul sensibilisiert die Studierenden des Bachelor-Studiengangs Produktdesign im Rahmen eines Workshops für die Bedeutung des Modellbaus in der Kommunikation der Bachelor-Abschlussarbeit.

Im Workshop wird gemeinsam diskutiert und reflektiert, wann welche Art des Modellbaus an welcher Stelle des jeweiligen persönlichen Entwurfsprozesses in der Abschlussarbeit geeignet ist.

Der Workshop wird ca. zur Hälfte der offiziellen Bachelor-Bearbeitungszeit durchgeführt. (Termin wird noch bekannt gegeben)

Format:

Workshop

Rhythmus:

Einmalig (Block)

Zeitraum:

Nach Vereinbarung, Termin des Workshops wird noch bekanntgegeben

Workload:

Die zu erwerbenden Leistungspunkte (6 ECTS) setzen sich wie folgt zusammen bzw. umfassen die folgenden Komponenten:

— Selbststudium: 174 Stunden

— Präsenzstudium: 6 Stunden (Workshop)

Zu beachten: Dieses Modul ist ein Pflichtmodul. Weiter Informationen finden sie unter dem Punkt: Voraussetzungen

Bemerkung

Ort: Raum 116 (VDV)

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Studierende im Bachelorstudiengang Produktdesign müssen sich im Abschlusssemester befinden oder eine angemeldete/formal zugelassene Abschlussarbeit im Sommersemester 2024 durchführen.

Die Teilnahme am Modul ist für Studierende verpflichtend, die unter der Prüfungsordnung PV2019 studieren und ein angemeldetes Abschlussprojekt haben.

Studierende im Abschlusssemester bzw. mit angemeldeter Abschlussarbeit (Bachelor) im SoSe24, die nicht unter der PV2019 studieren, können am Modul teilnehmen, dies ist jedoch nicht obligatorisch (wird aber sehr empfohlen).

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die aktive Teilnahme an dem Workshop und b) die praktische Erarbeitung von Modellen zur Kommunikation von Konzepten während der Präsentation und Verteidigung der Bachelor-Thesis.

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220002 fake products

M. Kuban
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024
Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

fake products

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger

Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220003 Freies Projekt - Design und Management

G. Babtist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220004 Freies Projekt - Emerging Technologies and Desgin

T. Pearce
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220005 Freies Projekt - Transformatives Design

M. Kuban

Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb**A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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 Studierenden 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.

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, 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

324220008 Kurzschluss

G. Babtist, M. Braun, P. Enzmann, N. Hamann, A. Kemmerich, M. Kuban, A. Mühlenberend, M. Müller, M. Neuner, T. Pearce, D. Scheidler, K. Schlimm, K. Thurow, J. Willmann Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 07:30 - 13:00, Einführung Metall-, Holz- Kunststoff-Werkstatt, 01.10.2024 - 01.10.2024

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 10.10.2024 - 10.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 11.10.2024 - 11.10.2024

Mo, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 14.10.2024 - 14.10.2024

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produktdesign.

Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1.

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden.

ERSTE TERMINE:

Werkstatteinführungen: ab 01.10.2024

Kurzschluss Nr.1: ab 10.10.2024

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14-tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit

LERNZIELE

- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produktdesign
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung
-

WISSENSCHAFTSMODUL: Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt. Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur.

TOOLBOX 1: Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung, Einführung Technisches Zeichnen

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN: Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist.

Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses - Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN: Durch das Modul können 18 LP erworben werden.

VERLAUFSPLANUNG / RHYTHMUS (unter Vorbehalt)

KURZSCHLUSS-MODULE

1. Kurzschluss: 10.10.24-23.10.24, Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign)
2. Kurzschluss: 24.10.24-06.11.24, M.A. Niklas Hamann und M.A. Moritz Neuner
3. Kurzschluss: 07.11.24- 20.22.24, M.A. Katharina Thurnow und M.A. Philipp Enzmann
4. Kurzschluss: 21.11.24- 04.12.24, M.A. Daniel Scheidler
5. Kurzschluss: 05.12.24- 18.12.24, Prof. Thomas Pearce (Professur Emerging Technologies)
6. Kurzschluss: 06.01.25- 17.01.25, Prof. Gerrit Babtist (Professur Design & Management)
7. Kurzschluss: 20.01.25- 06.02.25, Dipl. Des. Klea Schlimm, M.A. Mira Müller

WISSENSCHAFTSMODUL: Einführung in die Geschichte und Theorie des Designs, immer Montags: 11:00 UHR - 12:30 Uhr, Marienstr.13C - Hörsaal B, Prof. Dr. Techn. Jan Wilmann und M.A. Micheal Braun

TOOLBOX 1: Die Termine finden Sie in der hinterlegten Veranstaltung.

WERKSTATTEINFÜHRUNGEN:

- 01.10.24 :Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR
 02.10.24: Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR

Bemerkung

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

Werkstatteinführung:

01.10.24, 02.10.24, 07.10.24, 08.10.24, 09.10.24

1. Kurzschluss:

10.10.24-23.10.24

2. Kurzschluss:

24.10.24-06.11.24

3. Kurzschluss:

07.11.24- 20.22.24

4. Kurzschluss:

21.11.24- 04.12.24

5. Kurzschluss:

05.12.24- 18.12.24

6. Kurzschluss:

06.01.25- 17.01.25

7. Kurzschluss:

20.01.25- 06.02.25

Winterwerkschau:

07.02.24- 09.02.24

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept

überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220024 Kybernetische Dinge**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day**W. Kissel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie**W. Kissel, P. Horosina**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Ausspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation**B. Dahlem, K. Zipfel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie

Gegenentwurfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220039 Freies Projekt - Industriedesign

A. Mühlenberend

Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)

- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung aufs Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230009 Robotic Tectonics – Roboterbasierte Lehr- und Lernumgebung für automatisierte Bauprozesse

J. Willmann, L. Abrahamczyk, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Raum: Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung »Design for Robotic Assembly« erlaubt den Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar erstmals einen direkten Zugang zu industrieller Robotik im Lehr- und Lernkontext. Hierzu erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Implementierung robotischer Interaktion und Manipulation, wobei eigene experimentelle, materielle Erprobungen durchgeführt und gemeinsam verortet werden. Eine wesentliche Rolle spielt das Design von robotischen Materialisierungsprozessen (insbesondere Assemblierung) und damit verbunden die unmittelbare Verzahnung von Daten und Material, von Entwurf und Ausführung.

Design for Robotic Assembly ist als interdisziplinäre Lehrveranstaltung konzipiert und wird gemeinsam von den Professuren Designtheorie/Designforschung und Komplexe Tragwerke durchgeführt. Die Lehrveranstaltung wird als Wissenschaftsmodul mit integralen Übungen (6 ECTS) für Studierende der Studiengänge »Bauingenieurwesen« (B.Sc. & M.Sc.), »Digital Engineering«, »MediaArchitecture« und »Produktdesign« der Fakultäten Bau- und Umweltingenieurwissenschaften, Architektur und Urbanismus sowie Kunst und Gestaltung angeboten. Die Ergebnisse sollen an der Winterwerkschau o.ä. präsentiert werden. Als »Austragungsort« wird das neue Bauhaus Design Lab (D-LAB) fungieren.

Wichtig: Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse im Bereich der Robotik notwendig; allerdings ist die Teilnehmer*innenanzahl auf 6-10 Studierende begrenzt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film**M. Vinnik**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230011 teaching artistic strategies. inszenieren transformieren performen narrieren irritieren provozieren - Fachdidaktik 1**S. Rücker, KuG**

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul

Sa, Einzel, 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 26.10.2024 - 26.10.2024

Sa, wöch., 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.11.2024 - 30.11.2024

Beschreibung

Im Seminar entwickeln, erproben und verhandeln wir unterrichtspraktische Möglichkeiten zum Vermitteln von Strategien der zeitgenössischen Kunst. Aus der Inszenierung, Transformation, Performativität, Narration, Irritation und Provokation in der zeitgenössischen Kunst leiten wir Fragen und Impulse zur Aneignung und Mitgestaltung unserer eigenen Lebensräume ab. Wir befragen die Potentiale der Vermittlung historischer Werke und zeitgenössischer künstlerischer Positionen mittels ihrer ureigenen Strategie.

Dafür erarbeiten wir uns zunächst einen sensiblen, fehler- und bewertungsfreien, experimentellen Erfahrungsraum. Darin habt ihr die Möglichkeit euch selbst als Impulsgeber*innen auszuprobieren. Wir entwickeln gemeinschaftlich niederschwellige Impulse, Methoden, Aufgabenstellungen, Übungen oder Techniken, die über das kognitive Lernen hinaus Möglichkeiten zum körperlichen und sozialen Lernen eröffnen. Es entstehen Unterrichtsentwürfe, die wir im Seminarkontext ausprobieren und reflektieren.

Aus unseren Erfahrungen entwickeln wir einen Fortbildungstag (30.11.) für Lehrer*innen Thüringer Schulen, an welchem wir unsere Ergebnisse vorstellen und praktisch mit den Pädagog*innen erproben und reflektieren. Das Seminar zielt darauf ab, das (Selbst)Vertrauen für unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis zu stärken. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen, unsere Sprachfähigkeit und entwickeln Motivation für unsere eigene kunstpädagogische Praxis.

VERANSTALTUNGSORT der Fortbildung

Bauhaus-Universität Weimar

HP05 in Van-de-Velde Bau

Geschwister-Scholl-Straße 7

99423 Weimar

Bemerkung

Fachdidaktik 1 Modul

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Entwicklung, Erprobung und Reflexion zielorientierter, unterrichtspraktischer Impulse, Aufgabenstellungen, Übungen

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices
J. Willmann, M. Braun, KuG

Verant. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design
J. Willmann, M. Braun, KuG

Verant. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitate u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und anschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs-

und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der »persuasio« und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Epochen der Kunstgeschichte bis 1800«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben

der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

Bachelor Essentials: Aufbau, Dokumentation, Einbettung (Bachelorvorbereitungsmodul)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., Termine werden noch bekanntgegeben. Raum: D-Lab/green:house

Beschreibung

Das Bachelorvorbereitungsmodul «Bachelor Essentials: Aufbau, Dokumentation, Einbettung» vermittelt den Studierenden des Bachelorstudiengangs Produktdesign eine fundierte Basis für die Entwicklung ihrer zukünftigen Bachelorarbeit. Das Seminar vermittelt den Studierenden verschiedene Designforschungsansätze und -methoden, die ihnen dabei helfen sollen, eine fundierte Forschungsfrage für ihre Bachelorarbeit zu formulieren und ihre Gestaltungsarbeit gezielt zu planen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Förderung ihrer Reflexionsfähigkeit. Die Studierenden werden ermutigt, ihre gestalterischen Entscheidungen und theoretischen Grundlagen kritisch zu hinterfragen, um ihr gestalterisches Potenzial weiterzuentwickeln. Die Analyse von Designtheorien im Kontext aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen ermöglicht es den Studierenden, ihre eigene gestalterische Perspektive zu erweitern und innovative Lösungen zu entwickeln.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Immatrikulation im Bachelorstudiengang Produktdesign; angemeldete Abschlussprüfung (Bachelor)

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnissen neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

B.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischenund

Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.

- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Einführungsmodul

324220040 EinBlick - Einführung für BA-Studierende

J. Hintzer, J. Hübner, B. Scheven, M. Weisbeck, B. Wudtke, A. Palko, P. Rahner, M. Saidov, M. Rasuli, J. Tegtmeyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 24.10.2024 - 24.10.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 25.10.2024 - 25.10.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 04.11.2024 - 04.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 05.11.2024 - 05.11.2024
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 07.11.2024 - 07.11.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 08.11.2024 - 08.11.2024

Beschreibung

Die Lehrenden der VK bieten nacheinander Kurz-Projekte an, die den Studierenden vom 1. Semester Bachelor der Visuellen Kommunikation einen Einblick in die verschiedenen Fachinhalte, Methoden, Medien und Techniken geben.

Bemerkung

Einschreibepflicht

Terminplan:

Projektmodul EinBlick WS 2024/2025

Thema: in Bearbeitung

07.10.24 – 11.10.24 Studieneinführungstage

14.10.24 – 18.10.24 Werkstatt-Einführungskurs Fotowerkstatt

Jonas Tegtmeyer und Andreas Oberthür

Erstes Treffen: Wird noch bekanntgegeben

21.10.24 – 15.11.24 Grafikdesign

Marienstraße 1b, Projektraum 101

Prof. Markus Weisbeck/Adrian Palko

18.11.2024 - 29.11.2024 Wissenschaftliche Lehrgebiete

Raum wird noch ergänzt

02.12.24 – 10.02.25 Bild-Text-Konzeption

Marienstraße 1b, Projektraum 305

Prof. Burkhart von Scheven/Masihne Rasuli

13.01.25 – 24.01.25; 14.04.2025 - 25.04.2025 Fotografie

Steubenstraße 8, Projektraum 403

Prof. Dr. Birgit Wudtke/Pio Rahner

28.04.2025 - 09.05.2025 Creative Coding

wird noch ergänzt

12.05.25 – 06.06.25 Crossmediales Bewegtbild
 Marienstraße 1b, Projektraum 301
 Prof. Jörn Hintzer/Prof. Jakob Hüfner

10.06.25 – 04.07.25 Typografie und Schriftgestaltung
 Marienstraße 1b, Projektraum 204
 Marcel Saidov

07.07.25 – 10.07.25 Vorbereitung der Endpräsentation/Ausstellung

Leistungsnachweis

Note

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210001 Animation Playground II

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210005 Basic Coding for Artists**J. Hintzer, J. Hufner, N.N.**

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hufner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210007 Bauhaus Inhouse

M. Saidov, S. Specht

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse gestaltet die visuelle Identität der Professur Typografie und Schriftgestaltung. Dabei wird ein neues Logo für die Professur gestaltet, welches für das kommende Semester den Instagram-Account darstellt. Des Weiteren gestaltet und organisiert das Bauhaus Inhouse Team die Ausstellung zur Winterwerkschau, welche die Projekte und Kurse der Professur gemeinsam präsentiert. Dafür wird dann auch noch ein Poster mit Animationen gestaltet. Das Team wird von Ossian Osborne betreut.

Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-4 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

324210008 Bauhaus Master Lectures**M. Saidov**

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

"Bauhaus Master Lectures" ist die Vortragsreihe des Studiengangs Visuellen Kommunikation. Im Rahmen dieser Veranstaltungsreihe laden wir herausragende Gäste aus den Bereichen Design, Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft ein, um ihre wertvollen Expertisen und inspirierenden Perspektiven mit uns zu teilen. Wie in jedem Semester ist die Gestaltung des Plakats und der Animationen den Studierenden zugänglich.

Neben der Gestaltung umfasst der Kurs die Betreuung und Organisation der Druckproduktion, sowie die Organisation der fristgerechten Fertigstellung Social Media Animationen. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe bis zum 20.09.2024 unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

324210012 Digital Animation Motion Design /3D**A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I 30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210014 Dimensions of One

M. Saidov

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

Mono-spaced, mono-linear, mono-modular. Wir werden uns mit Schriften befassen, die eine Festbreite, eine Strichstärke, ein Raster, eine Komponente oder ein System als Gestaltungsgrundlage benutzen. Dazu gehören Schriften, die speziell für Schreibmaschinen entwickelt wurden (Monospaced), solche mit gleichbleibender Strichstärke (Grotesk, Sans-serif), Schriften zur maschinellen Zeichenerkennung (OCR, MICR) sowie Schriften, die für niedrige Auflösungen mit modularen Systemen geschaffen wurden (VCR, LED, Leuchtschilder und mehr). Auf Grundlage unserer Recherche werden wir die Schriftstile untersuchen und dokumentieren, um die Beziehung zwischen ihrer Produktions-Technologie und Ästhetik zu verstehen. Ziel ist es, auf Basis mehrerer Quellen eine Schrift zu entwickeln, welche einen Aspekt der Mono-Breite, Mono-Linearität oder Mono-Modularität neu interpretiert.

Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift (Text oder Display) resultieren, die einen zeitgenössischen Charakter aufweist. Die Medien der Anwendung sind von dem entsprechenden Projekt und dessen Intension abhängig. Die Studierenden haben die Möglichkeit, eine bestehende Schrift in diesem Kurs weiterzuentwickeln.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Florian Mecklenburg)

Bei Interesse bitte bis zum 13.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an marcel.saidov@uni-weimar.de senden.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Schriftgestaltung

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210015 Dokumentation

P. Rahner

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Im Fachkurs Dokument, beschäftigen wir uns mit Reproaufnahmen, Ausstellungsansichten und Abbildungen von Fotografien. Mit fotografischen Mitteln erproben wir unterschiedliche Formen von Dokumentation. Dabei geht es nicht nur um die Produktion, sondern auch um die Handhabung der erstellten Bilder. Digital, analog für Web oder Print. Portfolio, Webpage oder Handout. Zusammen entwickeln Sie eine Strategie, in der Sie Ihren Prozess des Semesters in eine Form bringen.

Wir werden uns mit Moritz Lampe aus der Bibliothek der Bauhaus-Universität treffen. Er zeigt uns den Bestand der Künstlerpublikationen. Dort werden sich sicher einige Optionen ergeben, wie man Bücher oder Objekte an einem direkten Beispiel, abbildet.

Sie brauchen für diesen Kurs alle Einführungen in der Fotowerkstatt. Bitte nutzen Sie ggf. im Vorfeld die Einführungsangebote der Fotowerkstatt.

<https://www.uni-weimar.de/de/kunst-und-gestaltung/struktur/werkstaetten-ausstattung/zentrale-werkstaetten/foto/termine/>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Einführungen in der Fotowerkstatt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, gedruckte Dokumentation, Prä-sentationskonzept, Aufsicht bei Präsentationen

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung**Anmerkungen**

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210022 Filmmontage**P. Horosina**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / **Lehre**

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

324210026 KI und Videocollage

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025

BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210029 Moonshot für Autodidakten

J. Hintzer, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2024 - 02.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 05.12.2024 - 06.12.2024

Beschreibung

Der Kurs feiert angstfreies, autodidaktisches Arbeiten und erforscht Techniken des Improvisierens und des Zufalls. Unter der Leitung von Mathias Max Herrmann, flankiert von Prof. Jörn Hintzer werden die Teilnehmer*innen in zwei Workshops auch KI-Filmanwendungen nutzen.

Es gilt maximal groß zu denken und dementsprechend ungebremst in die Realisierung der filmischen (KI- und Interview gestützten) Vorhaben zu kommen. Der Kurs soll den Studierenden nachhaltig bewusst machen, dass gute Projekte gerade in der Kluft zwischen Anspruch und Realität entstehen. Zweifel sind zu unbedingt umarmen. Am Ende entsteht ein filmisches Ergebnis. Als formale Blaupause dient das Neo-Genre der KI-gestützten Mockumentary

Achtung: die Teilnahme an den Workshops sind Voraussetzung für die Teilnahme an den Kursen. Die Workshops gehen den ganzen

Tag.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, aktive Anwesenheit bei den Workshops

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210034 Reborn**M. Rasuli**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, ab 23.10.2024

Beschreibung

Im Fachkurs „Reborn“ werden wir uns ausführlich mit dem Prozess eines Redesigns auseinandersetzen. Der Fokus wird hierbei auf Food Brands liegen. Die Studierenden werden sich zunächst mit der Markengeschichte einer selbst gewählten Food Brand auseinandersetzen, um anschließend eine Markenrepositionierung und ein Marken-Redesign vorzunehmen. Dabei werden Logo-Gestaltung und Packaging Design eine zentrale Rolle spielen. Workshops zu den Themen „Farbe“ und „Muster“ werden diesen Teil des Kurses ergänzen. Im Anschluss wird es darum gehen, die Redesigns optimal zu inszenieren und zu dokumentieren. Hierzu werden die Workshops „Studio-Fotografie“ und „KI-Mockups“ in den Kurs integriert. Im letzten Teil des Kurses soll eine Kampagne zum Relaunch der Marke entstehen; hier werden Fähigkeiten im Texten und in der intermedialen Plakatgestaltung trainiert.

Die Prüfungsleistung besteht in der Durchführung einer Abschlusspräsentation sowie in der Teilnahme an der Semesterausstellung. Die regelmäßige Teilnahme an der Lehrveranstaltung ist Voraussetzung für eine Bewertung.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Gestaltungsprogrammen der Adobe CC (o. Äquivalent), Interesse an Branding und konzeptioneller Gestaltung

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, Teilnahme an der Semesterausstellung

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese**Y. Wang**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024
 Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025
 Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025
 Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
 an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210038 Szenenbild**N. Seifert**

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 21.10.2024

Block, 10:00 - 18:00, 06.01.2025 - 10.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 18:00, 13.01.2025 - 13.01.2025

Beschreibung

Der Kurs setzt sich mit der essenziellen Rolle des Szenenbildes in der filmischen Erzählung auseinander. In einer praxisnahen Projektwoche 06.-10.01.25 haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen kleinen Studiobau zu entwerfen und umzusetzen, der anschließend von den Teilnehmenden des Kamera- und Lichtsetzungs-Kurses genutzt wird, um kurze Clips zu produzieren.

Zu Beginn des Kurses werden die Teilnehmenden in die Grundlagen des Szenenbildes eingeführt. Der Fokus liegt auf Farblehre, Patina-Techniken, Materialkunde, Lichtdesign und Nachhaltigkeit. Die Bedeutung von Farben für Stimmung und Emotionen wird behandelt, während die Studierenden lernen, wie sie Materialien bearbeiten können, um authentische Kulissen zu schaffen.

Ein besonderes Highlight sind der Besuch des RIO Fundus und die Kooperation mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT). Dort können die Studierenden wertvolle Einblicke in professionelle Produktionsprozesse gewinnen. Dieser

Besuch fördert nicht nur das Verständnis für Möbel und Requisiten, sondern ermöglicht auch einen direkten Austausch mit Fachleuten aus der Branche.

Insgesamt zielt dieser Kurs darauf ab, technische Fertigkeiten zu vermitteln und ein Bewusstsein für kreative Prozesse im Kontext filmischer Erzählungen zu fördern.

