

## **Vorlesungsverzeichnis**

B.F.A. Produkt-Design

Sommer 2016

Stand 10.10.2016

**B.F.A. Produkt-Design** ..... **3**

**B.F.A. Produkt-Design****Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg**

**G. Babtist, M. Kuban, W. Sattler, A. Mühlenberend**  
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

**3361100 „Abenteuerspielplatz Texten.“**

**B. Scheven**

Fachmodul/Fachkurs

**Bemerkung**

weiterer Lehrender: Stephan Ganser

Termine, immer Mittwoch + Donnerstag  
Vorläufig!: 20.4./21.4., 11.5./12.5., 15.6./16.6.

Studiengänge BA, MA, studiengangs- und fakultätsoffen

**Kommentar**

Im Zentrum dieses Fachkurses steht das Spiel mit Worten. Der Spaß am Formulieren, Jonglieren, Wortverdrehen, Provozieren.  
Wir knüpfen auch an den Projektkurs „Faszination Ekel“ an, indem wir einfach mal „Geschichten schreiben, die zum Kotzen sind.“  
Es werden wieder 4 Sessions á 2 Tage angeboten: Mit jeweils einer bunten Mischung aus interaktiven Workshopelementen und Kurzvorträgen mit praxisnahen Insights und Tipps.

**Leistungsnachweis**

Note

**3361102 „Meine Bildung. Deine Bildung. Kein Vergleich.“**

**B. Scheven**

Fachmodul/Fachkurs

**Bemerkung**

weiterer Lehrender: Eberhard Kirchhoff

Termine, immer Mittwoch 13:00 - 17:30 Uhr + Donnerstag 09:00 - 12:30 Uhr

13./14.04.2016, 27./28.04.2016, 04.05., 18./19.05.2016, 01./02.06.2016, 15./16.06.2016, 29./30.06.2016, 07./08.07.2016

Exkursion nach Berlin t.b.a.

Studiengänge BA, MA, ausdrücklich studiengangs und fakultätsoffen

**Kommentar**

In Deutschland hat die soziale Herkunft großen Einfluss auf die Chancen im

Bildungssystem. Kinder aus sozial schwachen Milieus, oder Kinder mit Migrationshintergrund sind deutlich im Nachteil. Dabei stellt Bildung mehr denn je den Schlüssel zu beruflichem Erfolg und gesellschaftlicher Teilhabe dar. Es gibt viele Zahlen und Statistiken, die die geringe soziale Durchlässigkeit belegen, und es gibt eine große Fülle von Texten wissenschaftlicher, politischer und journalistischer Natur, die sich mit dem Thema befassen. Trotzdem ist es für die meisten Menschen weit weg, komplex und hat keine drängende Relevanz. Geschichten und Wirklichkeit hinter den Zahlen bleiben abstrakt und wenig greifbar.

Das Ziel der Veranstaltung ist es, sich der sogenannten Bildungsgerechtigkeit mit gestalterischen Mitteln zu nähern, Ideen und Formen zu finden, die der vielschichtigen Thematik einen Fokus geben und die sich in der Kommunikation durchsetzen. Wir wollen Begriffe und Daten visualisieren und erfahrbar machen, Geschichten erzählen, Positionen zuspitzen, Auseinandersetzung provozieren und herausfinden, welchen Beitrag die visuelle Kommunikation zur öffentlichen Debatte leisten kann. Es ist durchaus erwünscht, persönlich und radikal zu werden, unsere Beurteilungskriterien sind nicht political correctness oder Vollständigkeit der Analyse, sondern Originalität und Eindringlichkeit der gestalterischen Arbeit im Grenzbereich zwischen künstlerischer Aussage und kommunikativer Botschaft. Zur Inspiration und Recherche findet eine zweitägigen Exkursion nach Berlin statt. Wir werden Bildungsprojekte besuchen und Menschen treffen, die sich um die Förderung von benachteiligten Kindern und Jugendlichen kümmern. Mediale oder konzeptionelle Einschränkungen sind nicht vorgesehen. Es können Videos, genau so entstehen wie Plakatkampagnen, Fotostrecken oder digitale Spiele. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern steht es frei die Medien ihrer Wahl zu nutzen, sie sollen ihre Arbeit aber als Teil des Gesamtprojektes verstehen und eine gemeinsamen Präsentation in Form einer Publikation oder Ausstellung erarbeiten.

