

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

WiSe 2024/25

Stand 22.10.2024

| | |
|--|-----------|
| B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung | 3 |
| Einführungsmodul | 5 |
| Wissenschaftliche Module | 9 |
| Kolloquien | 10 |
| Projektmodule | 12 |
| Werk-/Fachmodule | 29 |
| Werkmodule | 56 |
| Wissenschaftsmodule | 56 |
| Sonstige Module | 69 |

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

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 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 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., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool G, Übungsgruppe 1, ab 23.10.2024

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool G, Übungsgruppe 2, ab 23.10.2024

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool G, Übungsgruppe 3, ab 23.10.2024

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 hochdruckentriindet 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

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

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.

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/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

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

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

Projektmodul

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

Veranst. SWS:

16

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.

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 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. 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. 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 Verant. 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: #####) 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.krystalis@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

Fachmodul

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

Veranst. SWS: 4

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

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.rodriguez@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 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

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.

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 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

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

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

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, wöch., 10:00 - 12:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 02.12.2024 - 09.12.2024

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 02.12.2024 - 09.12.2024

Di, wöch., 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 03.12.2024 - 10.12.2024

Di, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 03.12.2024 - 10.12.2024

Mi, wöch., 10:00 - 12:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 04.12.2024 - 11.12.2024

Mi, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 04.12.2024 - 11.12.2024

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.

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](#).