Wenn ihr teilnehmen wollt sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme/ Abgabe eines Entwurfs und aktive Teilnahme beim Studioauf und abbau

324210039 The Anonymous Photographers Society: Studio Photography as Art and Therapeutic Weapon

J. Albrecht

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Welcome to The Anonymous Photographers Society, where creativity meets purpose. This isn't just a course; it's an artistic journey designed for those ready to push boundaries and transform their photography into something truly impactful. In this immersive program, you'll discover how studio photography can be more than just an art form – a therapeutic tool, a means of self-expression, and a catalyst for personal growth. Here, we explore studio photography as a dynamic medium for storytelling and healing. You'll refine your technical skills in a professional studio environment, but more importantly, you'll be encouraged to craft projects that resonate deeply with your personal and artistic vision. We'll create a supportive, collaborative space where ideas flow freely and everyone's voice is heard. Throughout the course, you'll dive into studio photography's rich history and evolution, learning from the masters who shaped the field. We'll also explore the therapeutic potential of photography, looking at how it can unlock new perspectives and emotional depth. You'll master essential studio techniques, from sophisticated lighting setups to advanced portrait and still-life photography, and even dip into AI-enhanced editing. But this journey isn't just about technical prowess. It's about creating something that matters. You'll develop your studio photography projects with themes that explore identity, emotion, and narrative. The focus? Whatever sparks your creativity. By the end, you'll have a portfolio that showcases your skills and tells a story of your artistic and personal growth. In The Anonymous Photographers Society, you're not just learning – you're evolving as an artist and a person. Join us and be part of something bigger.

If you're interested in applying, please send a brief motivation statement to julia.albrecht@uni-weimar.de by 13.10.2024.

"IMPORTANT:

Participation in an introductory course for the photo studio is mandatory. Students who have not yet completed this introduction can attend the four-day session on 17.10, 24.10, 07.11, and 14.11 from 9 a.m. to 1 p.m. To register,

please email Jonas Tegtmeyer. Please note that participation in the course is only possible if you have already completed the studio introduction or are signed up for these dates.

Email: jonas.tegtmeyer@uni-weimar.de"

Room: Seminarraum
403 (Limona)
Fotostudio

Please note the relevant study regulations.

Bemerkung

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

324210041 The writers room - kollaboratives Drehbuchschreiben mit KI

J. Hüfner

Fachmodul

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 23.10.2024 - 23.10.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, 25.10.2024 - 25.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 04.12.2024 - 04.12.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 11.12.2024 - 11.12.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Welche Rolle kann KI im Drehbuchprozess spielen? Ist KI Assistent, Inspiration, künstlerisches Stilmittel oder schreibt KI das Drehbuch und Autor*in kuratiert lediglich?

Während des Kurses werden wir die Möglichkeiten von KI für das Drehbuchschreiben erkunden, zusammen mit Studierenden der Medieninformatik, die entsprechende KI-Modelle weiterentwickeln und an konkrete Anforderungen umsetzen können.

Für diesen Prozess sind Kenntnisse im Drehbuchschreiben notwendig, weshalb sich der Kurs an Studierende richtet, die schon Erfahrung im Drehbuchschreiben haben. Final soll ein Kurzfilmdrehbuch entstehen zum Thema Erinnerung. Die fertigen Drehbücher werden in Form einer Lesung mit Schauspielenden des DNT präsentiert.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle- /BBB-Termine

30.10 15-18 Uhr

27.11 15-18 Uhr

18.12 15-18 Uhr

Voraussetzungen

Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Projekt

324210045 Typografischer Survival-Guide**F. Mecklenburg**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Wir alle kennen die klassischen typografischen Regelwerke wie Detailtypografie von Forssman und de Jong oder Grid Systems von Müller-Brockmann. Diese Werke und ihre Gestaltungsprinzipien gelten als das Nonplusultra, das von vielen Gestalter angestrebt wird. Doch wie verhält es sich mit dem Einsatz von Typografie als visuelles Bild im alltäglichen Gebrauch?

In diesem Kurs untersuchen wir die scheinbar banalen, unauffälligen, fehlerhaften und absurden Momente, in denen uns typografische und grafische Anwendungen begegnen. Dazu zählen Nischenmomente wie die zahlreichen Visitenkarten verschiedener Autohändler, die unter der Windschutzscheibe klemmen, oder die unterschiedlichsten Beschriftungen von Verpackungskartons, die wir aus Übersee erhalten.

Ihr sammelt Beispiele aus einem Bereich, der euch interessiert, analysiert diese und entwickelt daraus einen Survival-Guide. Dieser Guide besteht aus einer Reihe von Grundsätzen und Strategien, um diese bestimmte Nische mit aller Ernsthaftigkeit zu meistern. Darüber hinaus experimentieren wir mit neuen typografischen Anwendungen, die sich aus unserer Recherche ergeben.

Endergebnis: Eine Publikation und ein typografisches Experiment

Der Fachkurs findet im Wechsel online und offline statt. Die Offline-Sessions gehen von 11:00 bis 17:30 Uhr, die Online-Sessions von 09:30 bis 13:30 Uhr. Am 12.11., 04.12. und 11.12. findet kein Kurs statt.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Marcel Saidov)

Bei Interesse, reicht bitte bis zum 13.10. ein Bild (found footage) an uni-weimar@florianmecklenburg.com, welches deine Definition von banaler Typografie darstellt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210046 Vier Farb Druck Punkt.**A. Palko**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101

Beschreibung

Der Kurs »Vier Farb Druck Punkt.« behandelt wichtige Informationsbereiche der Druckproduktion und der Farbwahrnehmung. Wir werden uns in den Grenzbereichen von Vier-Farb Drucken und deren Aufschlüsselung in Druckpunkten bewegen, eigene erstellen und zu Papier bringen. Uns interessiert nicht der klassische »perfekte« CMYK-Druck sondern wir werden durch bewusste Vergrößerungen und Abweichungen experimentelle Druckwerke erzeugen. Wir bewegen uns vor allem in den Bereichen Siebdruck und Risographie.

Eine begleitende Exkursion zu der DZA in Altenburg ist vorgesehen.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Gemeinsame Publikation

324210049 TEXTIL HAND WERT**A. Marx**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung**Rhinoceros 3D & Fusion 360**

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220000 204 Type-Gazette Issue 05

M. Saidov

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Professur Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022 gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt. Nun geht es um die Gestaltung der fünften Ausgabe.

Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf Editorial Design und typografischer Gestaltung.

Die Entwicklung der Publikation umfasst die Betreuung und Organisation der Druckproduktion sowie die Organisation der Release-Party. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studenten absolviert werden.

Raum: Marienstraße 1a 208

Bitte bewirbt euch als Gruppe unter

marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324220002 fake products**M. Kuban**

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Veranst. SWS:

18

Beschreibung**fake products**

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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.

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes Lehlabor 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.

- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen,

unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220010 Fragmenting Found Footage

A. Palko, M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 22.10.2024

Beschreibung

Archive, Begegnungen, Geschichte, Sammlungen, Fotoalben, Beziehungen, Briefmarken, Geschichten, Plakate, Bücher, Bestände, Reste, Müll, Nachrichten, Formulare, Texte, Museum, Archäologie, Erfindungen, Storytelling, Kollision.

Alles was wir haben, müssen wir verbinden.

Schritt 1:

in diesem Projekt wühlen wir in den eigenen Schubladen.

— was sammelt ihr — was hat eure Familie gesammelt.

Was ist vorhanden.

Schritt 2:

Diese Daten werden mit Found Footage aus einer anderen unpersönlichen digitalen Sammlung kombiniert, fragmentiert, verschachtelt, verkompliziert.

Wir erfinden neue Erzählstrukturen, Bildkombinationen, Welten, Inhalte und grafische Interpretationen.

Mögliche Produkte:

Magazin

Buch

Website

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324220011 Freie Projekte Typografie

M. Saidov
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220012 Freies Projekt - Bewegtbild

J. Hintzer, J. Hüfner
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bemerkung

Anmeldung über Mail: joern.hintzer@uni-weimar.de oder jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

324220013 Freies Projekt - Bild-Text-Konzeption

B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG
Projektmodul
wöch.

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220014 Freies Projekt Fotografie

P. Rahner, B. Wudtke
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Mi, wöch., 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 23.10.2024

Beschreibung

Vom vierten bis zum siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden. Bewerbung für ein "freies Projekt Fotografie" bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) und Nennung eines Arbeitstitels per E-Mail an: pio.rahner@uni-weimar.de Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Erstes Treffen am 23.10.2024

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit und Partizipation am Gruppendiskurs, Präsentation einer Abschlussarbeit, Note

324220015 Freies Projekt - Grafikdesign

M. Weisbeck, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220016 Message to the Cosmos

S. Specht

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 11:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2024

Beschreibung

Lecturer: Guest Professor Stephanie Specht M.F.A.

Imagine designing something that could be discovered by extraterrestrial beings in the distant future. In this project, you will create a message to be preserved in a time capsule, intended for discovery by unknown beings. You will typographically use numbers to represent the time capsule's expiration date, making it both visually striking and meaningful. Your message will focus on a significant moment in history, capturing its essence and cultural significance through thoughtful design. Additionally, you will choose a strategic location to hide your time capsule, considering factors like accessibility, durability, and symbolism. Finally, you will plan a ceremony to commemorate the capsule's burial, carefully designing the event and documenting the experience. This project challenges you to

reflect on life on Earth from a graphic designer's perspective, crafting a message that communicates our civilization's story across time and space.

Freedom in results. The message can be shown in a booklet, a poster, a flag, a billboard, ...

Benefits: Long work and typo nights with the other typo courses (Marcel Saidov, Florian Mecklenburg)

If you are interested, please send a short letter of motivation (including details of field of studies and academic year) to hello@spechtstudio.com by October 13.

Please note the corresponding study regulations

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Presentation and submitting

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220019 Portrait-Einstellungen

B. Wudtke

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Beschreibung

Im Wintersemester wollen wir uns erneut dem Genre des fotografischen Portraits widmen, indem wir dazu zeitgenössische Texte lesen und eine Reihe von spannenden Gastvorträgen im Forschungskontext „Blickrichtung und Multiperspektivität“ hören werden. Gemeinsam wollen wir die eigene fotografische Portraitarbeit sichten, diskutieren und die inhaltlichen wie gestalterischen Schwerpunkte ausformulieren und weiterentwickeln. Es sollen kurze Texte zur eigenen Blickrichtung erarbeitet werden und die praktische Umsetzung an der subjektiven fotografischen Perspektive verfeinert werden, so dass eine professionelle wie überraschende Bildserie geschaffen werden kann. Es geht darum an der Konzeption eines Settings (einer Portrait Einstellung) zu arbeiten, welches die eigene Handschrift trägt.

Auf technischer Ebene kann das Portrait fotografisch oder aber fotografisch anmutend - also mit variablen Tools - erarbeitet werden (analog, digital, algorithmisch generiert, transmedial reproduziert etc.).

In der Kursarbeit wollen wir uns zudem Zeit nehmen für eine umfassende Rückschau auf entstandene Arbeiten im Fachbereich Fotografie und anhand vorhandener Bilder die vorgenommenen „Portrait Einstellungen“ (Settings) diskutieren und diese kunst- wie populärwissenschaftlich einordnen lernen. Wir nehmen Bezug auf verschiedene Bildkulturen, wie z.B. das tradierte (Selbst-)Portrait, als ein ehemals privilegiertes Produkt einer gebildeten Minderheit und im musealen Kontext ausgestellt, wie auch dem Selfie als Bildtypus einer digitalen Kultur, das sich vor allem in sozialen Netzwerken online präsentiert und erst in den 2010er Jahren einen Weg ins Museum findet.

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Das Projektmodul wird von einer Förderung begleitet, die es uns ermöglicht zwei externe Autorinnen zum Thema einzuladen, als auch Vorträge von zwei PHD Studierenden mit ihren Forschungsthemen zu hören und mit Ihnen zu diskutieren.

Bewerbung über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und

Motivationsschreiben: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits

intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Bewerbung nur über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und Motivationsschreiben möglich: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung; Anwesenheit, aktive Mitarbeit, Erstellung einer Portraitserie, eigene Textarbeit

324220020 Vergessen

J. Hintzer

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301

Beschreibung

Ein Menschenleben liegt zwischen uns und dem Ende des zweiten Weltkrieges vor fast achtzig Jahren. Für uns Anlass sich filmisch mit dem Thema Erinnerung und Vergessen zu beschäftigen. Alleine oder in kleinen Teams sollen so Filme entstehen, die sich mit dem Thema persönlicher und kollektiver Erinnerung beschäftigen. Das kann zb.: ein fiktiver, dokumentarischer oder essayistischer Versuch sein sich zur deutschen Vergangenheit zu verhalten, eine dokumentarische Beleuchtung der eigenen Familiengeschichte oder ein fiktionaler Film aufgrund wahrer Tatsachen zu inszenieren. Filminstallationen sind gegebenenfalls auch möglich. Die Ergebnisse des Projektmoduls werden im Frühjahr im Rahmen einer Veranstaltung des Deutschen Nationaltheaters Weimar (DNT) öffentlich in der „Redoute“ präsentiert. <https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>
Teil des Kurses ist ein Besuch der Redoute (22.10) und des KZ Buchenwald (29.10). Das Projektmodul findet immer Dienstags statt, meist zwischen 10 Uhr und 15 Uhr
Tag der ersten Veranstaltung 22.10. Exkursion Redoute - Treffpunkt Projektraum Crossmediales Bewegtbild 301, Marienstr. 1b.
Bewerbungen oder Fragen gerne an joern.hintzer@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praktische filmische Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit bei Pflichtterminen. 22.10 und 29.10.

324220022 Digital Dreams II

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, 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 II 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 II 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.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschritt sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum

Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie

W. Kissel, P. Horosina

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Auspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitsprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230011 teaching artistic strategies. inszenieren transformieren performen narrieren irritieren provozieren - Fachdidaktik 1

S. Rücker, KuG

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul

Sa, Einzel, 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 26.10.2024 - 26.10.2024

Sa, wöch., 09:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.11.2024 - 30.11.2024

Beschreibung

Im Seminar entwickeln, erproben und verhandeln wir unterrichtspraktische Möglichkeiten zum Vermitteln von Strategien der zeitgenössischen Kunst. Aus der Inszenierung, Transformation, Performativität, Narration,

Irritation und Provokation in der zeitgenössischen Kunst leiten wir Fragen und Impulse zur Aneignung und Mitgestaltung unserer eigenen Lebensräume ab. Wir befragen die Potentiale der Vermittlung historischer Werke und zeitgenössischer künstlerischer Positionen mittels ihrer ureigenen Strategie.

Dafür erarbeiten wir uns zunächst einen sensiblen, fehler- und bewertungsfreien, experimentellen Erfahrungsraum. Darin habt ihr die Möglichkeit euch selbst als Impulsgeber*innen auszuprobieren. Wir entwickeln gemeinschaftlich niederschwellige Impulse, Methoden, Aufgabenstellungen, Übungen oder Techniken, die über das kognitive Lernen hinaus Möglichkeiten zum körperlichen und sozialen Lernen eröffnen. Es entstehen Unterrichtsentwürfe, die wir im Seminarkontext ausprobieren und reflektieren.

Aus unseren Erfahrungen entwickeln wir einen Fortbildungstag (30.11.) für Lehrer*innen Thüringer Schulen, an welchem wir unsere Ergebnisse vorstellen und praktisch mit den Pädagog*innen erproben und reflektieren. Das Seminar zielt darauf ab, das (Selbst)Vertrauen für unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis zu stärken. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen, unsere Sprachfähigkeit und entwickeln Motivation für unsere eigene kunstpädagogische Praxis.

VERANSTALTUNGSORT der Fortbildung
Bauhaus-Universität Weimar
HP05 in Van-de-Velde Bau
Geschwister-Scholl-Straße 7
99423 Weimar

Bemerkung

Fachdidaktik 1 Modul

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Entwicklung, Erprobung und Reflexion zielorientierter, unterrichtspraktischer Impulse, Aufgabenstellungen, Übungen

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und aufschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heiß umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exerecise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der «persuasio» und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Epochen der Kunstgeschichte bis 1800». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)**M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnisse neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

J. Hintzer, J. Hüfner, Projektbörse Fak. KuG, C. Rohde, B. Scheven, M. Weisbeck, B. Wudtke Veranst. SWS: 2
Berufsvorbereitungsmodul

Beschreibung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Note

M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210002 Anonymous Materials

K. Zipfel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, den Zugriff auf vorgefundenes Material und Ästhetik in der künstlerischen Praxis zu schärfen. Ob Sperrholz, Gartenerde oder Jeans, selbst das allgegenwärtigste Material ist Träger von Geschichte und sozialen Implikationen, die bewusst eingesetzt oder künstlerisch hinterfragt werden können. Indem wir Skulptur als Methode verstehen, um die physische Welt zu reflektieren, suchen wir nach Strategien, mit Referenzen zu Alltagsästhetik zu arbeiten und dadurch Bedingungen der Gegenwart begreifbar zu machen.

Das Seminar besteht aus einem Mix aus künstlerischen Positionen, Kunstdiskurs, angewandter Theorie, der Durchführung einer eigenen Feldstudie zu Oberflächen, dem Entwickeln und überzeugenden Pitchen neuer Ideen, sowie dem gemeinsamen Kuratieren einer Ausstellung.

Verpflichtender Teil des Kurses ist eine Exkursion nach Hamburg vom 06. bis 08.12., wo wir verschiedene Institutionen besuchen und Ausstellungen mit geschärfter Wahrnehmung diskutieren. Reise- und Übernachtungskosten können teilweise übernommen werden.

Die Sprache (Englisch oder Deutsch) passen wir den Bedürfnissen der Teilnehmenden an. Das Seminar findet in der Regel zweiwöchentlich statt, die genauen Termine werden in der ersten Sitzung am 21.10. bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Referat, künstlerische Arbeit oder Konzept

324210003 Art is looked at—and sometimes can also be read

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 11.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Lehrender: Martin Gross

WROOOOOM! Geschriebener, getippter oder gedruckter Text ist ein wesentlicher Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation und dennoch scheinen Bilder "DINGS" oftmals direkter auf den Punkt zu bringen. Wort und Bild halten wir normalerweise für zwei eigenständige, grundlegend voneinander verschiedene Aussage- und Gestaltungsweisen mit getrennter Geschichte und je eigener wissenschaftlicher und kritischer Bearbeitung. Im Alltag begegnen sie uns jedoch häufig in enger Verbindung. _(#)_/

Auch in der Kunstgeschichte hat das Zusammenspiel von Bild und Text eine lange Tradition, von antiken Manuskripten und Wandbildern bis hin zu Werbung und Memes. Dabei reichen die resultierenden Lesarten von erklärend bis rätselhaft, konstruktiv bis widersprüchlich, ikonisch bis ephemere. Abhängig von den kulturellen, sozialen und technologischen Kontexten hat sich der Umgang mit verbalen und visuellen Informationen stetig verändert, was sich nicht zuletzt auch in der bildenden Kunst widerspiegelt.

Der Workshop gibt einen Einblick in Text- und Bildproduktion. Dabei wird der kunsthistorische Diskurs beleuchtet und konkrete Beispiele sowie deren Wirkweisen in der zeitgenössischen Kunst, Werbung und Internetkultur in den Blick genommen. Im praktischen Teil des Workshops sollen die Grenzen von Bild, Text und deren Kombinationsmöglichkeiten ausgetestet werden und künstlerische Arbeiten entstehen, denen Texte als Ausgangspunkt oder zentrales Motiv zu Grunde liegen. OMG

Leistungsnachweis

Mindestens eine künstlerische Arbeit.

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I 30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210018 Ein Messestand für Leipzig**F. Hesselbarth**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung**Einleitung (ganz kurz)**

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann,

Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210048 Freie Kunst Kommunikation

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 23.10.2024 - 29.01.2025

Beschreibung

Social Media ist ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Kulturlandschaft. Wir nutzen es, um Veranstaltungen zu bewerben, unsere Arbeiten zu dokumentieren und neue Ideen zu sammeln.

In diesem Kurs möchten wir alles lernen, was für Instagram und TikTok relevant ist, und dieses Wissen nutzen, um den Account „Freie Kunst Weimar“ zu gestalten. Im ersten Schritt werden wir ein Konzept für den „Freie Kunst“-Account entwickeln. Dabei geht es um die Gestaltung des Logos, mögliche Inhalte und einen einheitlichen Stil. Anschließend werden wir Fotos und Videos produzieren, die unseren Fachbereich repräsentieren. Durch regelmäßige Gastvorträge werden wir unser Wissen erweitern und neue Tricks und Kniffe kennenlernen. Der Kurs findet einmal wöchentlich für etwa 2 Stunden statt. Darüber hinaus betrachten wir den Kurs nicht nur als Unterricht, sondern eher als eine Arbeitsgruppe (bzw. Redaktion), die den Account betreut.

Gastdozent*innen

Marit Haferkamp - Social Media, Bauhaus Uni Weimar
Julia Meyer-Brehm - Kunstgeschichte u. Popkultur
Marcel Saidov - Künst. Mitarbeiter Typografie

Bewerbungen bitte an [Florian Hesselbarth](#)

324210049 TEXTIL HAND WERT

A. Marx

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Studentische Unterstützung im Fachkurs: Joy-Fabienne Loesel

Die Arbeit mit Textilien wird häufig als weniger professionell angesehen und schlechter bezahlt als andere Handwerksberufe. Stricken, Häkeln, Nähen, Quilten, Sticken, Weben – gemeinsam möchten wir verschiedene textile Herstellungsverfahren und deren Geschichte erkunden. Dabei soll ein Bewusstsein für den (monetären) Wert geschaffen werden, den ein Werkstück haben sollte. Gemeinsam werden wir an großformatigen Textilien arbeiten und dabei voneinander lernen. Unser Ziel ist es, textile Techniken aus der Hobby-Nische herauszuführen, um ihnen mehr Wertschätzung zu verschaffen.

Zu Beginn werden in Workshop-Blöcken verschiedene Techniken in der Gruppe erlernt und besprochen. Wir freuen uns auf den Austausch von Fertigkeiten innerhalb der Gruppe! Anschließend wenden wir in Gruppenarbeit je eine Technik in einem Werkstück an, das inhaltlich Informationen über Wert und Herstellungsweise vermittelt.

Aufgrund des hohen Maßes an Eigenleistung bitten wir alle Handwerker*innen und diejenigen, die es werden wollen, um ein kurzes Motivationsschreiben an anne@marx5.de und joy.fabienne.loesel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an Präsenztreffen, Abgabe und Präsentation der eigenen künstlerischen Auseinandersetzung

324210056 Teppichknüpfen als zeichnerische Praxis**L. Kempkes, J. Gunstheimer, R. Liska**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 28.10.2024 - 28.10.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 25.11.2024 - 28.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.12.2024 - 12.12.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung

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

Lehrbeauftragte: Lucia Kempkes

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und Weben als zeichnerische und malerische Technik vermittelt.