#### Leistungsnachweis

Note

**3361103** „Urban shuffle“

#### T. Ackermann

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 11:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier/Büro 208, ab 14.04.2016

#### Bemerkung

Schwerpunkt des Fachkurses liegt auf Entwurfstechniken für Malerei und Zeichnung  
Es wird Wert gelegt auf eigenständiges und weiterführendes Arbeiten.

#### Kommentar

Im Fachkurs „Urban Shuffle“ wollen wir uns mit den Erscheinungsbilder städtischer Formen auseinandersetzen. Ästhetische Qualitäten von Stadtformen sollen durch das „schleichen“ in urbanen Kontexten ausgemacht werden. Konturen und Räume vermischt, verschoben, verwoben, beschleunigt oder entschleunigt werden. Teil der Auseinandersetzung soll es sein die Hierarchien von unserer Alltagswahrnehmung im städtischen Raum künstlerisch zu reflektieren und deren Wirkungsmechanismen zu hinterfragen. Fragen wie: Welche Relevanz hat Stadtraum /form im zeitgenössischen künstlerischen Diskurs welche Grenzen und Ordnungen sind auszumachen? Welche Grenzziehungen sind formal sinnvoll und möglich. Welche Grenzen können durch künstlerische Handeln innerhalb der künstlerischen Auseinandersetzung gebrochen überwunden oder konstruiert werden? Und wie findet man adäquate formale Kürzel und Methoden.

#### Leistungsnachweis

Note

**3361104 Design Ping-Pong - Auftragsabwicklung für Produktdesigner****M. Langer**

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 06.04.2016 - 15.07.2016

**Bemerkung**

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass in 2er-Teams gearbeitet wird.

Bitte nutzt das Treffen nach der Projektbörse um vorab Fragen zu klären.

Erstes Treffen ist am 06. April um 10 - 13 Uhr in Raum 116, Geschwister-Scholl-Str. 7.

Workshop „Designschutz“

Bestandteil des Fachmoduls ist ebenfalls der Workshop „Designschutz“ geleitet von Juristen Ass.iur. Torsten Brandt. Im Rahmen des Workshops wird am konkreten, von den Teilnehmern selbst eingereichten Fall jeweils eine Anmeldung für Gebrauchsmuster und Design beim DPMA als Schutzanspruch erstellt. Zusätzlich wird ein Überblick zum Thema „Urheberrecht“ gegeben.

**Kommentar**

Als Gestalter beschäftigen wir uns am liebsten mit der Entwurfsphase eines Projektes. Doch was passiert bevor es mit dem Entwerfen losgeht, bevor die ersten Zeichnungen gemacht und die ersten Konzepte entwickelt sind?

Vor jedem erfolgreichen Projekt steht meist eine präzise und umfassende Planungsphase.

Anhand einer konkreten Entwurfsaufgabe für ein existierendes Unternehmen beschäftigen wir uns daher zunächst mit den notwendigen Schritten der Projektplanung.

Nach dem Briefing, Rebriefing, der Zeit- und Kostenplanung, folgt die Angebots- und Vertragsgestaltung.

In der Planungsphase spielen die Kosten keine Nebenrolle.

Auch die Vertragsgestaltung die im Grunde schon mit dem Briefing beginnt, bildet einen wichtigen Kursbestandteil. Teilweise parallel zur Planungsphase beginnt die Entwurfsphase. Zunächst wird der Auftraggeber genauer unter die Lupe genommen d.h. nach verschiedenen Methoden analysiert. Schließlich werden entsprechend des Briefings erste Ideen entwickelt, korrigiert, ausformuliert und präsentiert.

Schwerpunkte:

- Auftragsabwicklung kennenlernen
- Zeitpläne erstellen und einhalten
- Angebotserstellung üben
- Kosten kalkulieren, Stundensatz ermitteln
- Vertragsrecht und Nutzungsrechte kennenlernen
- Methoden zur Firmen- und Wettbewerbsanalyse kennenlernen

**Voraussetzungen**

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4. Semester).