Textile Kunstwerke, Wandteppiche und Gobelins sind längst fester Bestandteil der künstlerischen Medien. Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen um selbstständig am Webrahmen großformatige Teppiche und Webereien produzieren zu können.

Es werden zuerst Webrahmen aus Holz gebaut (Webbreite 120cm) an denen jeweils zwei Studierende in Teamarbeit die Techniken des Webens und Knüpfens erlernen und ihre Kunstwerke umsetzen.

Im ersten Block werden die Grundlagen vermittelt: die Kette erstellen, den Webrahmen einrichten, verschiedene Web- und Knüpftechniken, Weben mit verschiedenen Materialien, malerische und zeichnerische Möglichkeiten, komplexe Muster und Bilder weben und das Erstellen von Webanleitungen werden erlernt.

in den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke in zweier Teams umsetzen: Jede(r) erstellt eine Webanleitung, die gemeinsam abgearbeitet wird.

In der Endpräsentation stellt jede(r) Studierende seine eigene Textile Malerei/Zeichnung in Form eines Wandteppichs vor.

ACHTUNG: Der erste Termin und der erste Block sind Pflichttermine zur Teilnahme am Seminar. Im ersten Termin (circa 2/3 Stunden) wird im Detail der Ablauf des Seminars besprochen, sowie die Materialienliste /Vorbereitungen durchgegangen.

Zugang zur Holzwerkstatt ist ein plus!

Bemerkung

Endpräsentation und Winterwerkschau

Leistungsnachweis

Endpräsentation / mündliche Prüfung

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte **PRÜFEN** Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220001 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens zwei Präsentationen eigener Arbeiten im Semester.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

(Ring)Vorlesungen

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom

19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der

Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung aufs Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsгалerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und anschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation**E. Aichinger, C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exerecise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape

C. Fellmann, C. Saeger

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung**Lehrbeauftragter: Clemens Fellmann**

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der «persuasio» und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Epochen der Kunstgeschichte bis 1800». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnissen neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältigen Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Workshops

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.

- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.

- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

(Ring)Vorlesungen

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Kolloquien

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Kolloquium Akustische Ökologien und Sound Studies

K. Ergenzinger

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 22.10.2024

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 29.10.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittene Projekte im Bereich Radio- und Soundkunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspiele, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperformances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet. Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten. Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Voraussetzungen

Master MK/MG

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst

der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich Vereinnahmungen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024
 Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025
 Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025
 Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt

und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und aufschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exerecise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape**C. Fellmann, C. Saeger**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025
 Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung**Lehrbeauftragter: Clemens Fellmann**

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024
 Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024
 Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der «persuasio» und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Epochen der Kunstgeschichte bis 1800». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230026 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - R 015, Vorlesungstermin, ab 23.10.2024

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungstermin, ab 25.10.2024

Beschreibung

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

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine

unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

420250035 Praktische und Technische Informatik

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Vorlesung, ab 18.10.2024

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe, ab 30.10.2024

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:

- Logik und Schaltkreise
- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

Bemerkung

Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Übung, ab 17.10.2024

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - R 014, Vorlesung, ab 23.10.2024

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

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnisse neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220000 204 Type-Gazette Issue 05**M. Saidov**

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Professur Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022 gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt. Nun geht es um die Gestaltung der fünften Ausgabe.

Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf Editorial Design und typografischer Gestaltung.

Die Entwicklung der Publikation umfasst die Betreuung und Organisation der Druckproduktion sowie die Organisation der Release-Party. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studenten absolviert werden.

Raum: Marienstraße 1a 208

Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324220002 fake products**M. Kuban**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung**fake products**

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb**A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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 irreguLABs, 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.

- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele.

Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220020 Vergessen

J. Hintzer

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Ein Menschenleben liegt zwischen uns und dem Ende des zweiten Weltkrieges vor fast achtzig Jahren. Für uns Anlass sich filmisch mit dem Thema Erinnerung und Vergessen zu beschäftigen. Alleine oder in kleinen Teams sollen so Filme entstehen, die sich mit dem Thema persönlicher und kollektiver Erinnerung beschäftigen. Das kann zb.: ein fiktiver, dokumentarischer oder essayistischer Versuch sein sich zur deutschen Vergangenheit zu verhalten, eine dokumentarische Beleuchtung der eigenen Familiengeschichte oder ein fiktionaler Film aufgrund wahrer Tatsachen zu inszenieren. Filminstallationen sind gegebenenfalls auch möglich. Die Ergebnisse des Projektmoduls werden im Frühjahr im Rahmen einer Veranstaltung des Deutschen Nationaltheaters Weimar (DNT) öffentlich in der „Redoute“ präsentiert. <https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>
Teil des Kurses ist ein Besuch der Redoute (22.10) und des KZ Buchenwald (29.10). Das Projektmodul findet immer Dienstags statt, meist zwischen 10 Uhr und 15 Uhr

Tag der ersten Veranstaltung 22.10. Exkursion Redoute - Treffpunkt Projektraum
 Crossmediales Bewegtbild 301, Marienstr. 1b.
 Bewerbungen oder Fragen gerne an joern.hintzer@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praktische filmische Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit bei
 Pflichtterminen. 22.10 und 29.10.

324220021 Bilder einer Ausstellung

M. Marcoll

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem Semester soll Musik zu einigen ausgewählten Bilder internationaler Maler geschrieben werden.
 Im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit der Weimar Galerie sollen die Ergebnisse 2025 in einer multimedialen
 Ausstellung präsentiert werden.

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

324220022 Digital Dreams II

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, 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 II 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 II 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.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

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 u#ber 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

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day**W. Kissel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie

W. Kissel, P. Horosina

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Auspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220027 Tripping on Organ-Ologies 2.0 - Towards an ecology of practices**K. Ergenzinger, N.N.**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Klanglabor M5 202-204, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Lehrkräfte: Prof. Kerstin Ergenzinger und Bnaya Halperin-Kaddari

Dieses Projektmodul ist eine Variation unseres Tripping on Organ-Ologies Kurses vom letzten Wintersemester. Alle Studierenden sind dazu eingeladen, unabhängig davon, wer im WS 23/24 teilgenommen hat!

In diesem Semester werden wir uns auf das Beziehungsgefüge zwischen natürlichen und künstlichen Sinnen und der Umwelt konzentrieren. Aus der Tiefe unserer Ohren, von den Haarzellen über die menschlichen Rezeptoren bis hin zu den weitreichenden Fähigkeiten anderer, tierischer und technologischer Wahrnehmungsweisen, gestalten unsere Sinnesorgane und -systeme unsere Umwelten: die unterschiedlichen Fenster, durch die Lebewesen wahrnehmen und Erfahrungen machen. Was geschieht, wenn wir uns tief auf diese Prozesse einlassen?

In die ökologischen Aspekte klanglicher Praktiken und die Konzeption und Vorstellung von Umwelten einzutauchen bedeutet, sich auf die Unergründlichkeit der Verflechtungen zwischen Umgebungen und Sinnessystemen einzulassen und den Sprung zu wagen, mit unserem eigenen Körper anders wahrzunehmen. Ein solcher Versuch birgt das Potenzial, uns zu öffnen, Umwelten zu hören und zuzuhören, sowie die Verbindungen zwischen Körper, Geist und Welt in einem anderen Licht zu erfahren.

Methodisch bewegen wir uns wieder spiralförmig zwischen Praxis und Theorie. Gemeinsam lauschen wir Live- und reproduzierten Klängen, erzeugen Klänge, Sounds und zeichnen sie auf. Wir zeichnen, folgen Spuren und setzen Markierungen, lesen und schreiben. Im Wechsel der Jahreszeiten, vom Herbst bis zum Winter, draußen und drinnen, beschäftigen wir uns mit somatischen Praktiken und erforschen Bewegung und Stille. Wir diskutieren verschiedene Formen ökologisch-künstlerischer Praktiken und analysieren ihre klanglichen und polysensorischen Aspekte. Eine reiche Mischung aus Texten und künstlerischen Beispielen wird uns dabei helfen, zu definieren, wie solche neuen Ansätze aussehen und klingen könnten. Da es bei diesem Kurs darum geht, sich einer Ökologie von Praktiken anzunähern und darin zu üben, soll zum Ende ein individuelles Projekt entstehen, in dem eine Möglichkeit einer solchen Praktik entwickelt und ausprobiert bzw. realisiert wird, die sich an den im Semester behandelten Ideen ausrichtet. Individuelle Betreuungszeiten im Prozess sind dafür mitgedacht und integriert.

Das Projektmodul wird gemeinsam mit dem Komponisten und Künstler Dr. Bnaya Halperin-Kaddari unterrichtet. Eingeladene Gäste sind die Vokalistin und Kräuterkundlerin Atalya Tirosh, die Klangkünstlerin und Wissenschaftlerin Dr. Janina España Keller und der experimentelle, elektronische Künstler Víctor Mazón Gardoqui, mit dem wir uns wieder damit beschäftigen, Mikrofone als Instrumente zu bauen, um unsere Umgebung mit erweiterten akustischen Sensoren zu erkunden.

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an: kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation eines eigenen Instrumentariums s.h. Seminarbeschreibung

324220028 Werkstatt Radiokunst oder das 1mal1 der Audioproduktion

N. Singer, E. Krysalis

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 22.10.2024

Beschreibung

Neben genialen Inspirationen und künstlerischem Talent ist die Audioproduktion auch einfach Handwerk: Was möchte ich überhaupt in die Welt bringen? Wie erzähle ich mit Sound? Wie verfasse ich ein Exposé, wie ein Skript oder adaptiere bereits vorhandene Literatur? Und wie bekomme ich meine Interviewpartner an die Strippe? Wie gehe ich mit Sprecher*innen um und was muss ich bei den Aufnahmen bedenken?

Wie krieg ich dann den Sound in eine Erzählung und Dramaturgie? Und wie bekommt mein Stück am Ende den richtigen Flow, die gute Mischung aus den verschiedenen Sound-Ebenen?

Ob Feature, Hörspiel, Klangkomposition, Audiowalk oder performativem Sound-Event: überall folgen wir einem ähnlichen Produktionsprozess. Alle, die irgendwann ein größeres Stück allein als freies Projekt oder Abschlussarbeit wagen wollen, müssen einmal durch die Schule am Kleinformat.

Wir versuchen uns im Semester an der Kurzform (max. 15-20 Minuten) und erlernen dabei das nötige Handwerk, das 1mal1 der Audioproduktion. Für schon höhere Semester im Bachelor oder Master, die das Kleinformat schon hinter sich haben, ist auch die Betreuung von freieren und größeren Arbeiten möglich.

Bitte mit einem kurzen Motivationsschreiben mit Nennung der Vorkenntnisse und mit Exposé des Vorhabens oder der Idee, einem bereits vorhandenen Text oder (bei Feature/Komposition) des O-Ton-Materials bei nathalie.singer@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de bis zum 13.10.24 anmelden.

Die Veranstaltung findet in vier Blöcken statt und beinhaltet ev. eine Exkursion.

Die Schauspielerin Henriette Schmidt wird uns in begleitenden Workshops bei der Schauspielführung unterstützen und in Kooperation mit dem Fachmodul "Vom Text zum Klang" werden mit Schauspieler*innen gemeinsame Produktionswochen geplant. Daher wird die parallele Belegung der Fachmodule „Vom Text zum Klang“ oder "Audiobaukasten I Spezialkurs: Mixing und Mastering" empfohlen.

Voraussetzungen

Offen für alle MKG und Interessierte mit technischen Vorkenntnissen in der Sound-Produktion.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Audioproduktion

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet.

Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen,

Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

424210033 Field Takes for Immersive Dome Content II**C. Wüthrich, W. Kissel**

Projekt

Beschreibung

In this project, we will explore the real world to record environments for their projection in a Fulldome. After planning what we want to take, we will make shootings with a 360 degree camera and an ambisonics 3D microphone so that they can be projected in a Fulldome environment such as the Linux Fulldome at the Schwanseeestrasse 143 in Weimar. Focus of the project will be the definition of the workflow - both from the devices as well as from the software pipeline point of view.

The project will be interdisciplinary, with also students studying Computer Science at the Faculty of Media.

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210000 All Ears on Me: Klangkomposition in neuen Medienumgebungen

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 21.10.2024

Beschreibung

Lehrender: Jascha Hagen

Wie sollen wir uns als KlangkunstlerInnen in einem neuen Medienumfeld zurechtfinden, das zunehmend von schnellen, kurzen visuellen Inhalten dominiert wird? Wie können wir in einer Landschaft, in der flüchtige Bilder und schnelle Videos die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sicherstellen, dass unsere Arbeit auch wirklich gehört wird? Ist es überhaupt wünschenswert - oder möglich - in diesem schnelllebigen, visuell orientierten Raum um Aufmerksamkeit zu konkurrieren?

In einem Zeitalter, in dem digitale Plattformen Eingängigkeit und visuelles Engagement in den Vordergrund stellen, könnten wir Andy Warhols berühmte Aussage neu formulieren: "I don't care about fame, but can you listen to my music for 15 minutes?"

In diesem Kurs werden wir die sich entwickelnden Konzepte von Autorenschaft, Eigentum und Authentizität im Kontext der Medien des 21. Jahrhunderts untersuchen. Wir werden uns mit aktuellen künstlerischen Positionen

beschäftigen, die versuchen, sich entweder in die Strukturen des Plattform-Kapitalismus zu integrieren oder sich von ihren Zwängen zu befreien. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Praxis: Die StudentInnen werden ihre eigenen Klangkompositionen erstellen und die theoretischen Diskussionen praxisnah umsetzen.

Bemerkung

Erster Einführungstermin - 21.10.2024 um 13:30 Im Anschluss Termine nach Absprache, hauptsächlich in Blockformat bis Ende Dezember.

324210001 Animation Playground II

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210004 Audiobaukasten I Spezialkurs: Mixing und Mastering

J. Langheim

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 24.10.2024

Beschreibung

In diesem Kurs geht es darum, die spezifischen Techniken und künstlerischen Ansätze der Mischung und des Masterings von Hörspielen und Klangkunst zu erlernen. Vermittelt werden dabei Kenntnisse in den Bereichen Klangbearbeitung, Raumakustik und das kreative Zusammenspiel von Geräuschen, Musik und Sprache.

Dabei liegt ein besonderer Fokus auf der Feinabstimmung von Equalizern und Dynamikeffekten. Im Mittelpunkt steht die Arbeit mit gängigen Schnitt- und Bearbeitungsprogrammen (z.B. Reaper) sowie spezialisierter Software für

die Klangkunst. Hierbei lernen die Teilnehmenden, wie sie Mehrspuraufnahmen optimal bearbeiten, Effekte gezielt einsetzen und einen stimmigen, immersiven Klangraum schaffen.

Die Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung qualifiziert zur eigenständigen Mischung und dem Mastering von Hörspielen und Klangkunstprojekten. Der Kurs schließt mit einem praktischen Projekt ab, bei dem die erlernten Techniken in die Praxis umgesetzt werden müssen. Das Projekt dafür wird voraussichtlich von einem anderen Kurs geliefert.

Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse in der digitalen Klangbearbeitung, kurzes Motivationsschreiben bis 13.10.24 an jason.langheim@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme am Kurs, Mischung eines Hörspiels

324210005 Basic Coding for Artists

J. Hintzer, J. Hübner, N.N.

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hüfner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Veranstr. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210011 Deepstream– A investigation in machine learning / "AI" – In collaboration with Hybrides Lernatelier**A. König**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

The generalization of recursive algorithms and its implementation in digital computers concretize cybernetic thinking and its applications in almost all social, economical and political domains. Capital moves from a mechanistic model, accurately observed by Marx, towards an organismic model realized by informational machines equipped with complex recursive algorithms. Data is the source of information; it is that which allows the recursive models to be ubiquitous and effective.

The digital urbanism that is in the process of developing, and which will be the central theme of the digital economy, is driven by the recursive operation of data. Data, in Latin, means something that is already given, like sense data that determines the falling of the tick, or the red colour of the apple in front of me. Since the mid-twentieth century, data has acquired a new meaning, namely, computational information, which is no longer merely 'given' as such, but is rather produced and modulated by human beings. In this sense, we can see that the notion of 'societies of control' described by Gilles Deleuze is far beyond the common discourse of a society of surveillance; it rather means societies whose governmentality is based on the auto-position and auto-regulation of automatic systems. These systems vary in scale; it can be a global corporation like Google, a city like London, a nation state like China and also the whole planet.

Yuk Hui - MACHINE AND ECOLOGY, in Cybernetics for the 21st Century, Vol. 1: Epistemological Reconstruction, Edited by Yuk Hui, Hanart Press 2024

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of classification of video streams and their classification. Another central topic is cloud infrastructures and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI". The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers, that we set up in the seminar. Programming knowledge in Python is mandatory. The seminar will be a conceptual workshop that allows students to explore different tools in an open environment.

Course Objectives: This course aims to provide students with a comprehensive understanding of machine learning (ML) and its practical applications, fostering critical reflection on the implications of these technologies. By engaging with real-world problems and ethical dilemmas, participants will be equipped to navigate the complexities of ML in an increasingly data-driven society.

Conceptual Workshop: The course will adopt a seminar format that encourages collaboration and open exploration. Students will work in groups on projects that challenge them to apply their technical skills while engaging in critical discussions about the ethical implications of their work.

Peer feedback sessions and structured debates will provide opportunities for students to articulate their perspectives, challenge assumptions, and develop a well-rounded understanding of the complexities surrounding ML and AI.

This course is designed for students with a foundational understanding of programming, particularly in Python, who are interested in machine learning, video analysis, and the ethical dimensions of AI technologies.

By integrating technical skills with critical reflection, this course aims to produce not only proficient machine learning practitioners but also informed citizens who can thoughtfully engage with the implications of AI technologies. Students will leave with a nuanced understanding of how ML can be harnessed for positive societal impact while remaining vigilant to its potential risks and ethical challenges.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Deepstream.pdf

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210017 Einführung in die Geschichte der Elektroakustische Musik und Klangkunst**H. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

In diesem Grundlagenkurs, der durch weitere Kurse im Sommersemester ergänzt wird, beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik und Klangkunst, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander.

Wir beschäftigen uns mit Einblicken in die Analyse und grafischen Notationsformen. Begleitet wird der Kurs durch die Vorlesung „Tonstudioteknik I“, in die sich gesondert eingeschrieben werden muss.

Im Sommersemester folgt ein eher praktisch orientierter Grundlagenkurs, welcher im Vorfeld oder im Anschluss zu diesem Wintersemesterkurs belegt werden sollte. Vorausgesetzt wird der sichere Umgang mit den basalen Funktionen in der DAW Reaper.fm.

Für Interessierte, die aufgrund ihrer Studienordnung nicht am aktuellen Einführungsmodul teilnehmen konnten (zB. u.a. Masterstudierende) gilt, dass sich diese Fähigkeiten über vom SeaM empfohlene Tutorien parallel zum Kurs angeeignet werden sollten.

Voraussetzungen

Basale Kenntnisse im Umgang mit der DAW Reaper.fm und Audio-Equipment

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

324210019 Ekpomp# - the art of transmission and broadcast**E. Krysalis**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 21.10.2024

Beschreibung**Ekpomp#****Transmitting voices, spaces, situations. Rethink and redesign broadcast formats for bauhaus.fm**

In the course **Ekpomp#**, we dive into the digital and analog waves of transmission and broadcasting. During the semester, we will explore and examine artistic works that engage with the concepts of transmission and broadcast, and we will design and execute our own projects.

The course is integrated with the broadcast schedule of bauhaus.fm 106.6 MHz. Our goal is to experiment live with various broadcast formats focused on the theme of transmissions.

From mobile radio and nomadic transmissions to the radio studio and the Klanglabor of the university, from short live impulses to durational soundscape broadcasts, and from the transmission of spaces to transmitting an experimental sound concert, we will cover a broad spectrum of broadcasting techniques.

Throughout the course, we will utilize different analog and digital transmission methods, various microphone techniques, and listening approaches. We will also explore the broadcast capabilities of the Bauhaus University studios and mobile setups for DIY transmissions.

The aim is to produce biweekly broadcasts on bauhaus.fm, making regular attendance a prerequisite.

During the semester we will collaborate on certain transmission with Radio Monteaudio from Montevideo in Uruguay

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated.

**I use the term "Ekpomp#" (Greek: #####μ##) to collectively refer to broadcast, transmission, and emission. This term captures the essence of disseminating information, signals, or energy through various mediums*

Voraussetzungen

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated

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

324210021 Exhibitionist! (wie man Kunstaustellungen macht)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 24.10.2024

Beschreibung

Lernen Sie durch praktische Übungen, wie man Kunstaustellungen vorbereitet. In diesem Fachmodul hat jeder Studierende die Möglichkeit, selbst einmal auszustellen und darüber hinaus Erfahrungen mit der Unterstützung von anderen Künstlerinnen und Künstlern in verschiedenen Rollen bei drei kleinen Kunstaustellungen zu sammeln.

Der Kurs ist so konzipiert, dass er den Studierenden ein umfassendes Verständnis des Ausstellungsprozesses vermittelt, indem er sie in drei alternierende Gruppen aufteilt:

1. Artist Team: Diese Gruppe konzentriert sich auf das Kuratieren und Vorbereiten der Kunstwerke für die Ausstellung.
2. Exhibition Production Team: Diese Gruppe ist verantwortlich für die Einrichtung des Ausstellungsraums, einschließlich Installation und Logistik.
3. Communication Team: Diese Gruppe kümmert sich um Werbung, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit für die Ausstellung.

Die Termine der Ausstellungen werden sein:

14.11.2024

19.12.2024

06.02.2025

Wir werden auch drei Exkursionen zu Kunstaustellungen in Erfurt, Leipzig und Berlin unternehmen.

Die Termine der Exkursionen sind:

17.10.2024 (Erfurt)

21.11.2024 (Berlin)

09.01.2025 (Leipzig)

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Bitte reichen Sie eine PDF-Datei des Projekts ein, das Sie ausstellen möchten, einschließlich Bildern, einer Beschreibung, Maßen und allen relevanten Informationen.

324210022 Filmmontage

P. Horosina

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024
 Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024
 BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025
 Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

324210026 KI und Videocollage

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025
 BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210027 Life in an aquatic ecosystem

M. Gapsevicius, A. Volpato

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2024

Beschreibung

Last semester, we started a rainwater pond in the campus garden. The onset of a tiny freshwater body created space for a small ecosystem to set on, and generated additional motivation to study the microbes colonizing the pond, from an artistic perspective.