Werkstattscheine für Holz- und Metallwerkstatt

**Leistungsnachweis**

Note

**3361105 Das Medium Video in der Bildenden Kunst****S. Kutter, F. Wehking**

Fachmodul/Fachkurs

Di, wöch., 17:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2016

**Kommentar**

Der Fachkurs Das Medium Video in der bildenden Kunst richtet sich nicht nur an Videokünstler/innen, sondern ganz generell an alle, bei denen zeitliche Prozesse für ihre künstlerische Arbeit eine Rolle spielen. Während der Entstehung von künstlerischen Werken „passieren“ häufig immaterielle Prozesse, die manchmal nur Zwischenstadien im Arbeitsprozess kennzeichnen und die nach der Fertigstellung der Arbeit nicht mehr sichtbar sind und drohen, verloren zu gehen. Dabei stellt sich manchmal die Frage, ob durch die Dokumentation dieser Prozesse ein eigenes, filmisches Werk entstehen kann und/oder das Video sogar die dokumentierte Arbeit rückwirkend beeinflusst, verändert oder ergänzt. Wird also aus der Kunst ein reines Dokumentationsvideo oder wird das Video selbst plötzlich zu einem eigenständigen künstlerischen Werk? In jedem Fall bietet die filmische Dokumentation einen Gewinn in der Selbstreflexion über die eigene Arbeit und kann im besten Fall den Arbeitsprozess weiterentwickeln.

Jede/r Studierende wird innerhalb des Fachkurses ein Video entwickeln, das sich thematisch mit vergänglichen Prozessen, bzw. mit narrativen Strukturen innerhalb der eigenen Arbeit auseinandersetzt. Dabei wird zu Beginn viel Wert auf die konzeptionelle und inhaltliche Arbeit gelegt. Die letztendliche filmische Umsetzung wird zunächst noch bewusst offen gehalten. Denkbar ist aber alles Mögliche, angefangen von der reinen Videodokumentation, über die bildhauerische Inszenierung einer Videoinstallation oder einem poetischen Videoessay, dem eine narrative Erzählstruktur zugrunde liegt. Es wird mehrere kleine Übungen geben, die dabei helfen sollen sich dem Medium und seinen Möglichkeiten anzunähern.

Begleitend zur inhaltlichen Arbeit an den eigenen Filmkonzepten werden innerhalb des Fachkurses technische Workshops angeboten, die die Grundlagen schaffen werden, eigenständig mit der Videotechnik in den Werkstätten arbeiten zu können. Dazu wird es begleitend eine Einführung in die Kamertechnik des Videostudios und deren künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten geben. Nachdem das erste Videomaterial gedreht wurde, folgen dann Einführungen in den Videoschnitt und die wichtigsten Punkte der Postproduktion.

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361106 Experience Prototyping III: Making Things Small - Von der Miniaturisierung der Dinge

#### K. Gohlke

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2016

#### Bemerkung

Offen für Studierende Aller Fakultäten und Studiengänge: A B G M (Bachelor, Master, Diplom)

#### Stichworte:

Physical Interaction Design, Tangible Interaction Design, Embodiment, Experience Prototyping, Hardware Hacking, Sensors, Actuators, Elektroniks, Programming, Physical Computing, Arduino , Teensy, Wireless.

#### Kommentar

Mit einer fortschreitenden Miniaturisierung der digital angereicherten Alltagsdinge, kommt es zunehmend auch schon in frühen Phasen der Produktentwicklung bei der Konstruktion von interaktiven Funktionsmodellen und Prototypen auf die Größe an. Insbesondere bei der Entwicklung von mobilen oder körpernahen Systemen lassen sich im Prozess wichtige Details im Nutzererlebnis oft nur mit interaktiven Modellformaten erproben, die bereits den Formfaktor des miniaturisierten Serienproduktes vorwegnehmen. Hier setzt das Fachmodul 'Making Things Small - Von der Miniaturisierung der Dinge' an. Im Kern der Veranstaltung stehen Fragen, Herausforderungen und praktische Experimente mit dem Ziel den Prozess der Miniaturisierung von Interaktiven Systemen (z.B. auf Basis der Entwicklungsplattformen Arduino und Teensy) zu verstehen und praktisch anzuwenden. Im Zentrum stehen dabei u.a. die frühzeitige Verwendung miniaturisierter Microcontrollerplattformen