The upcoming semester we will concentrate on its evolving ecosystem: Who lives there, which microbes colonized it first, what do their interactions look like and what are the effects of human intervention on the development of the ecosystem?

During the course we will observe how different species interact within this aquatic ecosystem, track the evolution of the outside natural pond and compare it with a laboratory artificial replica of it.

We have outlined several experiments that we will begin with:

- 1) Compare the microbiomes in different parts of the pond;
- 2) Hunt, domesticate, grow and release tardigrades into the pond and see how they adapt to it;
- 3) Study growth conditions of different photosynthetic organisms in presence or absence of fundamental nutrients;

The experiments are designed to teach students how methods used in the life sciences can be applied in arts and how their use can lead to a different quality in an artwork. The experiments will shed light on how, for example, lawn fertilizer or the change in pH of water affects the ecosystem. The result of the course is an artistic project documented in the wiki.

Please send your motivation (3-4 sentences) to mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de. Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Voraussetzungen

Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Leistungsnachweis

Documentation in the GMU Media Wiki Presentation at Summaery 2024

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@uni-weimar.de

Eligible participants

Fachmodul:

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

MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

324210029 Moonshot für Autodidakten

J. Hintzer, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2024 - 02.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 05.12.2024 - 06.12.2024

Beschreibung

Der Kurs feiert angstfreies, autodidaktisches Arbeiten und erforscht Techniken des Improvisierens und des Zufalls. Unter der Leitung von Mathias Max Herrmann, flankiert von Prof. Jörn Hintzer werden die Teilnehmer*innen in zwei Workshops auch KI-Filmanwendungen nutzen.

Es gilt maximal groß zu denken und dementsprechend ungebremst in die Realisierung der filmischen (KI- und Interview gestützten) Vorhaben zu kommen. Der Kurs soll den Studierenden nachhaltig bewusst machen, das gute Projekte gerade in der Kluft zwischen

Anspruch und Realität entstehen. Zweifel sind zu unbedingt umarmen. Am Ende entsteht ein filmisches Ergebnis. Als formale Blaupause dient das Neo-Genre der KI - gestützten Mockumentary

Achtung: die Teilnahme an den Workshops sind Voraussetzung für die Teilnahme an den Kursen. Die Workshops gehen den ganzen Tag.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, aktive Anwesenheit bei den Workshops

324210030 Musikinformatik: Csound I

M. Marcoll

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, unger. Wo, 15:30 - 16:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese.

Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

324210031 Performing for Machines (Body Work in Cybernetic Systems)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs bietet einen ersten Überblick über körperbasierte Kunst und ihre Interaktion mit Technologie. Die Teilnehmer lernen von den innovativen Arbeiten von Künstler/innen, die die aktuelle Kunstszenen beeinflussen haben, und diskutieren kollektive Arbeitsmethoden zur Integration interaktiver Technologie in Performance-Kunstwerke.

Seit der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts hat die kybernetische Denkschule jeden Aspekt unseres Lebens tiefgreifend verändert. Was bedeutet es, in Körpern zu leben, die sich durch automatisierte Systeme und ihre Ökosysteme bewegen? Aufbauend auf kybernetischen Konzepten werden wir die Wechselbeziehungen zwischen Körpern und ihrer Umgebung untersuchen.

Die Teilnehmer werden mit den Studenten von Alexander König zusammenarbeiten und lernen, wie man interaktive Projekte im TouchDesigner entwickelt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es ist nicht notwendig, Erfahrung mit Performancekunst zu haben. Dieses Modul ist in Zusammenarbeit mit Alexander König Touchdesigner Fachmodul geplant.

Dieses Modul ist als praktische Unterstützung für das Projektmodul von Ursula Damm geplant.

Um am Kurs teilzunehmen: Senden Sie ein Motivationsschreiben an meine E-Mail: isabella.lee.arturo@uni-weimar.de

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.

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?**K. Schlimm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese

Y. Wang

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

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 mecha[1]nical parts for (interactive) installation, devices, kinetic sculptures, etc. We will have a look at connectors, shafts, couplings, flanges, holders, adap[1]ters, 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 silico[1]nes, 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.

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210038 Szenenbild

N. Seifert

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 21.10.2024

Block, 10:00 - 18:00, 06.01.2025 - 10.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 18:00, 13.01.2025 - 13.01.2025

Beschreibung

Der Kurs setzt sich mit der essenziellen Rolle des Szenenbildes in der filmischen Erzählung auseinander. In einer praxisnahen Projektwoche 06.-10.01.25 haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen kleinen Studiobau zu entwerfen und umzusetzen, der anschließend von den Teilnehmenden des Kamera- und Lichtsetzungs-Kurses genutzt wird, um kurze Clips zu produzieren.

Zu Beginn des Kurses werden die Teilnehmenden in die Grundlagen des Szenenbildes eingeführt. Der Fokus liegt auf Farblehre, Patina-Techniken, Materialkunde, Lichtdesign und Nachhaltigkeit. Die Bedeutung von Farben für Stimmung und Emotionen wird behandelt, während die Studierenden lernen, wie sie Materialien bearbeiten können, um authentische Kulissen zu schaffen.

Ein besonderes Highlight sind der Besuch des RIO Fundus und die Kooperation mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT). Dort können die Studierenden wertvolle Einblicke in professionelle Produktionsprozesse gewinnen. Dieser Besuch fördert nicht nur das Verständnis für Möbel und Requisiten, sondern ermöglicht auch einen direkten Austausch mit Fachleuten aus der Branche.

Insgesamt zielt dieser Kurs darauf ab, technische Fertigkeiten zu vermitteln und ein Bewusstsein für kreative Prozesse im Kontext filmischer Erzählungen zu fördern.

Wenn ihr teilnehmen wollt sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme/ Abgabe eines Entwurfs und aktive Teilnahme beim Studioauf und abbau

324210040 The Plant Plant - A Sensing Space of Green Control

C. Doeller, K. Herbst

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie nehmen Pflanzen ihre Umwelt wahr, auf welche Weise stehen Pflanzen und Umwelt im Austausch? Wie können wir diese Prozesse immersiv erfahrbar machen, inwieweit werden unsere Konzepte und Technologien der Pflanzenwelt gerecht?

In der Agrarindustrie dient die Verknüpfung von Pflanzenzüchtung und Kybernetik der Optimierung von Nutzpflanzen. Durch den Einsatz von maschinellem Lernen und Robotik wird auf höhere Ertragsleistungen, Krankheitsresistenzen oder Klimaanpassung gezielt.

Mit dem Seminar "The Plant Plant" laden wir euch ein, jegliche Produktivitätsfaktoren beiseite zu legen und die Kontrolle an die Pflanzen zu übergeben. Mithilfe von DIY Sensoren und Mikrocontrollern unternehmen wir gemeinsam den Versuch, Interaktionen zwischen Pflanzen und ihrer Umgebung zu messen und diese Messdaten in eine dynamische Raumatmosfera zu übersetzen. Dabei lassen wir uns von kybernetischen Regelsystemen inspirieren, provozieren verschiedene Arten von Rückkopplungen zwischen Pflanze, Umgebung und Mensch und werfen einen kritischen Blick auf deren Zusammenhänge und Effekte. Ziel ist die gemeinsame Entwicklung eines spekulativen "sensing space" – eines begehbaren Erfahrungsraums, dessen atmosphärische Parameter wie z.B. Licht, Temperatur und Luftzirkulation primär von der "grünen" Kommandozentrale gesteuert werden.

Dies ist ein hands-on Seminar. Es beinhaltet drei Workshops, in denen wir Pflanzen unter verschiedenen Bedingungen züchten, die Grundlagen der DIY Elektronik / Sensorik erlernen und Regelsysteme mit Arduino / ESP32 Mikrocontrollern, Motoren und Lichtquellen programmieren. Darüber hinaus diskutieren wir entsprechende Beispiele künstlerischer Forschung im Kontext der Medienkunst.

Nötige Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Hineindenken in pflanzliche Umwelten, Begeisterung für das Basteln und Experimentieren mit DIY Elektronik, Bereitschaft zur Gruppenarbeit und die Lust am Kreieren von spekulativen Erfahrungsräumen. Es sind keinerlei inhaltliche Vorkenntnisse nötig, Teilnehmer*innen benötigen einen eigenen Computer / Laptop.

Bemerkung

Anmeldung bis Sonntag (20. Oktober) per E-Mail, Betreff „The Plant Plant“, mit einem kurzen Motivationsschreiben (3-4 Sätze) an: christian.doeller@uni-weimar.de.

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

Leistungsnachweis

Development of prototype, commitment to group work, documentation

324210044 Exploring Contemporary Media Environments: Touchdesigner – Fundamentals

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024
Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Computerpool B15 – 102 / Online, ab 28.10.2024

Beschreibung

Other lecturers: Belcim Yavuz

This seminar offers an introduction to contemporary video design workflows, emphasizing foundational principles applicable across various disciplines and software environments. The primary focus will be on the software TouchDesigner, providing participants with practical skills alongside theoretical insights.

The seminar will consist of hybrid lectures that explore the theoretical underpinnings of modern media workflows, situated within a historical context of media theory. These discussions will draw on key concepts from notable theorists, providing a framework for understanding the evolution of video design practices.

Following the lectures, students will engage in a practical tutorial led by Belcim Yavuz in the faculty's computer pool, where they will gain hands-on experience with advanced workstations. This combination of theory and practice will equip students with a comprehensive understanding of current industry standards and workflows in video and 3D design.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Room: Computerpool B15 – 102 / Online

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_1.pdf

324210047 Vom Text zum Klang. Hörspielregie und die Folgen

F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2024

Beschreibung

Wie wird ein Text zum Klang? Klingt der Text schon selbst? Und wie verbinden sich Stimme, Geräusch und Musik zu einem komponierten Hörspiel? In diesem Kurs setzen wir gemeinsam Texte zu einem Kurzhörspiel um.

Die Texte stehen schon für euch bereit – sie wurden von einer hochkarätigen Jury des Hörspielmanuskriptwettbewerbs auf dem Hörspielsommer Leipzig 2024 ausgewählt und warten nun darauf, von euch umgesetzt zu werden.

Der Hörspielmanuskriptwettbewerb ist eine Kooperation zwischen dem Experimentellen Radio und dem Hörspielsommer Leipzig e.V. Der Wettbewerb ist dem Austausch zwischen Autor:innen und Regisseur:innen - sowie der Förderung von Nachwuchstalente wie euch gewidmet.

Anhand der Umsetzung der Kurzmanuskripte wollen wir das Hörspielregiehandwerk erkunden und verfeinern. Was macht ein:e Regisseur:in eigentlich genau? Was steckt in den Texten für eine klangliche Umsetzung? Wie wähle ich Stimmen und Klangmaterial aus? Und wie ergibt sich aus Stimme, Geräusch, Musik ein künstlerisches Kurzhörspiel?

Mit euren Stücken tretet ihr im Hörspielmanuskriptwettbewerb 2025 gegen Produktionen der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen an. Die Studierenden dieses Kurses wollen wir auch in einem Austausch Meeting treffen, in dem wir uns über unterschiedliche Herangehensweisen an das Hörspiel aus Perspektive des Theaters und des Radio austauschen. Die Fachjury prämiiert auf dem Hörspielsommer die besten Umsetzungen.

Anmeldung mit kurzem formlosen Motivationsschreiben und Nennung der Vorkenntnisse im Audibereich bis 13.10.24 an: frederike.moormann@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Mind. Grundkenntnisse im Audioschnitt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme am Kurs, Produktion eines Kurzhörspiels

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324210058 "Collaborative Creation in Touchdesigner: Designing Immersive Media Environments"

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Hybrides Lernatelier, ab 28.10.2024

Beschreibung

This seminar emphasizes the power of teamwork in the development of immersive and interactive experiences using TouchDesigner. Participants will engage in collaborative projects that explore the intersection of technology and creativity in experimental art.

Throughout the seminar, attendees will focus on the following key areas:

In collaboration with Hybrides Lernatelier and facilitated by Jan Sieber, this seminar aims to cultivate a supportive and collaborative atmosphere where participants can experiment, innovate, and expand their artistic practices. By the end of the seminar, attendees will have developed not only a strong understanding of interactive design principles but also valuable teamwork skills essential for future creative endeavors.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Apply in a group with a project and a motivational letter. Experience in Touchdesigner needed.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_2.pdf

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

M.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

324220003 Freies Projekt - Design und Management

G. Babtist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept

überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

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

E. Hornecker, R. Koningsbruggen

Projekt

Beschreibung

Our personal lives are increasingly datified, 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).

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hüfner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Verant. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210015 Dokumentation

P. Rahner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Beschreibung

Im Fachkurs Dokument, beschäftigen wir uns mit Reproaufnahmen, Ausstellungsansichten und Abbildungen von Fotografien. Mit fotografischen Mitteln erproben wir unterschiedliche Formen von Dokumentation. Dabei geht es nicht nur um die Produktion, sondern auch um die Handhabung der erstellten Bilder. Digital, analog für Web oder Print. Portfolio, Webpage oder Handout. Zusammen entwickeln Sie eine Strategie, in der Sie Ihren Prozess des Semesters in eine Form bringen.

Wir werden uns mit Moritz Lampe aus der Bibliothek der Bauhaus-Universität treffen. Er zeigt uns den Bestand der Künstlerpublikationen. Dort werden sich sicher einige Optionen ergeben, wie man Bücher oder Objekte an einem direkten Beispiel, abbildet.

Sie brauchen für diesen Kurs alle Einführungen in der Fotowerkstatt. Bitte nutzen Sie ggf. im Vorfeld die Einführungsangebote der Fotowerkstatt.

<https://www.uni-weimar.de/de/kunst-und-gestaltung/struktur/werkstaetten-ausstattung/zentrale-werkstaetten/foto/termine/>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Einführungen in der Fotowerkstatt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, gedruckte Dokumentation, Prä-sentationskonzept, Aufsicht bei Präsentationen

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220002 fake products

M. Kuban

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

fake products

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220003 Freies Projekt - Design und Management

G. Babtist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die

Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220004 Freies Projekt - Emerging Technologies and Design

T. Pearce
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220005 Freies Projekt - Transformatives Design

M. Kuban
Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

324220007 irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe

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

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes Lehlabor 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und

Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Veranst. SWS:

16

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

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

Schlüsselbegriffe 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

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

324220039 Freies Projekt - Industriedesign**A. Mühlenberend**

Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 2

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- Alltäglich (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230009 Robotic Tectonics – Roboterbasierte Lehr- und Lernumgebung für automatisierte Bauprozesse

J. Willmann, L. Abrahamczyk, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Raum: Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung »Design for Robotic Assembly« erlaubt den Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar erstmals einen direkten Zugang zu industrieller Robotik im Lehr- und Lernkontext. Hierzu erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Implementierung robotischer Interaktion und Manipulation, wobei eigene experimentelle, materielle Erprobungen durchgeführt und gemeinsam verortet werden. Eine wesentliche Rolle spielt das Design von robotischen Materialisierungsprozessen (insbesondere Assemblierung) und damit verbunden die unmittelbare Verzahnung von Daten und Material, von Entwurf und Ausführung.

Design for Robotic Assembly ist als interdisziplinäre Lehrveranstaltung konzipiert und wird gemeinsam von den Professuren Designtheorie/Designforschung und Komplexe Tragwerke durchgeführt. Die Lehrveranstaltung wird als Wissenschaftsmodul mit integralen Übungen (6 ECTS) für Studierende der Studiengänge »Bauingenieurwesen« (B.Sc. & M.Sc.), »Digital Engineering«, »MediaArchitecture« und »Produktdesign« der Fakultäten Bau- und Umweltingenieurwissenschaften, Architektur und Urbanismus sowie Kunst und Gestaltung angeboten. Die Ergebnisse sollen an der Winterwerkschau o.ä. präsentiert werden. Als »Austragungsort« wird das neue Bauhaus Design Lab (D-LAB) fungieren.

Wichtig: Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse im Bereich der Robotik notwendig; allerdings ist die Teilnehmer*innenanzahl auf 6-10 Studierende begrenzt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie

müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und aufschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation**E. Aichinger, C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024
 Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heiß umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exerecise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper

A. Noack, KuG

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape

C. Fellmann, C. Saeger

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Lehrbeauftragter: Clemens Fellmann

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs-

und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 2

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der »persuasio« und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Epochen der Kunstgeschichte bis 1800«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben

der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnissen neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

M.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um

die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324210001 Animation Playground II

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210005 Basic Coding for Artists

J. Hintzer, J. Hüfner, N.N.

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt

werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hüfner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210007 Bauhaus Inhouse**M. Saidov, S. Specht**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse gestaltet die visuelle Identität der Professur Typografie und Schriftgestaltung. Dabei wird ein neues Logo für die Professur gestaltet, welches für das kommende Semester den Instagram-Account darstellt. Des Weiteren gestaltet und organisiert das Bauhaus Inhouse Team die Ausstellung zur Winterwerkschau, welche die Projekte und Kurse der Professur gemeinsam präsentiert. Dafür wird dann auch noch ein Poster mit Animationen gestaltet. Das Team wird von Ossian Osborne betreut.

Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-4 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

324210008 Bauhaus Master Lectures**M. Saidov**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Beschreibung

Bauhaus Master Lectures" ist die Vortragsreihe des Studiengangs Visuellen Kommunikation. Im Rahmen dieser Veranstaltungsreihe laden wir herausragende Gäste aus den Bereichen Design, Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft ein, um ihre wertvollen Expertisen und inspirierenden Perspektiven mit uns zu teilen. Wie in jedem Semester ist die Gestaltung des Plakats und der Animationen den Studierenden zugänglich.

Neben der Gestaltung umfasst der Kurs die Betreuung und Organisation der Druckproduktion, sowie die Organisation der fristgerechten Fertigstellung Social Media Animationen. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe bis zum 20.09.2024 unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung**Voraussetzungen**

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210012 Digital Animation Motion Design /3D**A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210014 Dimensions of One

M. Saidov

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Mono-spaced, mono-linear, mono-modular. Wir werden uns mit Schriften befassen, die eine Festbreite, eine Strichstärke, ein Raster, eine Komponente oder ein System als Gestaltungsgrundlage benutzen. Dazu gehören Schriften, die speziell für Schreibmaschinen entwickelt wurden (Monospaced), solche mit gleichbleibender Strichstärke (Grotesk, Sans-serif), Schriften zur maschinellen Zeichenerkennung (OCR, MICR) sowie Schriften, die für niedrige Auflösungen mit modularen Systemen geschaffen wurden (VCR, LED, Leuchtschilder und mehr). Auf Grundlage unserer Recherche werden wir die Schriftstile untersuchen und dokumentieren, um die Beziehung zwischen ihrer Produktions-Technologie und Ästhetik zu verstehen. Ziel ist es, auf Basis mehrerer Quellen eine Schrift zu entwickeln, welche einen Aspekt der Mono-Breite, Mono-Linearität oder Mono-Modularität neu interpretiert.

Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift (Text oder Display) resultieren, die einen zeitgenössischen Charakter aufweist. Die Medien der Anwendung sind von dem entsprechenden Projekt und dessen Intension abhängig. Die Studierenden haben die Möglichkeit, eine bestehende Schrift in diesem Kurs weiterzuentwickeln.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Florian Mecklenburg)

Bei Interesse bitte bis zum 13.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an marcel.saidov@uni-weimar.de senden.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Schriftgestaltung

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210022 Filmmontage

P. Horosina

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / **Lehre**

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

324210026 KI und Videocollage

N. Seifert

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2024 - 28.10.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2024 - 11.11.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.01.2025 - 06.01.2025

BlockSat., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.01.2025 - 18.01.2025

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, 27.01.2025 - 27.01.2025

Beschreibung

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT) bietet der Kurs „KI und Videocollage“ eine Erkundung der Schnittstelle zwischen Künstlicher Intelligenz und kreativer Videogestaltung im Kontext der Befreiung Europas vom Nationalsozialismus. Ziel des Kurses ist es, die philosophischen Dimensionen dieser Fusion zu erforschen und den Teilnehmenden neue Perspektiven auf die digitale Kunst und das geschichtliche Ereignis zu eröffnen.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Nutzung von Archivmaterial, das als Grundlage für kreative Projekte dient. Die Studierenden lernen, wie sie dieses Material mithilfe von Künstlicher Intelligenz manipulieren können, um Videocollagen zu erstellen. Zudem werden grundlegende Techniken des Greenscreen-Einsatzes sowie die Anwendung von Adobe After Effects vermittelt. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmenden, die traditionellen Grenzen der Videogestaltung herauszufordern und neu zu definieren.

Ein zentrales Element des Kurses ist die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Kreativitätsparadigmen. Die Studierenden werden ermutigt, ihr neu erworbenes Wissen über KI und

Videocollagen miteinander zu verweben und eigene Projekte zu entwickeln, die ihre individuelle künstlerische Stimme widerspiegeln.

Der Höhepunkt des Kurses ist eine öffentliche Ausstellung in der Redoute (<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>), bei der die Teilnehmenden ihre Werke präsentieren können. Dies bietet nicht nur eine Plattform zur Sichtbarkeit ihrer kreativen Arbeiten, sondern auch die Möglichkeit zum Austausch mit einem breiteren Publikum.

Bei gewünschter Teilnahme sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bitte sendet ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer Videocollage und Präsentation in der Ausstellung

324210029 Moonshot für Autodidakten

J. Hintzer, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2024 - 02.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 05.12.2024 - 06.12.2024

Beschreibung

Der Kurs feiert angstfreies, autodidaktisches Arbeiten und erforscht Techniken des Improvisierens und des Zufalls. Unter der Leitung von Mathias Max Herrmann, flankiert von Prof. Jörn Hintzer werden die Teilnehmer*innen in zwei Workshops auch KI-Filmanwendungen nutzen.

Es gilt maximal groß zu denken und dementsprechend ungebremst in die Realisierung der filmischen (KI- und Interview gestützten) Vorhaben zu kommen. Der Kurs soll den Studierenden nachhaltig bewusst machen, dass gute Projekte gerade in der Kluft zwischen Anspruch und Realität entstehen. Zweifel sind zu unbedingt umarmen. Am Ende entsteht ein filmisches Ergebnis. Als formale Blaupause dient das Neo-Genre der KI-gestützten Mockumentary

Achtung: die Teilnahme an den Workshops sind Voraussetzung für die Teilnahme an den Kursen. Die Workshops gehen den ganzen Tag.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, aktive Anwesenheit bei den Workshops

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210034 Reborn**M. Rasuli**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, ab 23.10.2024

Beschreibung

Im Fachkurs „Reborn“ werden wir uns ausführlich mit dem Prozess eines Redesigns auseinandersetzen. Der Fokus wird hierbei auf Food Brands liegen. Die Studierenden werden sich zunächst mit der Markengeschichte einer selbst gewählten Food Brand auseinandersetzen, um anschließend eine Markenrepositionierung und ein Marken-Redesign vorzunehmen. Dabei werden Logo-Gestaltung und Packaging Design eine zentrale Rolle spielen. Workshops zu den Themen „Farbe“ und „Muster“ werden diesen Teil des Kurses ergänzen. Im Anschluss wird es darum gehen, die Redesigns optimal zu inszenieren und zu dokumentieren. Hierzu werden die Workshops „Studio-Fotografie“ und „KI-Mockups“ in den Kurs integriert. Im letzten Teil des Kurses soll eine Kampagne zum Relaunch der Marke entstehen; hier werden Fähigkeiten im Texten und in der intermedialen Plakatgestaltung trainiert.

Die Prüfungsleistung besteht in der Durchführung einer Abschlusspräsentation sowie in der Teilnahme an der Semesterausstellung. Die regelmäßige Teilnahme an der Lehrveranstaltung ist Voraussetzung für eine Bewertung.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Gestaltungsprogrammen der Adobe CC (o. Äquivalent), Interesse an Branding und konzeptioneller Gestaltung

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, Teilnahme an der Semesterausstellung

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese

Y. Wang

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210038 Szenenbild

N. Seifert

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 15:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 21.10.2024

Block, 10:00 - 18:00, 06.01.2025 - 10.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 18:00, 13.01.2025 - 13.01.2025

Beschreibung

Der Kurs setzt sich mit der essenziellen Rolle des Szenenbildes in der filmischen Erzählung auseinander. In einer praxisnahen Projektwoche 06.-10.01.25 haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen kleinen Studiobau zu entwerfen und umzusetzen, der anschließend von den Teilnehmenden des Kamera- und Lichtsetzungs-Kurses genutzt wird, um kurze Clips zu produzieren.

Zu Beginn des Kurses werden die Teilnehmenden in die Grundlagen des Szenenbildes eingeführt. Der Fokus liegt auf Farblehre, Patina-Techniken, Materialkunde, Lichtdesign und Nachhaltigkeit. Die Bedeutung von Farben für

Stimmung und Emotionen wird behandelt, während die Studierenden lernen, wie sie Materialien bearbeiten können, um authentische Kulissen zu schaffen.

Ein besonderes Highlight sind der Besuch des RIO Fundus und die Kooperation mit dem Deutschen Nationaltheater (DNT). Dort können die Studierenden wertvolle Einblicke in professionelle Produktionsprozesse gewinnen. Dieser Besuch fördert nicht nur das Verständnis für Möbel und Requisiten, sondern ermöglicht auch einen direkten Austausch mit Fachleuten aus der Branche.

Insgesamt zielt dieser Kurs darauf ab, technische Fertigkeiten zu vermitteln und ein Bewusstsein für kreative Prozesse im Kontext filmischer Erzählungen zu fördern.

Wenn ihr teilnehmen wollt sendet bitte ein kurzes Motivationsschreiben bis zum 13.10.2025 an nele.seifert@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme/ Abgabe eines Entwurfs und aktive Teilnahme beim Studioauf und abbau

324210039 The Anonymous Photographers Society: Studio Photography as Art and Therapeutic Weapon

J. Albrecht

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Welcome to The Anonymous Photographers Society, where creativity meets purpose. This isn't just a course; it's an artistic journey designed for those ready to push boundaries and transform their photography into something truly impactful. In this immersive program, you'll discover how studio photography can be more than just an art form – a therapeutic tool, a means of self-expression, and a catalyst for personal growth. Here, we explore studio photography as a dynamic medium for storytelling and healing. You'll refine your technical skills in a professional studio environment, but more importantly, you'll be encouraged to craft projects that resonate deeply with your personal and artistic vision. We'll create a supportive, collaborative space where ideas flow freely and everyone's voice is heard. Throughout the course, you'll dive into studio photography's rich history and evolution, learning from the masters who shaped the field. We'll also explore the therapeutic potential of photography, looking at how it can unlock new perspectives and emotional depth. You'll master essential studio techniques, from sophisticated lighting setups to advanced portrait and still-life photography, and even dip into AI-enhanced editing. But this journey isn't just about technical prowess. It's about creating something that matters. You'll develop your studio photography projects with themes that explore identity, emotion, and narrative. The focus? Whatever sparks your creativity. By the end, you'll have a portfolio that showcases your skills and tells a story of your artistic and personal growth. In The Anonymous Photographers Society, you're not just learning – you're evolving as an artist and a person. Join us and be part of something bigger.

If you're interested in applying, please send a brief motivation

statement to julia.albrecht@uni-weimar.de by 13.10.2024.

"IMPORTANT:

Participation in an introductory course for the photo studio is mandatory. Students who have not yet completed this introduction can attend the four-day session on 17.10, 24.10, 07.11, and 14.11 from 9 a.m. to 1 p.m. To register, please email Jonas Tegtmeyer. Please note that participation in the course is only possible if you have already completed the studio introduction or are signed up for these dates.

Email: jonas.tegtmeyer@uni-weimar.de"

Room: Seminarraum
403 (Limona)
Fotostudio

Please note the relevant study regulations.

Bemerkung

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

324210041 The writers room - kollaboratives Drehbuchschreiben mit KI

J. Hüfner

Fachmodul

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 23.10.2024 - 23.10.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, 25.10.2024 - 25.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 04.12.2024 - 04.12.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 11.12.2024 - 11.12.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 15:00 - 18:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Welche Rolle kann KI im Drehbuchprozess spielen? Ist KI Assistent, Inspiration, künstlerisches Stilmittel oder schreibt KI das Drehbuch und Autor*in kuratiert lediglich? Während des Kurses werden wir die Möglichkeiten von KI für das Drehbuchschreiben erkunden, zusammen mit Studierenden der Medieninformatik, die entsprechende KI-Modelle weiterentwickeln und an konkrete Anforderungen umsetzen können. Für diesen Prozess sind Kenntnisse im Drehbuchschreiben notwendig, weshalb sich der Kurs an Studierende richtet, die schon Erfahrung im Drehbuchschreiben haben. Final soll ein Kurzfilmdrehbuch entstehen zum Thema Erinnerung. Die fertigen Drehbücher werden in Form einer Lesung mit Schauspielenden des DNT präsentiert.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle- /BBB-Termine

30.10 15-18 Uhr

27.11 15-18 Uhr

18.12 15-18 Uhr

Voraussetzungen

Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Projekt

324210045 Typografischer Survival-Guide

F. Mecklenburg

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Wir alle kennen die klassischen typografischen Regelwerke wie Detailtypografie von Forssman und de Jong oder Grid Systems von Müller-Brockmann. Diese Werke und ihre Gestaltungsprinzipien gelten als das Nonplusultra, das von vielen Gestalter angestrebt wird. Doch wie verhält es sich mit dem Einsatz von Typografie als visuelles Bild im alltäglichen Gebrauch?

In diesem Kurs untersuchen wir die scheinbar banalen, unauffälligen, fehlerhaften und absurden Momente, in denen uns typografische und grafische Anwendungen begegnen. Dazu zählen Nischenmomente wie die zahlreichen Visitenkarten verschiedener Autohändler, die unter der Windschutzscheibe klemmen, oder die unterschiedlichsten Beschriftungen von Verpackungskartons, die wir aus Übersee erhalten.

Ihr sammelt Beispiele aus einem Bereich, der euch interessiert, analysiert diese und entwickelt daraus einen Survival-Guide. Dieser Guide besteht aus einer Reihe von Grundsätzen und Strategien, um diese bestimmte Nische mit aller Ernsthaftigkeit zu meistern. Darüber hinaus experimentieren wir mit neuen typografischen Anwendungen, die sich aus unserer Recherche ergeben.

Endergebnis: Eine Publikation und ein typografisches Experiment

Der Fachkurs findet im Wechsel online und offline statt. Die Offline-Sessions gehen von 11:00 bis 17:30 Uhr, die Online-Sessions von 09:30 bis 13:30 Uhr. Am 12.11., 04.12. und 11.12. findet kein Kurs statt.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Marcel Saidov)

Bei Interesse, reicht bitte bis zum 13.10. ein Bild (found footage) an uni-weimar@florianmecklenburg.com, welches deine Definition von banaler Typografie darstellt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210046 Vier Farb Druck Punkt.

A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101

Beschreibung

Der Kurs »Vier Farb Druck Punkt.« behandelt wichtige Informationsbereiche der Druckproduktion und der Farbwahrnehmung. Wir werden uns in den Grenzbereichen von Vier-Farb Drucken und deren Aufschlüsselung in Druckpunkten bewegen, eigene erstellen und zu Papier bringen. Uns interessiert nicht der klassische »perfekte« CMYK-Druck sondern wir werden durch bewusste Vergrößerungen und Abweichungen experimentelle Druckwerke erzeugen. Wir bewegen uns vor allem in den Bereichen Siebdruck und Risographie.

Eine begleitende Exkursion zu der DZA in Altenburg ist vorgesehen.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Gemeinsame Publikation

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos**M. Neuner**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte **PRÜFEN** Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324220002 fake products**M. Kuban**

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung**fake products**

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation
Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

324220007 irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe

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

irreguLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, 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

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung

Strategic Design and Branding

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um

diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.

- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220010 Fragmenting Found Footage

A. Palko, M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 22.10.2024

Beschreibung

Archive, Begegnungen, Geschichte, Sammlungen, Fotoalben, Beziehungen, Briefmarken, Geschichten, Plakate, Bücher, Bestände, Reste, Müll, Nachrichten, Formulare, Texte, Museum, Archäologie, Erfindungen, Storytelling, Kollision.

Alles was wir haben, müssen wir verbinden.

Schritt 1:

in diesem Projekt wühlen wir in den eigenen Schubladen.

— was sammelt ihr — was hat eure Familie gesammelt.

Was ist vorhanden.

Schritt 2:

Diese Daten werden mit Found Footage aus einer anderen unpersönlichen digitalen Sammlung kombiniert, fragmentiert, verschachtelt, verkompliziert.

Wir erfinden neue Erzählstrukturen, Bildkombinationen, Welten, Inhalte und grafische Interpretationen.

Mögliche Produkte:

Magazin

Buch

Website

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324220011 Freie Projekte Typografie

M. Saidov

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220012 Freies Projekt - Bewegtbild**J. Hintzer, J. Hübner**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bemerkung

Anmeldung über Mail: joern.hintzer@uni-weimar.de oder jakob.huefner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

324220013 Freies Projekt - Bild-Text-Konzeption**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

wöch.

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220014 Freies Projekt Fotografie**P. Rahner, B. Wudtke**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 09:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 23.10.2024

Beschreibung

Vom vierten bis zum siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden. Bewerbung für ein "freies Projekt Fotografie" bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) und Nennung eines Arbeitstitels per E-Mail an: pio.rahner@uni-weimar.de Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Erstes Treffen am 23.10.2024

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit und Partizipation am Gruppendiskurs, Präsentation einer Abschlussarbeit, Note

324220015 Freies Projekt - Grafikdesign

M. Weisbeck, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

324220016 Message to the Cosmos

S. Specht

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 11:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2024

Beschreibung

Lecturer: Guest Professor Stephanie Specht M.F.A.

Imagine designing something that could be discovered by extraterrestrial beings in the distant future. In this project, you will create a message to be preserved in a time capsule, intended for discovery by unknown beings. You will typographically use numbers to represent the time capsule's expiration date, making it both visually striking and meaningful. Your message will focus on a significant moment in history, capturing its essence and cultural significance through thoughtful design. Additionally, you will choose a strategic location to hide your time capsule, considering factors like accessibility, durability, and symbolism. Finally, you will plan a ceremony to commemorate the capsule's burial, carefully designing the event and documenting the experience. This project challenges you to reflect on life on Earth from a graphic designer's perspective, crafting a message that communicates our civilization's story across time and space.

Freedom in results. The message can be shown in a booklet, a poster, a flag, a billboard, ...

Benefits: Long work and typo nights with the other typo courses (Marcel Saidov, Florian Mecklenburg)

If you are interested, please send a short letter of motivation (including details of field of studies and academic year) to hello@spechtstudio.com by October 13.

Please note the corresponding study regulations

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Presentation and submitting

324220017 My Body My Building**M. Rasuli, B. Scheven**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220019 Portrait-Einstellungen

B. Wudtke

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201

Beschreibung

Im Wintersemester wollen wir uns erneut dem Genre des fotografischen Portraits widmen, indem wir dazu zeitgenössische Texte lesen und eine Reihe von spannenden Gastvorträgen im Forschungskontext „Blickrichtung und Multiperspektivität“ hören werden. Gemeinsam wollen wir die eigene fotografische Portraitarbeit sichten, diskutieren und die inhaltlichen wie gestalterischen Schwerpunkte ausformulieren und weiterentwickeln. Es sollen kurze Texte zur eigenen Blickrichtung erarbeitet werden und die praktische Umsetzung an der subjektiven fotografischen Perspektive verfeinert werden, so dass eine professionelle wie überraschende Bildserie geschaffen werden kann. Es geht darum an der Konzeption eines Settings (einer Portrait Einstellung) zu arbeiten, welches die eigene Handschrift trägt.

Auf technischer Ebene kann das Portrait fotografisch oder aber fotografisch anmutend - also mit variablen Tools - erarbeitet werden (analog, digital, algorithmisch generiert, transmedial reproduziert etc.).

In der Kursarbeit wollen wir uns zudem Zeit nehmen für eine umfassende Rückschau auf entstandene Arbeiten im Fachbereich Fotografie und anhand vorhandener Bilder die vorgenommenen „Portrait Einstellungen“ (Settings) diskutieren und diese kunst- wie populärwissenschaftlich einordnen lernen. Wir nehmen Bezug auf verschiedene Bildkulturen, wie z.B. das tradierte (Selbst-)Portrait, als ein ehemals privilegiertes Produkt einer gebildeten Minderheit und im musealen Kontext ausgestellt, wie auch dem Selfie als Bildtypus einer digitalen Kultur, das sich vor allem in sozialen Netzwerken online präsentiert und erst in den 2010er Jahren einen Weg ins Museum findet.

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Das Projektmodul wird von einer Förderung begleitet, die es uns ermöglicht zwei externe Autorinnen zum Thema einzuladen, als auch Vorträge von zwei PHD Studierenden mit ihren Forschungsthemen zu hören und mit Ihnen zu diskutieren.

Bewerbung über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und

Motivationsschreiben: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

In diesem Kurs können Studierende teilnehmen, die sich bereits intensiv in den Projektmodulen zum fotografischen Portrait beteiligt haben (mind. 2 Semester) und die technischen Einführungskurse der Fotografie besucht haben. Bewerbung nur über Kontaktaufnahme zur Professur mit Bewerbungsportfolio und Motivationsschreiben möglich: <birgit.wudtke@uni-weimar.de>

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung; Anwesenheit, aktive Mitarbeit, Erstellung einer Portraitserie, eigene Textarbeit

324220020 Vergessen**J. Hintzer**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301

Beschreibung

Ein Menschenleben liegt zwischen uns und dem Ende des zweiten Weltkrieges vor fast achtzig Jahren. Für uns Anlass sich filmisch mit dem Thema Erinnerung und Vergessen zu beschäftigen. Alleine oder in kleinen Teams sollen so Filme entstehen, die sich mit dem Thema persönlicher und kollektiver Erinnerung beschäftigen. Das kann zb.: ein fiktiver, dokumentarischer oder essayistischer Versuch sein sich zur deutschen Vergangenheit zu verhalten, eine dokumentarische Beleuchtung der eigenen Familiengeschichte oder ein fiktionaler Film aufgrund wahrer Tatsachen zu inszenieren. Filminstallationen sind gegebenenfalls auch möglich.

Die Ergebnisse des Projektmoduls werden im Frühjahr im Rahmen einer Veranstaltung des Deutschen Nationaltheaters Weimar (DNT) öffentlich in der „Redoute“ präsentiert. <https://www.nationaltheater-weimar.de/de/ueber-uns/spielorte/redoute.php>

Teil des Kurses ist ein Besuch der Redoute (22.10) und des KZ Buchenwald (29.10). Das Projektmodul findet immer Dienstags statt, meist zwischen 10 Uhr und 15 Uhr

Tag der ersten Veranstaltung 22.10. Exkursion Redoute - Treffpunkt Projektraum Crossmediales Bewegtbild 301, Marienstr. 1b.

Bewerbungen oder Fragen gerne an joern.hintzer@uni-weimar.de

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Praktische filmische Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Abgabe Film, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit bei Pflichtterminen. 22.10 und 29.10.

324220022 Digital Dreams II**W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, 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 II 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 II 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.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus

einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten.
Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220026 Sit.com – Writers Room für eine Comedyserie

W. Kissel, P. Horosina

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 103, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Comedy gilt als das schwierigste Genre – aber warum ist das so?

In diesem Kurs erkunden wir gemeinsam, was es bedeutet, eine Sitcom zu schreiben - und das als Team.

Gemeinsam analysieren wir bestehende Drehbuchformate, Comedyserien und den Humor selbst und wollen so die Geheimnisse des Comedy-Handwerks endlich knacken.

Hier geht es vor allem aber um die praktische Herausforderung, auf dem Papier witzig zu sein. Das Ziel des Kurses ist es, dass am Ende des Semesters alle Teilnehmenden ihre eigene Folge der Sitcom schreiben.

Als Teil des wöchentlichen Projektmoduls ist außerdem ein mehrtägiger Workshop im November mit Gästen geplant, die ihre Erfahrung aus deutschen Sitcom-Writers-Rooms mit euch teilen werden und selbst Teil des Writers Rooms werden.

Dieser Kurs ist der erste Teil eines Gesamtprojekts. Die Comedyserie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul produziert und gedreht. Die Ausspielung erfolgt als Stream.

Bitte schreibt als Bewerbung eine 1-Seitige, lustige Szene (Drehbuchformat) und schickt sie bis 13.10. An: polina.horosina@uni-weimar.de

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Drehbuch

Voraussetzungen

Interesse an Comedy und Drehbuchschreiben

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Teilnahme am Workshop, Abgabe Drehbuch

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation**B. Dahlem, K. Zipfel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum**S. Heidhues, F. Hesselbarth**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit

anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230000 Figur, Körper und Raum - Von Brancusi bis Giacometti (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Der geltende Kanon der Skulpturgeschichte der Moderne setzt mit Rodin als deren Wegbereiter und Begründer ein. Seine direkten Nachfolger und Zeitgenossen werden mit ihren Innovationen meist in einem geradlinigen Verlauf dargestellt, obwohl sie in ihren Stilen und Techniken sehr heterogen arbeiteten. Es waren besonders Medardo Rosso, Constantin Brancusi, Emile-Antoine Bourdelle, und Alberto Giacometti, die die Frage- und Problemstellungen von Skulptur bzw. Plastik und Raum, von Präsentation, Material und Aufstellung, von Darstellung, Narratio und Zeit experimentell erforschten und dabei den bis dahin geltenden Gattungsbegriff «Skulptur und Plastik» wegweisend für die Nachfolge hin zur Moderne erweitern.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an >thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230001 Für Künstler verboten! Kunst gegen den Verstand – Art Brut und Outsider Art

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Seit den Veröffentlichungen von Marcel Réja, «L'art chez les fous» 1907, von Walter Morgenthaler über Adolf Wölfli 1921, und Hans Prinzhorns «Bildnerei der Geisteskranken» 1922, sowie der Suche der Künstler seit der Wende zum 20. Jahrhundert nach dem «Ursprünglichen», vermeintlich Reinen oder «Primitiven», hat die von Jean Dubuffet so benannte Art Brut einen hohen Stellenwert eingenommen. Die Terminologie und Begriffsbestimmung bleibt aber meist vage und generell diskussionswürdig: Art Brut, Zustandsgebundene Kunst, Werke Psychiatrie-Erfahrener, Outsider Art, Raw Art, Folk Art, Self-tought Art, Naive Kunst, Neue Invention, Nonconformers u.v.a.. - Outsider Art scheint im Allgemeinen einer der am besten funktionierenden Begriffe.

Diese Kunstform ist jedoch kein rein ästhetisches Phänomen, sondern spiegelt eher die Mechanismen und Systeme des Kunstmarkts und des «Betriebssystems Kunst» (Artworld) wider. Die Zugehörigkeit und die Bewertungskriterien werden definiert von den Rezipienten, den Sammlern, Galeristen und Kuratoren, nicht von Seiten der Künstlerinnen und Künstler selbst. Die hier zugerechneten Künstler und Künstlerinnen sind in ihren Werken, Stilen und Methoden mehr als heterogen, scheinen «ausserhalb der Zeit», zeigen somit, wie fragil der sogenannte Kanon der Kunst der Moderne und Gegenwartskunst ist, und stellen daher generell die gängigen Klassifizierungssysteme des Kunstbetriebs in Frage.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324230002 „Randgänge“ des Denkens - Texte, (Medien-)Techniken und Taktiken

KuG, C. Voss, C. Windgätter

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem 4-stündigen Seminar geht es im interdisziplinären Zugriff um Texte, Techniken und Taktiken, die sich in unterschiedlicher Weise mit Rändern beschäftigen oder aus Randbereichen stammen.

Der Ränder-Begriff ist im 20. Jh. immer mal wieder bemüht worden (Derrida, Ranciere, Spivak, Crenshaw, Busch/Cronau/Peters...). Das Interesse der hiesigen Veranstaltung wird daran anschließend und davon abweichend darin bestehen, Ränder weder als Naturgegebenheiten, noch als defizitäre, abgedrängte Positionen, Objekte oder Diskurse zu verstehen, sondern sie als Schauplätze neuer Perspektiven in den Blick zu nehmen.

Wie lassen sich Ränder positivieren? Kann es ein Randwerden geben, das randständig bleibt (bleiben möchte), ohne sich vereinnahmen zu lassen? Und wenn ja, eröffnet dies eine Möglichkeit u.a. das Verhältnis von Zentrum und Peripherie neu zu denken oder gar durch nicht-binäre Modelle zu ersetzen? Wie identifiziert man überhaupt Ränder und welche Kriterien, Zuschreibungen, Behauptungen oder Strategien werden dabei zugrunde gelegt?