in der Produktentwicklung, Optionen zum Batteriebetrieb, die Erstellung eigener Platinenlayouts, Drahtlose Kommunikation sowie die Integration mit Smartphoneanwendungen . In begleitenden Vorlesungsblöcken werden die weiterführenden Methoden der industriellen Fertigung von elektronischen Bauteilen und Platinen behandelt. Bestehende Projekte und Projektideen die auf eine Miniaturisierung warten sind willkommen und können im Rahmen der Veranstaltung bearbeitet werden! Vorerfahrung im Umgang mit Elektronik und Programmierung ist wünschenswert.

**Leistungsnachweis**

Note

**3361107 Fachkurs: The Space. Reloaded. Lost in Space****M. Ott, M. Schmitt**

Fachmodul/Fachkurs

**Bemerkung**

Zeit: Mi ab 13:30 Uhr

Beginn: 13.04.2016

Raum 101 &amp;SfvR

Marienstr. 1b

**Kommentar**

Wöchentliche Experimente, deren Output neue visuelle Darstellungsmöglichkeiten generieren soll. Vorgegebene Thematiken werden untersucht, abgearbeitet und generieren ein Bildarchiv was anschließend reflektiert, analysiert und qualitativ ausgewählt wird.

Der Kurs verfolgt den Gedanken des Space for Visual Research und beschäftigt sich mit der Untersuchung und dem Schaffen von neuen Bildwelten im Grafik Design.

**Leistungsnachweis**

Note

**3361108 FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG****R. Welz**

Fachmodul/Fachkurs

Di, wöch., 14:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 12.04.2016

**Bemerkung**

Richtet sich an: FK, LK, Doppelfach LK, VK, PD, MG

Orte: Raum 010/011 im VdV, Fotowerkstatt

**Kommentar**

In der Kombination experimenteller zeichnerischer und malerischer Verfahren entstehen künstlerische Arbeiten im Bereich der Lichtgrafik (Zeichnen und Malen mit Licht auf lichtempfindlichen Materialien), Montage und Cyanotypie. Ziel des Fachkurses ist die Umsetzung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kamerалose bzw. fotografisch untypische Praktiken.

Über bekannte Techniken wie die Lichtspurenzeichnungen von Pablo Picasso hinaus, welcher mit einer Lampe in einem dunklen Raum eine immaterielle Zeichnung kreierte, wird mittels diverser selbstgewählter Werkzeuge und Materialien sowie apparativer und intuitiver Mischtechniken experimentiert.

Im Fachkurs entstehen Bild-Unikate in Form von z.B. Fotogrammen (Schattenbilder auf lichtempfindlichen Materialien fixierter Gegenstände) oder von Cliché verres (Glaszeichnung auf Fotomaterial umkopiert). Ein Schwerpunkt ist die Cyanotypie, ein historisches Eisensalzverfahren. Der Name Cyanotypie stammt von der Blaufärbung ab, die während des Prozesses entsteht. Die Anwendung ist relativ einfach und vielfältig. Die lichtempfindlichen Eisensalze sind nach der Belichtung durch UV-Licht in einer wasserunlöslichen Bindung, sodass nach einer Auswaschung mit Wasser ein Negativabdruck bleibt. Die jeweiligen Verfahren haben keine festen Konstanten und finden bei Tageslicht, im Halbdunkeln oder in der Dunkelkammer Anwendung. Historische und zeitgenössische Beispiele werden vorgestellt.