Folgende Randbereiche könnten z.B. diskutiert werden:

- *Räumlich-topographisch* (Provinzen, Sperrzonen, Vorräume, Heterotopien, etc.)
- *Ästhetisch* (Bildränder, Rahmen, Marginalien, Avantgarden, Leerstellen, etc.)
- *Epistemologisch* (Theorien des Neutralen, des Zauderns, der Grauzone, des Trivialen, des Verfemten, der Kontemplation, etc.)
- *Anthropologisch* (Infame oder marginalisierte Subjekte, Papierlose, Krankheitsformen, prekäre Existenzweisen, etc.)
- *Technologisch* (Glitches, Black Outs, Schrott, Offline-Zonen, etc.)
- *Alltäglich* (Phänomene der Faulheit, des Wartens, des Schlafs, der Tagträumerei, des Nebensächlichen, etc.)

Die Veranstaltung wendet sich an Studierende, die an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken Interesse haben.

Das Seminar wird zusammen mit der Kollegin Prof. Dr. Christiane Voss angeboten. Das heißt, es richtet sich an Studierende der Fakultät Medien UND der Fakultät Kunst & Gestaltung!

Voraussetzungen

Masterstudierende mit Interesse an kulturwissenschaftlichen sowie medien- und technikphilosophischen Theorien und Theoriegeschichte.

Leistungsnachweis

Z.B. Anfertigung schriftlicher Sitzungsprotokolle (a 3-4 Seiten) *oder* 1 größere Hausarbeit (ca. 18-24 Seiten) *oder* andere (z.B. künstlerisch-gestalterische) Formate nach Absprache.

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche

Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230013 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

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

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung «Fundamentals 1» zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle als PDF-Dokumente zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

324230015 Response_ability: Wie trainieren wir den Antwortmuskel? - Fachdidaktik 3

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 10:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2024 - 25.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, Raum kann sich noch ändern!, 15.11.2024 - 15.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.01.2025 - 17.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

»Wo ist der Morgen, den wir gestern sahen?« fragen die Künstler*innen der aktuellen Ausstellung der Universitätsgalerie »Nova Space«. Unterschiedliche Auslegungen der Vergangenheit, Unmut über die Art und Weise wie Geschichte(n) geschrieben werden, Lehren, die aus dem Geschehenen zu ziehen sind, Gegenwartsdiagnosen, Zukunftsprognosen, Handlungsempfehlungen, Spekulationen usw. sind Resultat einer kritischen Auseinandersetzung mit Fragen, die gesellschaftliche Protagonist*innen an ihre Mitwelt stellen. Häufig ist auch von den "großen Fragen unserer Zeit" die Rede, auf welche Antworten gefunden werden müssen. Doch wer ist berechtigt, letztere zu geben? Wer stellt überhaupt die großen Fragen und erstarren wir nicht in dem Versuch, sie zu beantworten, weil wir überwältigt werden von den Anforderungen angesichts der Komplexität und des Risikos, eine falsche Antwort zu liefern? Wer übernimmt die Verantwortung, wenn die Antworten nicht das gewünschte Ergebnis erzielen?

Welche Erwartungen werden gestellt: an Künstler*innen, an Gestalter*innen, an Vermittler*innen, an Pädagog*innen? (Wie) unterscheiden sich Erwartungen? Die Erwartungen an Lehrkräfte bspw. sind häufig hoch. Sie müssen Verantwortung übernehmen. Doch wofür eigentlich? Sie sollen Heranwachsende gesellschaftsfähig bilden, sie dabei unterstützen, Antworten zu finden.

Welche Fragen haben überhaupt Relevanz? Wer entscheidet (wie) was Relevanz hat? Welche Relevanz hat es, eine werdende Linie zu befragen? Welche Fähigkeiten, welches Wissen bzw. welche Kompetenzen sollten Heranwachsende ausbilden? Welche Fähigkeiten und welches Wissen brauchen Lehrkräfte/Vermittelnde, um antworten zu können und ihrer Verantwortung gerecht zu werden? Kann Antwortfähigkeit trainiert werden? Sollten wir überhaupt trainieren? Welche Narrative sind mit dem Bild des Muskels sowie des Trainings verbunden? Wie können wir anders fragen und antworten als jene unternehmerischen Geister, die längst auch den Begriff der 'Agency' oder 'Response-Ability' aufgegriffen haben, um für ihren Weg des Antwortens zu werben? Was bedeutet es, postfundamentalistisch zu fragen?

Warum stelle ich eigentlich so viele Fragen, wenn es vermeintlich um's Antworten gehen soll?

Dieses Seminar soll ein Experimentier- und Lernraum werden, in welchem wir uns Mittel und Wege erarbeiten, relevante Fragen zu formulieren und Antwortmöglichkeiten aufzuzeigen. Wir werden üben, angesichts der Komplexität unserer Welt, ambivalenter Bedingungen pädagogischen Handelns, kontingenter Tatsachen, Brüchen und Widersprüchen in Argumentationen zum Trotz, in wohl-wissendem Nichtwissen und gegen vermeintliche Erwartungshaltungen arbeitend nicht zu verzweifeln. Wir werden üben, uns Orientierungspunkte zu schaffen und gleichzeitig "unruhig" (Haraway) zu bleiben. Wir werden üben, unser 'tacit knowledge' zu verstehen, Verhalten zu reflektieren und zu begründen, zu evaluieren, statt zu normieren, um schließlich Haltungen (weiter) zu entwickeln, die weder steif noch fluide, sondern eher rhizomatisch (Deleuze/Guattari) sind. Dafür müssen wir ver/um/neulernen. Dies auch mit dem Ziel, in unseren Handlungen selbstbewusster unserer Frage- und Antwort-Verantwortung Ausdruck zu verleihen, unsere Neugier in einem responsiven Verhältnis zu übertragen, Aufmerksamkeiten zu fördern, Spaß zu haben, Begegnungen als Angebote zu schaffen, kritikfähig zu sein, zu gestalten.

Wir werden Begriffe wie 'Verantwortung', 'Response-Ability' oder 'Agency' kritisch befragen und mehrere Blicke in den wissenschaftlichen Diskurs werfen. Wir werden Zitaten u. A. von Donna Haraway, Hannah Arendt, Bell Hooks, Jaques Rancière, Paulo Freire, Jaques Derrida, John Dewey, Martha Nussbaum, Bruno Latour, Dirk Baecker, Gilles Deleuze und Felix Guattari begegnen und uns bei unseren gedanklichen Reaktionen beobachten. Wir werden bei Kunstdidaktiker*innen, Kunstvermittler*innen und Kunstpädagog*innen nachfragen, welche Fragen sie sich gestellt und welche Antworten sie sich erarbeitet haben. Wir werden zuschauen und zuhören, wenn wir Künstler*innen und/oder ihren Arbeiten begegnen. Auch Bildern, Steinen, Linien, Wind kann zugehört werden, wenn sie antworten. Wir müssen sie nur (be)fragen.

Nicht zuletzt, sondern unbarmherzig immer wieder, werden wir uns selbst befragen. Wir werden zu-, hin- und aufhören, zu-, hin- und aufschauen, improvisieren, experimentieren, reflektieren und evaluieren und ggf. auch (künstlerische / didaktische) Strategien entwickeln. Strategien, die zu künstlerischen (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktischen Interventionen (Lehramt Kunst) werden oder zu einer Konzeptentwicklung, denn wir wollen nicht nur theoretisieren, sondern vor allem ins Handeln kommen. Im Sommersemester kann das Seminar auf- und ausbauend weitergeführt werden.

Wer Interesse daran hat, die Funktionsweise eines bisher unbekanntes Muskels zu untersuchen, darf sich ab sofort hier in den Arbeitsprozess einzeichnen:

<https://app.conceptboard.com/board/x600-xs2z-a29a-17gu-hc0k>

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Sitzungsgestaltung (Gruppe) sowie Dokumentations- und wissenschaftliches Reflexionsformat nach Absprache.

324230017 Einführung in die Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 18.11.2024 - 18.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2024 - 18.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 19.11.2024 - 19.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 19.11.2024 - 19.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mo, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 25.11.2024 - 25.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.11.2024 - 25.11.2024

Di, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Di, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mi, Einzel, 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 27.11.2024 - 27.11.2024

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir die theoretischen Grundlagen der visuellen Kommunikation mit Bildern. Was ist ein Bild? Wie lassen sich Bilder beschreiben, analysieren und interpretieren? Was ist der Entstehungskontext eines Bildes? Was sind seine immanenten Bedeutungen? Was machen Menschen mit Bildern? Was machen Bilder mit Menschen?

Der Schwerpunkt des Seminars besteht in der Vermittlung der Grundlagen der Bildsemiotik: der Syntaktik, Semantik und Pragmatik von Bildern. Unterschiedliche Strategien visuellen Gestaltens werden anhand exemplarischer Bildanalysen erläutert und durch die sorgfältige Lektüre und Diskussion ausgewählter Texte fundiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230018 documenta 12 im Gegenwartsbezug**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 12:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 12:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

documenta 12, 2007 ist in der documenta-Ausstellungsfolge der letzten Jahrzehnte wohl diejenige über die wissenschaftlich am wenigsten publiziert wurde. Gleichzeitig wächst eine Generation an Künstler*Innen und Wissenschaftler*innen heran, die die Ausstellung selbst nicht mehr gesehen haben. 2007 heißt umkämpft, haben sich viele ihrer Topoi, wie etwa die Migration der Formen bzw. die transnationale kunstgeschichtliche Forschung, die Kritik am White Cube, das besondere Augenmerk auf textile künstlerische Arbeiten und die Relevanz des Publikums für eine Ausstellung, bzw. die Kunstvermittlung inzwischen im Kunstgeschehen fest etabliert. Diesen und weiteren Themen soll nachgegangen werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230020 Der mentale Körper**A. Noack, KuG**

Veranst. SWS: 2.5

Wissenschaftsmodul

Do, Einzel, 15:30 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 24.10.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.11.2024 - 19.12.2024

Do, wöch., 15:30 - 19:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Wie hängen Körper und Geist zusammen? Wie materialisieren sich Gedanken und Gefühle in Körpern? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung von Körperlichkeit die Art und Weise, wie wir über uns selbst und andere denken? Trotz anhaltender reduktionistischer Vorstellungen von geschlechtlicher und biologischer Identität erzählen Körper vielfältige und komplexe Geschichten. Sie sind geprägt von Erfahrungen und Umwelten, von Ungleichheiten und Privilegien und sogar von den Ungleichheiten und Privilegien, die den Menschen vor uns aufgeprägt wurden. Körper werden aber auch durch mentale Mittel geformt, durch Wahrnehmung, Konzept und Gefühl. Wo das medizinische Establishment versucht hat, Störungen zu diagnostizieren, sind Geist-Körper-Phänomene gut erforscht worden. Beispiele hierfür sind Phantomschmerzen - Schmerzen, die von einer nicht mehr vorhandenen Gliedmaße ausgehen - oder Körperdismorphie. Die Fälle, in denen Menschen aktiv versuchen, ihr körperliches Selbst mit ihrem geistigen Selbst in Einklang zu bringen, sei es aus Instinkt oder Absicht, werden jedoch weniger diskutiert. Provokanterweise beschäftigen sich Künstler*innen schon seit einiger Zeit mit diesem Thema, und ihre ästhetischen Handlungen sprechen von Selbstschöpfung und Selbstsorge.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Bereitschaft, sich selbstständig forschend in die Gruppe einzubringen.

Leistungsnachweis

Gruppenpräsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape

C. Fellmann, C. Saeger

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Lehrbeauftragter: Clemens Fellmann

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324230023 Alte und neue Materialismen

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Einführungsveranstaltung, 23.10.2024 - 23.10.2024

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.11.2024 - 18.12.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

Fragen nach dem Status und der Bedeutung von «Material» sind in Kunst und Gestaltung wesentlich; immer wieder begegnen hier auch Strömungen, die sich dezidiert bestimmten Formen materialistischer Theorie zuordnen, sich von diesen absetzen oder von solchen Theorien inspiriert zeigen.

Das Seminar setzt sich zum Ziel, unterschiedliche Formen materialistischen Denkens zu präsentieren und zu diskutieren.

Das Seminar steht in Zusammenhang mit der Tagung «Working Matter» am 26. und 27.10.24. Es ist für alle Semester, Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit (8-10Seiten) oder 4 Lektüreprotokolle à 2 Seiten.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230025 Blickinszenierung – Bernini und die Theatralisierung von Skulptur (Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Gianlorenzo Bernini, bereits von seinen Zeitgenossen als ein neuer Michelangelo seiner Zeit bezeichnet, begründete in Italien die barocke Skulptur. Ziel und Methode seiner Werke war, neben Michelangelo, besonders die in Rom allgegenwärtige Skulptur der römisch-griechischen Antike im künstlerischen Paragone zu übertreffen. In diesem Rahmen wurde der Skulpturbegriff seit dem frühen 17. Jahrhundert im Gattungsmedium erweitert und in einen Zusammenhang mit installativen Kontexten und Räumen gestellt, wurde Mittel und Werkzeug der Theatralität, sowie Medium der «persuasio» und regt bis heute neue Formen der Betrachterrezeption an.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – «Epochen der Kunstgeschichte bis 1800». Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur.

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

Future Spaces – On the Role of Spatial Interventions in Imagining the Future (6 ECTS)

M. Hamel, R. Waffel, A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.10.2024 - 18.10.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.11.2024 - 01.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.11.2024 - 29.11.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 06.12.2024 - 06.12.2024
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.01.2025 - 10.01.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten dient das Seminar "Future Spaces" dazu, künstlerische Methoden im Kontext räumlicher Transformationsprozesse zu entwickeln, die dabei helfen, Zukunft vorstellbar zu machen.

Interdisziplinarität | Ausgehend von der Grundannahme, dass aktuelle Problemstellungen komplex und nur unter Berücksichtigung vielfältiger Perspektiven lösbar sind, wollen wir Methodenwissen aus unterschiedlichen Feldern zusammenbringen und darüber zu Lösungsansätzen für die großen Fragen unserer Zeit beitragen.

Lernziele | Im Rahmen des Moduls werden aufbauend auf den eigenen Methodenkenntnisse neue künstlerische Strategien entwickelt, die konkrete Transformationsthemen aufgreifen und damit der Imagination von Zukunft dienen können. Die so entwickelten Strategien werden reflektiert und im Sinne künstlerischer Forschungsstrategien im Kontext von Zukunftsgestaltung beschrieben. Somit wird die eigene Reflektionsfähigkeit, methodische Kompetenz und Kommunikationsfähigkeit erweitert und zugleich konkrete Zugänge zu Zukunftsfragen geschaffen.

Didaktisches Konzept | Ausgehend von konkreten Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt, umgesetzt, reflektiert und als künstlerische Forschungsmethode beschrieben werden. Dabei können die Projekte programmatische, institutionelle, räumliche oder persönliche Entwicklungspotenziale aufgreifen und in vielfältige Medien wie Interventionen, Erzählungen, Fotografien oder Skizzen übersetzen. Ergänzend zur eigenen Projektarbeit gibt es Input und individuelle Konsultationen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als »Studentisches Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD KG) und Claire Waffel (stud. PhD KG). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (KG).

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und schriftliche Reflektion der künstlerischen Methode

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Masterkolloquium Visuelle Kommunikation

M. Weisbeck, P. Rahner, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Master-Kolloquium

Block, von 10:00, MASTERWILLKOMMENSTAGE Leitung Pio Rahner M1b Raum 201, 15.10.2024 - 17.10.2024

Mi, unger. Wo, 17:00 - 19:00, M1b Raum 201, 23.10.2024 - 29.01.2025

Beschreibung

Worum geht es in der Masterarbeit? Wo laßt sich der Entwurf verorten? Wie finden Theorie und Praxis zusammen? Welche Neu-Fokussierungen geben den anfänglichen Ideen eine klarere Kontur? An wen richtet sich der Entwurf und wie wird er vermittelt.

Um diese und weitere Fragen geht es im Masterkolloquium »Visuelle Kommunikation« / »Visuelle Studierenden«. Hier stellen die Studierende ihre Vorhaben und ihren Arbeitsstand zur Diskussion. Das Masterkolloquium wird von inhaltlichen Fragestellungen, gesellschaftlichen Bedeutungen und Problemen der Umsetzung der jeweiligen Projekte getragen. Im kritischen Austausch wird das Thema der Masterarbeit auch mit Hinblick auf Relevanz und Realisierbarkeit diskutiert und entsprechend weiterentwickelt. Das Kolloquium zielt damit primär darauf ab, die Teilnehmenden methodisch und inhaltlich bei der Ausarbeitung ihrer Masterarbeiten zu unterstützen. Zudem stellt das Kolloquium einen Ort dar, an dem die Teilnehmenden nicht nur Gelegenheit zum fachlichen Austausch mit Kommiliton*innen und Lehrenden haben. Wir möchten das Kolloquium auch als Plattform zur Kooperation der Masterstudierenden untereinander nutzen.

Bemerkung

23.10.2024 17:00 - 19:00 Uhr Raum 304 M1b

Verteilung der Vortragstermine

06. November 10 Uhr
2 Vortragende

20. November 10 Uhr
3 Vortragende

04. Dezember 10 Uhr
3 Vortragende

18. Dezember 10 Uhr
3 Vortragende

15. Januar 10 Uhr
3 Vortragende

29. Januar 10 Uhr
SHOWMASTER

Voraussetzungen

Präsentation

Leistungsnachweis

Note

Ph.D. Kunst und Design (Ph.D. Kunst und Design / Freie Kunst / Medienkunst)**Graduiertenkolloquien**

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324280001 PhD Graduiertenkolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen und praxis-basierten Design Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen unter Peers und Mentor*innen vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Alle Termine sind hybrid.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die nicht in einem anderen Graduiertenkolloquium untergebracht sind. Ein jährlicher Zwischenbericht ist struktureller Bestandteil des Ph.D.-Curriculums.

Leistungsnachweis

Präsentation, regelmäßige Teilnahme

324280002 PhD Kunst und Design Vorprüfungskolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende.

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)

A. Toland, KuG
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024
Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

Graduiertenseminare

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG
Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 2

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024
Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324280003 Graduiertenseminar: Lab Talks

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Graduiertenseminar

Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 21.11.2024 - 22.11.2024

Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 20.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Mit dem Graduiertenseminar »Lab Talks« wird ein offenes Diskurs- und Diskussionsformat angeboten, das sich explizit an die Designpromovierenden des Ph.D.-Studiengangs Kunst und Design richtet. Hierzu stellen die Promovierenden ihre Dissertationsvorhaben und -projekte vor und diskutieren sowohl inhaltlich-praktische als auch methodische-methodologische Aspekte. Zugleich wird das Präsentieren der eigenen Forschung geübt und ein gemeinsamer Zugang zu den Dissertationsvorhaben eröffnet. Für die Ph.D.-Studierenden der Professur Designtheorie sind die Lab Talks eine Pflichtveranstaltung. Das Seminar ist grundsätzlich auch für weitere Forscherinnen und Forscher offen, die im Designbereich und insbesondere an der Schnittstelle Theorie-Empirie-Praxis forschen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die Veranstaltung findet während der ersten PhD-Woche statt (PhD-Woche 2025: 18. - 21. November).

Voraussetzungen

Immatrikulation im Ph.D.-Programm, Schwerpunkt Design.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

324280004 Working Titles – Dieses Seminar ist ein Peer-Reviewed Journal

B. Körner, A. Toland, N.N., KuG

Veranst. SWS: 6

Graduiertenseminar

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.11.2024 - 21.11.2024

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 20.02.2025 - 20.02.2025

Beschreibung

Working Titles ist eine Online-Zeitschrift für praxisbasierte und praxisgeleitete Forschung, die von Studierenden des Ph.D.-Programms in Kunst und Design initiiert wurde. Der Name «Working Titles» verweist auf die Hauptziele der Zeitschrift: Sie soll als Plattform für die Präsentation von Forschungsarbeiten dienen, die in einer beliebigen Praxis durchgeführt wurden - von der Ölmalerei bis zur anarchistischen Stadtplanung - und die Selbstveröffentlichung von praxisbezogenen Arbeitspapieren erleichtern. Die Autor*innen unterziehen ihre Beiträge einem nicht-blinden Peer-Review durch diejenigen, die sie für geeignet halten, unabhängig von ihrer akademischen Zugehörigkeit und auf der Grundlage von Freundschaft und Vertrauen.

Ziel des Seminars ist es, Working Titles als eine Zeitschrift für praxisorientierte Forschung im Ph.D.-Programm, an der Universität und international zu etablieren. In Phase I wird die nächste Ausgabe geplant, der offene Aufruf für Beiträge veröffentlicht und die Beiträge ausgewählt. Im Sommersemester wird sich das Follow-up auf die Produktion der Ausgabe konzentrieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Im Moment ist die Teilnahme nur für Promovierende innerhalb des Promotionsprogramms Kunst und Design möglich.

Leistungsnachweis

Redaktionelle Mitarbeit: Mitarbeit an Redaktion, Layout, Lektorat und Koordination.

Peer-Review: Durchführung von zwei Peer-Reviews.

Arbeit am Editorial und Open Call: Verfassen des Editorials und Erstellung/Veröffentlichung des Open Calls.

Artikelbeitrag: Verfassen eines wissenschaftlichen Artikels (3000–5000 Wörter, optional).

Schlüsselqualifikationen

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen [STUDIENORDNUNG](#).

324230007 Nein! Theorien der Kritik (Teil 2)

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung aufs Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen.

Ziel des Seminars ist der Blick in ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum werden zunächst Diskussionen interventionistischer bzw. transformatorischer Kritikmodelle stehen, um dann auch nach Formen affirmativer, passivischer oder erhaltender Kritik zu fragen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

324230008 Public Arts Garage: Third Places**N.N., A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230024 Akteure, Aktanten, Agency: Theorien handlungsmächtiger Objekte (Teil 2)**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung von Welt- und Selbstverhältnissen verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, den hier verwendeten Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden zunächst ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen, um dann auch zu überlegen, welche Ausklammerungen durch ein solches »Aktivitätsparadigma« vorgenommen werden: u.a. Passivitäten, Müdigkeiten, Entmächtigungen, Widerfahrnisse...

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Es dient auch dazu, die thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls vom **25.+26. Oktober** für Studierende vorzubereiten.

Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist der Besuch von Teil 1 aus dem Sommersemester hilfreich, aber keine Vorbedingung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung

English-taught courses of the Faculty

324210000 All Ears on Me: Klangkomposition in neuen Medienumgebungen

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 21.10.2024

Beschreibung

Lehrender: Jascha Hagen

Wie sollen wir uns als KlangkünstlerInnen in einem neuen Medienumfeld zurechtfinden, das zunehmend von schnellen, kurzen visuellen Inhalten dominiert wird? Wie können wir in einer Landschaft, in der flüchtige Bilder und schnelle Videos die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sicherstellen, dass unsere Arbeit auch wirklich gehört wird? Ist es überhaupt wünschenswert - oder möglich - in diesem schnelllebigen, visuell orientierten Raum um Aufmerksamkeit zu konkurrieren?

In einem Zeitalter, in dem digitale Plattformen Eingängigkeit und visuelles Engagement in den Vordergrund stellen, könnten wir Andy Warhols berühmte Aussageneu formulieren: "I don't care about fame, but can you listen to my music for 15 minutes?"

In diesem Kurs werden wir die sich entwickelnden Konzepte von Autorenschaft, Eigentum und Authentizität im Kontext der Medien des 21. Jahrhunderts untersuchen. Wir werden uns mit aktuellen künstlerische Positionen beschäftigen, die versuchen, sich entweder in die Strukturen des Plattform-Kapitalismus zu integrieren oder sich von ihren Zwängen zu befreien. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Praxis: Die StudentInnen werden ihre eigenen Klangkompositionen erstellen und die theoretischen Diskussionen praxisnah umsetzen.

Bemerkung

Erster Einführungstermin - 21.10.2024 um 13:30 Im Anschluss Termine nach Absprache, hauptsächlich in Blockformat bis Ende Dezember.

324210001 Animation Playground II

Veranst. SWS: 4

A. Vallejo Cuartas

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210002 Anonymous Materials

K. Zipfel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, den Zugriff auf vorgefundenes Material und Ästhetik in der künstlerischen Praxis zu schärfen. Ob Sperrholz, Gartenerde oder Jeans, selbst das allgegenwärtigste Material ist Träger von Geschichte und sozialen Implikationen, die bewusst eingesetzt oder künstlerisch hinterfragt werden können. Indem wir Skulptur als Methode verstehen, um die physische Welt zu reflektieren, suchen wir nach Strategien, mit Referenzen zu Alltagsästhetik zu arbeiten und dadurch Bedingungen der Gegenwart begreifbar zu machen.

Das Seminar besteht aus einem Mix aus künstlerischen Positionen, Kunstdiskurs, angewandter Theorie, der Durchführung einer eigenen Feldstudie zu Oberflächen, dem Entwickeln und überzeugenden Pitchen neuer Ideen, sowie dem gemeinsamen Kuratieren einer Ausstellung.

Verpflichtender Teil des Kurses ist eine Exkursion nach Hamburg vom 06. bis 08.12., wo wir verschiedene Institutionen besuchen und Ausstellungen mit geschärfter Wahrnehmung diskutieren. Reise- und Übernachtungskosten können teilweise übernommen werden.

Die Sprache (Englisch oder Deutsch) passen wir den Bedürfnissen der Teilnehmenden an. Das Seminar findet in der Regel zweiwöchentlich statt, die genauen Termine werden in der ersten Sitzung am 21.10. bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Referat, künstlerische Arbeit oder Konzept

324210003 Art is looked at—and sometimes can also be read

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 11.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung**Lehrender: Martin Gross**

WROOOOOM! Geschriebener, getippter oder gedruckter Text ist ein wesentlicher Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation und dennoch scheinen Bilder *"DINGS"* oftmals direkter auf den Punkt zu bringen. Wort und Bild halten wir normalerweise für zwei eigenständige, grundlegend voneinander verschiedene Aussage- und Gestaltungsweisen mit getrennter Geschichte und je eigener wissenschaftlicher und kritischer Bearbeitung. Im Alltag begegnen sie uns jedoch häufig in enger Verbindung. _(#)_/

Auch in der Kunstgeschichte hat das Zusammenspiel von Bild und Text eine lange Tradition, von antiken Manuskripten und Wandbildern bis hin zu Werbung und Memes. Dabei reichen die resultierenden Lesarten von erklärend bis rätselhaft, konstruktiv bis widersprüchlich, ikonisch bis ephemer. Abhängig von den kulturellen, sozialen und technologischen Kontexten hat sich der Umgang mit verbalen und visuellen Informationen stetig verändert, was sich nicht zuletzt auch in der bildenden Kunst widerspiegelt.

Der Workshop gibt einen Einblick in Text- und Bildproduktion. Dabei wird der kunsthistorische Diskurs beleuchtet und konkrete Beispiele sowie deren Wirkweisen in der zeitgenössischen Kunst, Werbung und Internetkultur in den Blick genommen. Im praktischen Teil des Workshops sollen die Grenzen von Bild, Text und deren Kombinationsmöglichkeiten ausgetestet werden und künstlerische Arbeiten entstehen, denen Texte als Ausgangspunkt oder zentrales Motiv zu Grunde liegen. OMG

Leistungsnachweis

Mindestens eine künstlerische Arbeit.

324210005 Basic Coding for Artists**J. Hintzer, J. Hufner, N.N.**

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, 28.11.2024 - 29.11.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 06.12.2024 - 24.01.2025

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive

Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekurstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hübner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210007 Bauhaus Inhouse**M. Saidov, S. Specht**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse gestaltet die visuelle Identität der Professur Typografie und Schriftgestaltung. Dabei wird ein neues Logo für die Professur gestaltet, welches für das kommende Semester den Instagram-Account darstellt. Des Weiteren gestaltet und organisiert das Bauhaus Inhouse Team die Ausstellung zur Winterwerkschau, welche die Projekte und Kurse der Professur gemeinsam präsentiert. Dafür wird dann auch noch ein Poster mit Animationen gestaltet. Das Team wird von Ossian Osborne betreut.

Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-4 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

324210008 Bauhaus Master Lectures**M. Saidov**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Beschreibung

Bauhaus Master Lectures" ist die Vortragsreihe des Studiengangs Visuellen Kommunikation. Im Rahmen dieser Veranstaltungsreihe laden wir herausragende Gäste aus den Bereichen Design, Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft ein, um ihre wertvollen Expertisen und inspirierenden Perspektiven mit uns zu teilen. Wie in jedem Semester ist die Gestaltung des Plakats und der Animationen den Studierenden zugänglich.

Neben der Gestaltung umfasst der Kurs die Betreuung und Organisation der Druckproduktion, sowie die Organisation der fristgerechten Fertigstellung Social Media Animationen. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe bis zum 20.09.2024 unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

324210010 De-Biennale**C. Saeger, S. Scherer**

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210011 Deepstream– A investigation in machine learning / "AI" – In collaboration with Hybrides Lernatelier

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

The generalization of recursive algorithms and its implementation in digital computers concretize cybernetic thinking and its applications in almost all social, economical and political domains. Capital moves from a mechanistic model, accurately observed by Marx, towards an organismic model realized by informational machines equipped with complex recursive algorithms. Data is the source of information; it is that which allows the recursive models to be ubiquitous and effective.

The digital urbanism that is in the process of developing, and which will be the central theme of the digital economy, is driven by the recursive operation of data. Data, in Latin, means something that is already given, like sense data that determines the falling of the tick, or the red colour of the apple in front of me. Since the mid-twentieth century, data has acquired a new meaning, namely, computational information, which is no longer merely 'given' as such, but is rather produced and modulated by human beings. In this sense, we can see that the notion of 'societies of control' described by Gilles Deleuze is far beyond the common discourse of a society of surveillance; it rather means societies whose governmentality is based on the auto-position and auto-regulation of automatic systems. These systems vary in scale; it can be a global corporation like Google, a city like London, a nation state like China and also the whole planet.

Yuk Hui - MACHINE AND ECOLOGY, in Cybernetics for the 21st Century, Vol. 1: Epistemological Reconstruction, Edited by Yuk Hui, Hanart Press 2024

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of classification of video streams and their classification. Another central topic is cloud infrastructures

and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI". The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers, that we set up in the seminar. Programming knowledge in Python is mandatory. The seminar will be a conceptual workshop that allows students to explore different tools in an open environment.

Course Objectives: This course aims to provide students with a comprehensive understanding of machine learning (ML) and its practical applications, fostering critical reflection on the implications of these technologies. By engaging with real-world problems and ethical dilemmas, participants will be equipped to navigate the complexities of ML in an increasingly data-driven society.

Conceptual Workshop: The course will adopt a seminar format that encourages collaboration and open exploration. Students will work in groups on projects that challenge them to apply their technical skills while engaging in critical discussions about the ethical implications of their work.

Peer feedback sessions and structured debates will provide opportunities for students to articulate their perspectives, challenge assumptions, and develop a well-rounded understanding of the complexities surrounding ML and AI.

This course is designed for students with a foundational understanding of programming, particularly in Python, who are interested in machine learning, video analysis, and the ethical dimensions of AI technologies.

By integrating technical skills with critical reflection, this course aims to produce not only proficient machine learning practitioners but also informed citizens who can thoughtfully engage with the implications of AI technologies. Students will leave with a nuanced understanding of how ML can be harnessed for positive societal impact while remaining vigilant to its potential risks and ethical challenges.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Deepstream.pdf

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210014 Dimensions of One**M. Saidov**

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

Mono-spaced, mono-linear, mono-modular. Wir werden uns mit Schriften befassen, die eine Festbreite, eine Strichstärke, ein Raster, eine Komponente oder ein System als Gestaltungsgrundlage benutzen. Dazu gehören Schriften, die speziell für Schreibmaschinen entwickelt wurden (Monospaced), solche mit gleichbleibender Strichstärke (Grotesk, Sans-serif), Schriften zur maschinellen Zeichenerkennung (OCR, MICR) sowie Schriften, die für niedrige Auflösungen mit modularen Systemen geschaffen wurden (VCR, LED, Leuchtschilder und mehr). Auf Grundlage unserer Recherche werden wir die Schriftstile untersuchen und dokumentieren, um die Beziehung zwischen ihrer Produktions-Technologie und Ästhetik zu verstehen. Ziel ist es, auf Basis mehrerer Quellen eine Schrift zu entwickeln, welche einen Aspekt der Mono-Breite, Mono-Linearität oder Mono-Modularität neu interpretiert.

Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift (Text oder Display) resultieren, die einen zeitgenössischen Charakter aufweist. Die Medien der Anwendung sind von dem entsprechenden Projekt und dessen Intension abhängig. Die Studierenden haben die Möglichkeit, eine bestehende Schrift in diesem Kurs weiterzuentwickeln.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Florian Mecklenburg)

Bei Interesse bitte bis zum 13.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an marcel.saidov@uni-weimar.de senden.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Schriftgestaltung

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210017 Einführung in die Geschichte der Elektroakustische Musik und Klangkunst

H. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

In diesem Grundlagenkurs, der durch weitere Kurse im Sommersemester ergänzt wird, beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik und Klangkunst, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander.

Wir beschäftigen uns mit Einblicken in die Analyse und grafischen Notationsformen. Begleitet wird der Kurs durch die Vorlesung „Tonstudioteknik I“, in die sich gesondert eingeschrieben werden muss.

Im Sommersemester folgt ein eher praktisch orientierter Grundlagenkurs, welcher im Vorfeld oder im Anschluss zu diesem Wintersemesterkurs belegt werden sollte. Vorausgesetzt wird der sichere Umgang mit den basalen Funktionen in der DAW Reaper.fm.

Für Interessierte, die aufgrund ihrer Studienordnung nicht am aktuellen Einführungsmodul teilnehmen konnten (zB. u.a. Masterstudierende) gilt, dass sich diese Fähigkeiten über vom SeaM empfohlene Tutorien parallel zum Kurs angeeignet werden sollten.

Voraussetzungen

Basale Kenntnisse im Umgang mit der DAW Reaper.fm und Audio-Equipment

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, das die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210019 Ekpomp# - the art of transmission and broadcast

E. Krysalis

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ekpomp#

Transmitting voices, spaces, situations. Rethink and redesign broadcast formats for bauhaus.fm

In the course **Ekpomp#**, we dive into the digital and analog waves of transmission and broadcasting. During the semester, we will explore and examine artistic works that engage with the concepts of transmission and broadcast, and we will design and execute our own projects.

The course is integrated with the broadcast schedule of bauhaus.fm 106.6 MHz. Our goal is to experiment live with various broadcast formats focused on the theme of transmissions.

From mobile radio and nomadic transmissions to the radio studio and the Klanglabor of the university, from short live impulses to durational soundscape broadcasts, and from the transmission of spaces to transmitting an experimental sound concert, we will cover a broad spectrum of broadcasting techniques.

Throughout the course, we will utilize different analog and digital transmission methods, various microphone techniques, and listening approaches. We will also explore the broadcast capabilities of the Bauhaus University studios and mobile setups for DIY transmissions.

The aim is to produce biweekly broadcasts on bauhaus.fm, making regular attendance a prerequisite.

During the semester we will collaborate on certain transmission with Radio Monteaudio from Montevideo in Uruguay

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated.

**I use the term "Ekpomp#" (Greek: #####μ##) to collectively refer to broadcast, transmission, and emission. This term captures the essence of disseminating information, signals, or energy through various mediums*

Voraussetzungen

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated

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

324210021 Exhibitionist! (wie man Kunstaustellungen macht)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 24.10.2024

Beschreibung

Lernen Sie durch praktische Übungen, wie man Kunstaustellungen vorbereitet. In diesem Fachmodul hat jeder Studierende die Möglichkeit, selbst einmal auszustellen und darüber hinaus Erfahrungen mit der Unterstützung von anderen Künstlerinnen und Künstlern in verschiedenen Rollen bei drei kleinen Kunstaustellungen zu sammeln.

Der Kurs ist so konzipiert, dass er den Studierenden ein umfassendes Verständnis des Ausstellungsprozesses vermittelt, indem er sie in drei alternierende Gruppen aufteilt:

1. Artist Team: Diese Gruppe konzentriert sich auf das Kuratieren und Vorbereiten der Kunstwerke für die Ausstellung.
2. Exhibition Production Team: Diese Gruppe ist verantwortlich für die Einrichtung des Ausstellungsraums, einschließlich Installation und Logistik.

3. Communication Team: Diese Gruppe kümmert sich um Werbung, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit für die Ausstellung.

Die Termine der Ausstellungen werden sein:

14.11.2024
19.12.2024
06.02.2025

Wir werden auch drei Exkursionen zu Kunstaussstellungen in Erfurt, Leipzig und Berlin unternehmen.

Die Termine der Exkursionen sind:

17.10.2024 (Erfurt)
21.11.2024 (Berlin)
09.01.2025 (Leipzig)

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Bitte reichen Sie eine PDF-Datei des Projekts ein, das Sie ausstellen möchten, einschließlich Bildern, einer Beschreibung, Maßen und allen relevanten Informationen.

324210022 Filmmontage

P. Horosina

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambías

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / **Lehre**

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

324210027 Life in an aquatic ecosystem

M. Gapsevicius, A. Volpato

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2024

Beschreibung

Last semester, we started a rainwater pond in the campus garden. The onset of a tiny freshwater body created space for a small ecosystem to set on, and generated additional motivation to study the microbes colonizing the pond, from an artistic perspective.

The upcoming semester we will concentrate on its evolving ecosystem: Who lives there, which microbes colonized it first, what do their interactions look like and what are the effects of human intervention on the development of the ecosystem?

During the course we will observe how different species interact within this aquatic ecosystem, track the evolution of the outside natural pond and compare it with a laboratory artificial replica of it.

We have outlined several experiments that we will begin with:

- 1) Compare the microbiomes in different parts of the pond;
- 2) Hunt, domesticate, grow and release tardigrades into the pond and see how they adapt to it;
- 3) Study growth conditions of different photosynthetic organisms in presence or absence of fundamental nutrients;

The experiments are designed to teach students how methods used in the life sciences can be applied in arts and how their use can lead to a different quality in an artwork. The experiments will shed light on how, for example, lawn fertilizer or the change in pH of water affects the ecosystem. The result of the course is an artistic project documented in the wiki.

Please send your motivation (3-4 sentences) to mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de. Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Voraussetzungen

Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Leistungsnachweis

Documentation in the GMU Media Wiki Presentation at Summaery 2024

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

324210030 Musikinformatik: Csound I

M. Marcoll

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, unger. Wo, 15:30 - 16:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese.

Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

324210031 Performing for Machines (Body Work in Cybernetic Systems)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs bietet einen ersten Überblick über körperbasierte Kunst und ihre Interaktion mit Technologie. Die Teilnehmer lernen von den innovativen Arbeiten von Künstler/innen, die die aktuelle Kunstszene beeinflusst haben, und diskutieren kollektive Arbeitsmethoden zur Integration interaktiver Technologie in Performance-Kunstwerke.

Seit der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts hat die kybernetische Denkschule jeden Aspekt unseres Lebens tiefgreifend verändert. Was bedeutet es, in Körpern zu leben, die sich durch automatisierte Systeme und ihre Ökosysteme bewegen? Aufbauend auf kybernetischen Konzepten werden wir die Wechselbeziehungen zwischen Körpern und ihrer Umgebung untersuchen.

Die Teilnehmer werden mit den Studenten von Alexander König zusammenarbeiten und lernen, wie man interaktive Projekte im TouchDesigner entwickelt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es ist nicht notwendig, Erfahrung mit Performancekunst zu haben. Dieses Modul ist in Zusammenarbeit mit Alexander König Touchdesigner Fachmodul geplant.

Dieses Modul ist als praktische Unterstützung für das Projektmodul von Ursula Damm geplant.

Um am Kurs teilzunehmen: Senden Sie ein Motivationsschreiben an meine E-Mail: isabella.lee.arturo@uni-weimar.de

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.

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?**K. Schlimm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen?

Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese

Y. Wang

Veranst. SWS:

4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

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.

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210040 The Plant Plant - A Sensing Space of Green Control

C. Doeller, K. Herbst

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie nehmen Pflanzen ihre Umwelt wahr, auf welche Weise stehen Pflanzen und Umwelt im Austausch? Wie können wir diese Prozesse immersiv erfahrbar machen, inwieweit werden unsere Konzepte und Technologien der Pflanzenwelt gerecht?

In der Agrarindustrie dient die Verknüpfung von Pflanzenzüchtung und Kybernetik der Optimierung von Nutzpflanzen. Durch den Einsatz von maschinellem Lernen und Robotik wird auf höhere Ertragsleistungen, Krankheitsresistenzen oder Klimaanpassung gezielt.

Mit dem Seminar "The Plant Plant" laden wir euch ein, jegliche Produktivitätsfaktoren beiseite zu legen und die Kontrolle an die Pflanzen zu übergeben. Mithilfe von DIY Sensoren und Mikrocontrollern unternehmen wir gemeinsam den Versuch, Interaktionen zwischen Pflanzen und ihrer Umgebung zu messen und diese Messdaten in eine dynamische Raumatmosphäre zu übersetzen. Dabei lassen wir uns von kybernetischen Regelsystemen inspirieren, provozieren verschiedene Arten von Rückkopplungen zwischen Pflanze, Umgebung und Mensch und werfen einen kritischen Blick auf deren Zusammenhänge und Effekte. Ziel ist die gemeinsame Entwicklung eines spekulativen "sensing space" – eines begehbaren Erfahrungsraums, dessen atmosphärische Parameter wie z.B. Licht, Temperatur und Luftzirkulation primär von der "grünen" Kommandozentrale gesteuert werden.

Dies ist ein hands-on Seminar. Es beinhaltet drei Workshops, in denen wir Pflanzen unter verschiedenen Bedingungen züchten, die Grundlagen der DIY Elektronik / Sensorik erlernen und Regelsysteme mit Arduino / ESP32 Mikrocontrollern, Motoren und Lichtquellen programmieren. Darüber hinaus diskutieren wir entsprechende Beispiele künstlerischer Forschung im Kontext der Medienkunst.

Nötige Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Hineindenken in pflanzliche Umwelten, Begeisterung für das Basteln und Experimentieren mit DIY Elektronik, Bereitschaft zur Gruppenarbeit und die Lust am Kreieren von spekulativen Erfahrungsräumen. Es sind keinerlei inhaltliche Vorkenntnisse nötig, Teilnehmer*innen benötigen einen eigenen Computer / Laptop.

Bemerkung

Anmeldung bis Sonntag (20. Oktober) per E-Mail, Betreff „The Plant Plant“, mit einem kurzen Motivationsschreiben (3-4 Sätze) an: christian.doeller@uni-weimar.de.

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

Leistungsnachweis

Development of prototype, commitment to group work, documentation

324210042 Tonstudioteknik und Akustik

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Raum: Hochschulzentrum am Horn - Hörsaal, ab 17.10.2024

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt einen Überblick über grundlegende theoretische und praktische Aspekte der Studioarbeit, beispielsweise Hörphänomene, Raum- und Psychoakustik, Mikrofone, Tonmischung, Analog- und Digitalwelt, Abhörsysteme, Audiotbearbeitung und -Effekte.

Teilnahmenachweis durch regelmäßigen Besuch der Veranstaltung, Leistungsnachweis durch schriftliche Prüfungen während des Semesters online in Moodle.

Die Veranstaltung ist offen für die meisten Studiengänge an der HFM sowie der Bauhaus-Universität.

Die Veranstaltung wird teilweise digital, überwiegend aber in Präsenz stattfinden.

Erster Termin : 17. 202 Oktober 4 17:00 18:30 , bis im Hörsaal Hochschulzentrum am Horn

Bemerkung

Lehrender: Daniel Schulz, M.F.A

Voraussetzungen

Anmeldung bitte selbstständig per Selbsteinschreibung im moodle der HFM:
<https://moodle.hfm-weimar.de> unter „Schlüsselqualifikationen/Berufsorientierung“
 Es ist kein Einschreibeschlüssel notwendig.

Leistungsnachweis

Test, Hausaufgaben

324210043 Toolbox I

A. Mühlenberend, A. Kemmerich

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., ab 11.10.2024

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Zeichnung als Werkzeug , eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie
- Grundlagen physikalischer Modellbau und technisches Zeichnen
- Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop)
- Selbständiges Arbeiten mit den vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben

QUALIFIKATIONSZIELE

- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen Softwarewerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
- Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen
- Fähigkeiten im physikalischen Modellbau
- Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten
- Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten
- Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz
- Kenntnisse zu Modelltypologien
- Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
- Einführung in das 3D-Modeling Programm McNeel Rhinoceros

TERMINE: TBA

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324210044 Exploring Contemporary Media Environments: Touchdesigner – Fundamentals

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Computerpool B15 – 102 / Online, ab 28.10.2024

Beschreibung

Other lecturers: Belcim Yavuz

This seminar offers an introduction to contemporary video design workflows, emphasizing foundational principles applicable across various disciplines and software environments. The primary focus will be on the software TouchDesigner, providing participants with practical skills alongside theoretical insights.