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361109 Gänsehaut

#### A. Mühlenberend

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2016

#### Kommentar

Das Fachmodul „Gänsehaut“ thematisiert die konzeptionelle Konstruktion körpernaher Interfaces / Orthesen. Spezieller Fokus wird auf die Auseinandersetzung mit verschiedenen Sinnesempfindungen (modalspezifische Wahrnehmung) gelegt, etwa wie ausgehend von verschiedenen Organen, z.B. der Haut, über die Art der Sinnesmodalität (z.B. taktil / der Tastsinn) bis zur Rezeptorenart und Verortung / Dichte dieser, hin zu einem modellhaften Aufbau eines entsprechenden taktilen Displays / Interface. Ziel der Veranstaltung ist die Bewältigung konstruktiv komplexer Aufgabenstellungen und deren sinnvolle Integration in den Designprozess (Prinzipwissen) sowie die Vermittlung von Programmwissen (Rhino + Grasshopper, SolidWorks) und die effiziente Nutzung des 3D-Drucks. Diese Veranstaltung setzt keine Grundkenntnisse voraus.

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361112 Transparenz und Opazität

#### G. Kosa

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

#### Bemerkung

Erstes Treffen: 07. April 2016, 10 Uhr, M1, Raum 204  
dann immer donnerstags 10 bis 15.30 Uhr, M1, Raum 204  
als Block an folgenden Terminen: 28. / 29. April 2016, 12. / 13. Mai 2016, 13. bis 19. Juni 2016, Uhrzeiten werden vorher abgesprochen

#### Kommentar

Die Begriffe Transparenz und Opazität scheinen semantisch einander auszuschließen. Mit Hilfe von Sprache, Typografie in Bezug auf Schrift als ihrer sichtbaren Form, einzelner Glyphen als deren Bestandteile, lasierenden und nicht lasierenden Farben, verschiedener Materialien, Werkzeuge und teilweise experimentellen Verfahren erfährt das Gegensatzpaar im Fachkurs mögliche gestalterische Annäherungen.



Der Fachkurs findet teilweise in verschiedenen Werkstätten statt, u.a. in der Druck-, Metall- und Gipswerkstatt. Deshalb werden Teile des Fachkurses als Unterrichtsblöcke organisiert. Außerdem werden Exkursionen durchgeführt (im Mobilitätsbereich der thoska).

### Leistungsnachweis

Note

#### 3495031 Freitagskurse im CIP POOL

##### T. Filter

Kurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 15.04.2016

##### Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

##### Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac  
Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

#### 3361204 „All you need is love- Existenzielle Kunst“

##### S. Kroner, T. Ackermann

Projektmodul/Projekt

##### Bemerkung

Gäste: N.N.

Raum 207 Hauptgebäude  
Raum 017, 018, 019, 020, Coudraystrasse

Anmeldung nur persönlich nach Sichtung der Arbeitsproben.  
Termin: voraussichtlich nach der Projektbörse ab 15 Uhr Raum 208 Hauptgebäude

Plenen: Di ab 13.30, Mi und Do ab 11:00 Uhr  
Di. 5.4., Mi 6.4., Do 7.4.  
Di 19.4., Mi 20.4.  
Di 3.5., Mi 4.5., Do 5.5.  
Di 17.5., Mi 18.5.  
Di 31.5., Mi 1.6  
Di 14.6, Mi 15.6.  
Di 28.6., Mi 29.6., Do 30.6.  
Ab Mo 4.7. Aufbau Summary

##### Kommentar

Inwieweit ist die eigene existentielle Situation tragfähig für das Entstehen von Kunstwerken? Kann man Gefühle malen?

Durch Wissen und Reflexion ist es möglich, persönliche Erfahrungen zu objektivieren und für andere erfassbar zu machen in einem Kunstwerk. Der eigene private Schmerz muss zu etwas Universellem führen.