The seminar will consist of hybrid lectures that explore the theoretical underpinnings of modern media workflows, situated within a historical context of media theory. These discussions will draw on key concepts from notable theorists, providing a framework for understanding the evolution of video design practices.

Following the lectures, students will engage in a practical tutorial led by Belcim Yavuz in the faculty's computer pool, where they will gain hands-on experience with advanced workstations. This combination of theory and practice will equip students with a comprehensive understanding of current industry standards and workflows in video and 3D design.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Room: Computerpool B15 – 102 / Online

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_1.pdf

324210045 Typografischer Survival-Guide

F. Mecklenburg

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Wir alle kennen die klassischen typografischen Regelwerke wie Detailtypografie von Forssman und de Jong oder Grid Systems von Müller-Brockmann. Diese Werke und ihre Gestaltungsprinzipien gelten als das Nonplusultra, das von vielen Gestalter angestrebt wird. Doch wie verhält es sich mit dem Einsatz von Typografie als visuelles Bild im alltäglichen Gebrauch?

In diesem Kurs untersuchen wir die scheinbar banalen, unauffälligen, fehlerhaften und absurden Momente, in denen uns typografische und grafische Anwendungen begegnen. Dazu zählen Nischenmomente wie die zahlreichen Visitenkarten verschiedener Autohändler, die unter der Windschutzscheibe klemmen, oder die unterschiedlichsten Beschriftungen von Verpackungskartons, die wir aus Übersee erhalten.

Ihr sammelt Beispiele aus einem Bereich, der euch interessiert, analysiert diese und entwickelt daraus einen Survival-Guide. Dieser Guide besteht aus einer Reihe von Grundsätzen und Strategien, um diese bestimmte Nische mit aller Ernsthaftigkeit zu meistern. Darüber hinaus experimentieren wir mit neuen typografischen Anwendungen, die sich aus unserer Recherche ergeben.

Endergebnis: Eine Publikation und ein typografisches Experiment

Der Fachkurs findet im Wechsel online und offline statt. Die Offline-Sessions gehen von 11:00 bis 17:30 Uhr, die Online-Sessions von 09:30 bis 13:30 Uhr. Am 12.11., 04.12. und 11.12. findet kein Kurs statt.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Marcel Saidov)

Bei Interesse, reicht bitte bis zum 13.10. ein Bild (found footage) an uni-weimar@florianmecklenburg.com, welches deine Definition von banaler Typografie darstellt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210048 Freie Kunst Kommunikation

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 23.10.2024 - 29.01.2025

Beschreibung

Social Media ist ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Kulturlandschaft. Wir nutzen es, um Veranstaltungen zu bewerben, unsere Arbeiten zu dokumentieren und neue Ideen zu sammeln.

In diesem Kurs möchten wir alles lernen, was für Instagram und TikTok relevant ist, und dieses Wissen nutzen, um den Account „Freie Kunst Weimar“ zu gestalten. Im ersten Schritt werden wir ein Konzept für den „Freie Kunst“-Account entwickeln. Dabei geht es um die Gestaltung des Logos, mögliche Inhalte und einen einheitlichen Stil. Anschließend werden wir Fotos und Videos produzieren, die unseren Fachbereich repräsentieren. Durch regelmäßige Gastvorträge werden wir unser Wissen erweitern und neue Tricks und Kniffe kennenlernen. Der Kurs findet einmal wöchentlich für etwa 2 Stunden statt. Darüber hinaus betrachten wir den Kurs nicht nur als Unterricht, sondern eher als eine Arbeitsgruppe (bzw. Redaktion), die den Account betreut.

Gastdozent*innen

Marit Haferkamp - Social Media, Bauhaus Uni Weimar

Julia Meyer-Brehm - Kunstgeschichte u. Popkultur

Marcel Saidov - Künst. Mitarbeiter Typografie

Bewerbungen bitte an [Florian Hesselbarth](#)

324210051 ER - Absolute Beginners

N. Singer, E. Krysalis, J. Langheim, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.12.2024 - 13.12.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditiv und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210052 GMU - Absolute Beginners

U. Damm, M. Gapsevicius, A. König, I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditiv und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210053 IFD - Absolute Beginners

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 102, 21.10.2024 - 01.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210054 ME - Absolute Beginners

W. Kissel, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.11.2024 - 29.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210055 AÖ & EKK - Absolute Beginners

K. Ergenzinger, M. Marcoll, H. Rehnig, M. Pietruszewski, Y. Wang Verant. SWS: 4

Wang

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 06.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24- 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24- 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25- 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210056 Teppichknüpfen als zeichnerische Praxis

L. Kempkes, J. Gunstheimer, R. Liska

Verant. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 28.10.2024 - 28.10.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 25.11.2024 - 28.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.12.2024 - 12.12.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung

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

Lehrbeauftragte: Lucia Kempkes

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und Weben als zeichnerische und malerische Technik vermittelt.

Textile Kunstwerke, Wandteppiche und Gobelins sind längst fester Bestandteil der künstlerischen Medien. Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen um selbstständig am Webrahmen großformatige Teppiche und Webereien produzieren zu können.

Es werden zuerst Webrahmen aus Holz gebaut (Webbreite 120cm) an denen jeweils zwei Studierende in Teamarbeit die Techniken des Webens und Knüpfens erlernen und ihre Kunstwerke umsetzen.

Im ersten Block werden die Grundlagen vermittelt: die Kette erstellen, den Webrahmen einrichten, verschiedene Web- und Knüpftchniken, Weben mit verschiedenen Materialien, malerische und zeichnerische Möglichkeiten, komplexe Muster und Bilder weben und das Erstellen von Webanleitungen werden erlernt.

in den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke in zweier Teams umsetzen: Jede(r) erstellt eine Webanleitung, die gemeinsam abgearbeitet wird.

In der Endpräsentation stellt jede(r) Studierende seine eigene Textile Malerei/Zeichnung in Form eines Wandteppichs vor.

ACHTUNG: Der erste Termin und der erste Block sind Pflichttermine zur Teilnahme am Seminar. Im ersten Termin (circa 2/3 Stunden) wird im Detail der Ablauf des Seminars besprochen, sowie die Materialienliste /Vorbereitungen durchgegangen.

Zugang zur Holzwerkstatt ist ein plus!

Bemerkung

Endpräsentation und Winterwerkschau

Leistungsnachweis

Endpräsentation / mündliche Prüfung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324210058 "Collaborative Creation in Touchdesigner: Designing Immersive Media Environments"

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Hybrides Lernatelier, ab 28.10.2024

Beschreibung

This seminar emphasizes the power of teamwork in the development of immersive and interactive experiences using TouchDesigner. Participants will engage in collaborative projects that explore the intersection of technology and creativity in experimental art.

Throughout the seminar, attendees will focus on the following key areas:

In collaboration with Hybrides Lernatelier and facilitated by Jan Sieber, this seminar aims to cultivate a supportive and collaborative atmosphere where participants can experiment, innovate, and expand their artistic practices. By the end of the seminar, attendees will have developed not only a strong understanding of interactive design principles but also valuable teamwork skills essential for future creative endeavors.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Apply in a group with a project and a motivational letter. Experience in Touchdesigner needed.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_2.pdf

324220000 204 Type-Gazette Issue 05

M. Saidov

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Professur Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022

gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt. Nun geht es um die Gestaltung der fünften Ausgabe.

Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf Editorial Design und typografischer Gestaltung.

Die Entwicklung der Publikation umfasst die Betreuung und Organisation der Druckproduktion sowie die Organisation der Release-Party. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studenten absolviert werden.

Raum: Marienstraße 1a 208

Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324220001 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens zwei Präsentationen eigener Arbeiten im Semester.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

324220002 fake products

M. Kuban

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

fake products

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind.

Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden,

produktgewordene Visionen fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 22.10.2024 - 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

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 Studierenden 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 irreguLABs, 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

324220008 Kurzschluss

G. Babtist, M. Braun, P. Enzmann, N. Hamann, A. Kemmerich, M. Kuban, A. Mühlenberend, M. Müller, M. Neuner, T. Pearce, D. Scheidler, K. Schlimm, K. Thurow, J. Willmann Verant. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 07:30 - 13:00, Einführung Metall-, Holz- Kunststoff-Werkstatt, 01.10.2024 - 01.10.2024

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 10.10.2024 - 10.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 11.10.2024 - 11.10.2024

Mo, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 14.10.2024 - 14.10.2024

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produktdesign.

Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1.

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden.

ERSTE TERMINE:

Werkstatteinführungen: ab 01.10.2024

Kurzschluss Nr.1: ab 10.10.2024

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14-tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit

LERNZIELE

- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produktdesign
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung
-

WISSENSCHAFTSMODUL: Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt. Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur.

TOOLBOX 1: Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung, Einführung Technisches Zeichnen

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN: Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist.

Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses - Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN: Durch das Modul können 18 LP erworben werden.

VERLAUFSPLANUNG / RHYTHMUS (unter Vorbehalt)

KURZSCHLUSS-MODULE

1. Kurzschluss: 10.10.24-23.10.24, Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign)
2. Kurzschluss: 24.10.24-06.11.24, M.A. Niklas Hamann und M.A. Moritz Neuner
3. Kurzschluss: 07.11.24- 20.22.24, M.A. Katharina Thurnow und M.A. Philipp Enzmann
4. Kurzschluss: 21.11.24- 04.12.24, M.A. Daniel Scheidler
5. Kurzschluss: 05.12.24- 18.12.24, Prof. Thomas Pearce (Professur Emerging Technologies)
6. Kurzschluss: 06.01.25- 17.01.25, Prof. Gerrit Babtist (Professur Design & Management)
7. Kurzschluss: 20.01.25- 06.02.25, Dipl. Des. Klea Schlimm, M.A. Mira Müller

WISSENSCHAFTSMODUL: Einführung in die Geschichte und Theorie des Designs, immer Montags: 11:00 UHR - 12:30 Uhr, Marienstr.13C - Hörsaal B, Prof. Dr. Techn. Jan Wilmann und M.A. Micheal Braun

TOOLBOX 1: Die Termine finden Sie in der hinterlegten Veranstaltung.

WERKSTATTEINFÜHRUNGEN:

01.10.24 :Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR

02.10.24: Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR

Bemerkung

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

Werkstatteinführung:

01.10.24, 02.10.24, 07.10.24, 08.10.24, 09.10.24

1. Kurzschluss:

10.10.24-23.10.24

2. Kurzschluss:

24.10.24-06.11.24

3. Kurzschluss:

07.11.24- 20.22.24

4. Kurzschluss:

21.11.24- 04.12.24

5. Kurzschluss:

05.12.24- 18.12.24

6. Kurzschluss:

06.01.25- 17.01.25

7. Kurzschluss:

20.01.25- 06.02.25

Winterwerkschau:

07.02.24- 09.02.24

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung**G. Babtist, K. Schlimm**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Beschreibung**Strategic Design and Branding**

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu identifizieren.
- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.

- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220016 Message to the Cosmos**S. Specht**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 11:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2024

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Lecturer: Guest Professor Stephanie Specht M.F.A.

Imagine designing something that could be discovered by extraterrestrial beings in the distant future. In this project, you will create a message to be preserved in a time capsule, intended for discovery by unknown beings. You will typographically use numbers to represent the time capsule's expiration date, making it both visually striking and meaningful. Your message will focus on a significant moment in history, capturing its essence and cultural significance through thoughtful design. Additionally, you will choose a strategic location to hide your time capsule, considering factors like accessibility, durability, and symbolism. Finally, you will plan a ceremony to commemorate the capsule's burial, carefully designing the event and documenting the experience. This project challenges you to reflect on life on Earth from a graphic designer's perspective, crafting a message that communicates our civilization's story across time and space.

Freedom in results. The message can be shown in a booklet, a poster, a flag, a billboard, ...

Benefits: Long work and typo nights with the other typo courses (Marcel Saidov, Florian Mecklenburg)

If you are interested, please send a short letter of motivation (including details of field of studies and academic year) to hello@spechtstudio.com by October 13.

Please note the corresponding study regulations

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Presentation and submitting

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220021 Bilder einer Ausstellung**M. Marcoll**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem Semester soll Musik zu einigen ausgewählten Bilder internationaler Maler geschrieben werden.

Im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit der Weimar Galerie sollen die Ergebnisse 2025 in einer multimedialen Ausstellung präsentiert werden.

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

324220022 Digital Dreams II

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, 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 II 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 II 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.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

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/qjserver/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

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben?

Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten.
Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220027 Tripping on Organ-Ologies 2.0 - Towards an ecology of practices

K. Ergenzinger, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Klanglabor M5 202-204, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Lehrkräfte: Prof. Kerstin Ergenzinger und Bnaya Halperin-Kaddari

Dieses Projektmodul ist eine Variation unseres Tripping on Organ-Ologies Kurses vom letzten Wintersemester. Alle Studierenden sind dazu eingeladen, unabhängig davon, wer im WS 23/24 teilgenommen hat!

In diesem Semester werden wir uns auf das Beziehungsgefüge zwischen natürlichen und künstlichen Sinnen und der Umwelt konzentrieren. Aus der Tiefe unserer Ohren, von den Haarzellen über die menschlichen Rezeptoren bis hin zu den weitreichenden Fähigkeiten anderer, tierischer und technologischer Wahrnehmungsweisen, gestalten unsere Sinnesorgane und -systeme unsere Umwelten: die unterschiedlichen Fenster, durch die Lebewesen wahrnehmen und Erfahrungen machen. Was geschieht, wenn wir uns tief auf diese Prozesse einlassen?

In die ökologischen Aspekte klanglicher Praktiken und die Konzeption und Vorstellung von Umwelten einzutauchen bedeutet, sich auf die Unergründlichkeit der Verflechtungen zwischen Umgebungen und Sinnessystemen einzulassen und den Sprung zu wagen, mit unserem eigenen Körper anders wahrzunehmen. Ein solcher Versuch birgt das Potenzial, uns zu öffnen, Umwelten zu hören und zuzuhören, sowie die Verbindungen zwischen Körper, Geist und Welt in einem anderen Licht zu erfahren.

Methodisch bewegen wir uns wieder spiralförmig zwischen Praxis und Theorie. Gemeinsam lauschen wir Live- und reproduzierten Klängen, erzeugen Klänge, Sounds und zeichnen sie auf. Wir zeichnen, folgen Spuren und setzen Markierungen, lesen und schreiben. Im Wechsel der Jahreszeiten, vom Herbst bis zum Winter, draußen und drinnen, beschäftigen wir uns mit somatischen Praktiken und erforschen Bewegung und Stille. Wir diskutieren verschiedene

Formen ökologisch-künstlerischer Praktiken und analysieren ihre klanglichen und polysensorischen Aspekte. Eine reiche Mischung aus Texten und künstlerischen Beispielen wird uns dabei helfen, zu definieren, wie solche neuen Ansätze aussehen und klingen könnten. Da es bei diesem Kurs darum geht, sich einer Ökologie von Praktiken anzunähern und darin zu üben, soll zum Ende ein individuelles Projekt entstehen, in dem eine Möglichkeit einer solchen Praktik entwickelt und ausprobiert bzw. realisiert wird, die sich an den im Semester behandelten Ideen ausrichtet. Individuelle Betreuungszeiten im Prozess sind dafür mitgedacht und integriert.

Das Projektmodul wird gemeinsam mit dem Komponisten und Künstler Dr. Bnaya Halperin-Kaddari unterrichtet. Eingeladene Gäste sind die Vokalistin und Kräuterkundlerin Atalya Tirosh, die Klangkünstlerin und Wissenschaftlerin Dr. Janina España Keller und der experimentelle, elektronische Künstler Víctor Mazón Gardoqui, mit dem wir uns wieder damit beschäftigen, Mikrofone als Instrumente zu bauen, um unsere Umgebung mit erweiterten akustischen Sensoren zu erkunden.

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an: kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation eines eigenen Instrumentariums s.h. Seminarbeschreibung

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen 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 u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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 Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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.

Schlüsselbegriffe 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024**Ort und Raum:** Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05**Voraussetzungen**

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls**S. Weber, C. Saeger**

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

Beschreibung

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

Voraussetzungen**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzeugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Impark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshops, Abgabe des finalen Projekts

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf eine erfolgreiche Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. eine erfolgreiche Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)
2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.
3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, , Konzeption und ansatzweise Realisation

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230009 Robotic Tectonics – Roboterbasierte Lehr- und Lernumgebung für automatisierte Bauprozesse

J. Willmann, L. Abrahamczyk, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Raum: Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung »Design for Robotic Assembly« erlaubt den Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar erstmals einen direkten Zugang zu industrieller Robotik im Lehr- und Lernkontext. Hierzu erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Implementierung robotischer Interaktion und Manipulation, wobei eigene experimentelle, materielle Erprobungen durchgeführt und gemeinsam verortet werden. Eine wesentliche Rolle spielt das Design von robotischen Materialisierungsprozessen (insbesondere Assemblierung) und damit verbunden die unmittelbare Verzahnung von Daten und Material, von Entwurf und Ausführung.

Design for Robotic Assembly ist als interdisziplinäre Lehrveranstaltung konzipiert und wird gemeinsam von den Professuren Designtheorie/Designforschung und Komplexe Tragwerke durchgeführt. Die Lehrveranstaltung wird als Wissenschaftsmodul mit integralen Übungen (6 ECTS) für Studierende der Studiengänge »Bauingenieurwesen« (B.Sc. & M.Sc.), »Digital Engineering«, »MediaArchitecture« und »Produktdesign« der Fakultäten Bau- und Umweltingenieurwissenschaften, Architektur und Urbanismus sowie Kunst und Gestaltung angeboten. Die Ergebnisse sollen an der Winterwerkschau o.ä. präsentiert werden. Als »Austragungsort« wird das neue Bauhaus Design Lab (D-LAB) fungieren.

Wichtig: Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse im Bereich der Robotik notwendig; allerdings ist die Teilnehmer*innenanzahl auf 6-10 Studierende begrenzt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c) eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape**C. Fellmann, C. Saeger**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024
 Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024
 Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024
 Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025
 Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung**Lehrbeauftragter: Clemens Fellmann**

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024
 Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

324280001 PhD Graduiertenkolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG Veransth. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen und praxis-basierten Design Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen unter Peers und Mentor*innen vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Alle Termine sind hybrid.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die nicht in einem anderen Graduiertenkolloquium untergebracht sind. Ein jährlicher Zwischenbericht ist struktureller Bestandteil des Ph.D.-Curriculums.

Leistungsnachweis

Präsentation, regelmäßige Teilnahme

324280002 PhD Kunst und Design Vorprüfungskolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG Veransth. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende.

324280003 Graduiertenseminar: Lab Talks

J. Willmann, M. Braun, KuG Veransth. SWS: 2

Graduiertenseminar

Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 21.11.2024 - 22.11.2024
 Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 20.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Mit dem Graduiertenseminar »Lab Talks« wird ein offenes Diskurs- und Diskussionsformat angeboten, das sich explizit an die Designpromovierenden des Ph.D.-Studiengangs Kunst und Design richtet. Hierzu stellen die Promovierenden ihre Dissertationsvorhaben und -projekte vor und diskutieren sowohl inhaltlich-praktische als auch methodische-methodologische Aspekte. Zugleich wird das Präsentieren der eigenen Forschung geübt und ein gemeinsamer Zugang zu den Dissertationsvorhaben eröffnet. Für die Ph.D.-Studierenden der Professur Designtheorie sind die Lab Talks eine Pflichtveranstaltung. Das Seminar ist grundsätzlich auch für weitere Forscherinnen und Forscher offen, die im Designbereich und insbesondere an der Schnittstelle Theorie-Empirie-Praxis forschen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die Veranstaltung findet während der ersten PhD-Woche statt (PhD-Woche 2025: 18. - 21. November).

Voraussetzungen

Immatrikulation im Ph.D.-Programm, Schwerpunkt Design.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

324280004 Working Titles – Dieses Seminar ist ein Peer-Reviewed Journal

B. Körner, A. Toland, N.N., KuG

Veranst. SWS: 6

Graduiertenseminar

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.11.2024 - 21.11.2024

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 20.02.2025 - 20.02.2025

Beschreibung

Working Titles ist eine Online-Zeitschrift für praxisbasierte und praxisgeleitete Forschung, die von Studierenden des Ph.D.-Programms in Kunst und Design initiiert wurde. Der Name »Working Titles« verweist auf die Hauptziele der Zeitschrift: Sie soll als Plattform für die Präsentation von Forschungsarbeiten dienen, die in einer beliebigen Praxis durchgeführt wurden - von der Ölmalerei bis zur anarchistischen Stadtplanung - und die Selbstveröffentlichung von praxisbezogenen Arbeitspapieren erleichtern. Die Autor*innen unterziehen ihre Beiträge einem nicht-blinden Peer-Review durch diejenigen, die sie für geeignet halten, unabhängig von ihrer akademischen Zugehörigkeit und auf der Grundlage von Freundschaft und Vertrauen.

Ziel des Seminars ist es, Working Titles als eine Zeitschrift für praxisorientierte Forschung im Ph.D.-Programm, an der Universität und international zu etablieren. In Phase I wird die nächste Ausgabe geplant, der offene Aufruf für Beiträge veröffentlicht und die Beiträge ausgewählt. Im Sommersemester wird sich das Follow-up auf die Produktion der Ausgabe konzentrieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Im Moment ist die Teilnahme nur für Promovierende innerhalb des Promotionsprogramms Kunst und Design möglich.

Leistungsnachweis

Redaktionelle Mitarbeit: Mitarbeit an Redaktion, Layout, Lektorat und Koordination.

Peer-Review: Durchführung von zwei Peer-Reviews.

Arbeit am Editorial und Open Call: Verfassen des Editorials und Erstellung/Veröffentlichung des Open Calls.

Artikelbeitrag: Verfassen eines wissenschaftlichen Artikels (3000–5000 Wörter, optional).

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

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 Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Voraussetzungen

Bachelor MK/MG

Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos

M. Neuner
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Kolloquium Akustische Ökologien und Sound Studies

K. Ergenzinger

Veranst. SWS: 4

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 22.10.2024

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 29.10.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittene Projekte im Bereich Radio- und Soundkunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspiele, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperformances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet. Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten. Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Voraussetzungen

Master MK/MG

Sonderveranstaltungen

Jahrestagung der Pressevertreter der Kunst- und Musikhochschulen

A. Wagner, R. Weinhold

Tagung

Block, 12.03.2025 - 14.03.2025