Seit der Moderne kann auch das Handicap, die Unfähigkeit, der Zweifel, die Grundlage für ein Kunstwerk sein, so wie bei Vincent van Gogh, der als spätberufener Autodidakt die Vorbereitung der Befreiung der Malerei vom Gegenstand einleitete und sein eigenes zerwühltes Erleben nicht in Symbolik, sondern in die Farbe legte. Diese neue Entfesselung der Farbe macht es möglich, innere Zustände darzustellen, die Malerei macht ihre Erfindungen, verselbstständigt sich und kann etwas bisher Ungesehenes aufzeigen. Doch gerade in der Malerei sehen alle Pfade schon durchgetreten aus. Wie kann man von Klischees wegkommen? Muss man das überhaupt? Wir werden in diesem Projekt den Bogen von Künstlern wie Edvard Munch oder Vincent van Gogh zu Alberto Giacometti über Martin Kippenberger bis in die Gegenwart zu Tracey Emin oder Dana Schutz spannen, um zu sehen wie diese Künstler persönliches Erleben, und existenzielle Zwänge in tragische, oder tragisch komische Kunst verwandeln, die uns berührt an einer Stelle, die den Intellekt vergisst mit dem Ergebnis von Schaudern und Gänsehaut. In welchem Maß transportieren malerische Methoden etwas oder werden sie vielleicht zur Masche? Was ist der Unterschied in einem ironischen Benutzen von Stil zu einer eigenen Erfindung von Stil?

Welche Rolle spielen Verschiebungen in der Farbe? Hilft Selbstironie, oder Ironie im Allgemeinen? Es muss eine Transformation stattfinden vom privaten Kosmos zum Universum das die ganze unerzählte Geschichte in einem Blitz kurz aufleuchten lässt.

### Leistungsnachweis

Note

**3361206 Anschluss: „MHKS - 2016“**

**G. Babtist, M. Langer**  
Projektmodul/Projekt

Veranst. SWS: 18

### Bemerkung

Toolbox-2 ist als Fachmodul (6 Leistungspunkte) an das Projekt verbindlich gebunden und muss von euch gewählt werden.

Ein Wissenschaftsmodul (6 Leistungspunkte) muss von euch verbindlich gewählt werden.

Hinweise

Neben das Angebot in Toolbox -2 wird folgendes zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation, Rhetorik und freie Rede

Workshop Ergonomie

Filmreihe „Designerpersönlichkeiten“ und deren kritische Reflexion

Exkursion

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Richtet sich an Studierenden 2. Semester Bachelor, Studiengang Produktdesign

Plenum:

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003

Donnerstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003

VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

Individuelle Konsultationen:

nach Vereinbarung

**Kommentar**

MHKS - 2016

MACHEN heißt Kultur schaffen

Das Projekt setzt sich intensiv mit folgenden Fragestellungen auseinander:

Arbeit?

Kreative Arbeit?

Berufsbild Design?

Markt?

Universität?

Studium?

Studieren?

Studiengang?

Identifikation?

Studiengangkultur?

Verortung studentische Arbeitsplatz?

Arbeitsgemeinschaft?

Digitale und analoge Werkzeuge?

Ergonomie?

Werkstatt und Labor?

Organisation?

Kreativität und Innovation?

Entwurfsprozess?

Entwurfsmethodik?

Zeit- und Projektmanagement?

STUDIERN ist ARBEIT?

Studieren! Weimarer Modell?

Projektstudium!

Wie geht das am Besten?

Haltung?

Welche Hardware braucht Ihr?

Es soll das Entwerfen als (nicht-linearer) Prozess in seinen verschiedenen gleichzeitig zu bearbeitenden Ebenen geübt und exemplarisch durchspielt werden. Langfristige Strategie und kurzfristige Handlungsfähigkeit ergänzen sich ebenso wie empirisch und exploratives arbeiten. Zwei Schritte vorwärts, einer zurück. In der Repetition von Ein- und Ausgabe, divergieren und konvergieren, Ideen zwischen Auftraggeber, Designer und Teamkollegen abstimmen und kommunizieren. „Kann es Freiheit geben, wenn man die Notwendigkeit ignoriert?“ Die grundlegende Fähigkeit, sich selbst Ankerpunkte im Nirgendwo oder innerhalb gesteckter Grenzen zu definieren und durch die Generierung eigener Wahrheiten effektive Entscheidungen treffen zu können, ermöglicht es Einschränkungen als Freiheiten zu begreifen.

Lang und Kurz, intensiv und etwas explosiver.

Konkret soll Entwurfsmethodik an zwei parallelen Aufgaben geübt werden. Eine Aufgabe soll in Teamarbeit über die Entwicklung eines tragfähigen Konzeptes und seiner Darstellung bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen bearbeitet werden. Die andere Aufgabe wird konkret individuell, aber auch im Team entwickelt werden.

Lang:

Die Aufgabe fängt mit einer ergiebigen theoretischen Recherche in Teams an und mündend in inhaltlich verschiedene Referate, zu vorweg gestellten Themen bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen. Das erarbeitete Wissen dient als sensibler Input und Inspirationsquelle für den darauf folgenden, von den Lehrenden begleitete, Entwurfsprozess. Das erzeugte Wissen wird untereinander transferiert.

Im 2er Team werden Designstudien zum Thema „Arbeitsplatz Projektstudium“ entwickelt und letztendlich im Maßstab 1:1, an Hand von Funktions-Modellen visualisiert. Die Endpräsentation findet während der summaery statt. Es entsteht ein Produkt welches auf einzigartiger Weise, in seiner Nutzung, während der nachfolgenden Studienzeit, getestet werden kann. Wichtige Erfahrungswerte und Erkenntnisse werden somit geschaffen.

Kurz:

Die Aufgabe wird im zweier Team entwickelt. Sie lehnt an das Projektthema an und sollte, mindestens, in zwei daran verwandte, sinnvolle Kleinstmöbel und/oder periphere Objekte rundum den Arbeitsplatz Projektstudium münden. Diese zwei Entwürfe pro Team, basierend auf jeweils einer individuellen Entwurfsidee, sollen für eine kleinserielle Produktion gestaltet werden. Erste marktwirtschaftliche Erkenntnisse werden erzielt.

Alle Kurz-Entwürfe sollen 2 Wochen vor Ende der Vorlesungszeit endgültig präsentiert werden. Die Ausstellung findet während der summaery statt.

**Voraussetzungen**

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

**Leistungsnachweis**

Note

**3361225 Atelierprojekt Radierung****P. Heckwolf**

Projektmodul/Projekt

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

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001

**Bemerkung**

Weitere Werkstatttermine nach Absprache.  
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit.

**Kommentar**

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

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2015.

**Leistungsnachweis**

Note

**3450208 behavior exchange****R. Franz**

Projektmodul/Projekt

**Bemerkung**

bitte um vorherigen kontakt per email: reinhard.franz@uni-weimar.de

Raum und Zeit: voraussichtlich limona, raum 412, termin wird per mail (pinnwand) mitgeteilt

**Kommentar**

erkundungen zu den möglichkeiten der öffnung eines portals (online/offline - web/print) zur förderung alternativer vertriebswege künstlerischer arbeit und des diskurses zum aktuellen kunstmarkt und ausstellungsgeschehen.

die veranstaltung richtet sich ausdrücklich auch an studierende der wissenschaftlichen lehrgebiete der fakultäten gestaltung und medien.

die weiterführung des projekts über das semester hinaus ist möglich.

**Leistungsnachweis**

Note

**3361222 Building Blocks - Systeme, Module, Plattformen & Baukästen****W. Sattler, K. Gohlke**

Projektmodul/Projekt

**Bemerkung**

18 ECTS

Plenum jeden Dienstag 9:00 Uhr (Anfang: 12.04.2016)

Ort: Marienstraße 1 b Raum 205

Weitere Stichworte:

- Niedrigschwelliger Einstieg in Produktsysteme, schrittweise Erweiterbarkeit, graduelle Kundenbindung
- Individualisierbarkeit nicht nur durch neue Fertigungstechnologien sondern durch die Gestaltung an sich.
- Verbindungsprinzipien, Kategorisierung/Klassifizierung der Einzelelemente, Gestaltungsraster, Offene Systeme
- Erweiterbarkeit und Ansätze zur beiläufigen Kompatibilität mit der Umwelt
- Survival of the fittest!

...

Aufgaben:

Entwerfen sie Ein System dass Nutzern den Aufbau grösserer Strukturen ermöglicht:

Woche 1: Aus zwei Elementen!

Woche 2: Aus drei Elementen!!

Woche 3: Aus einem Element!!!

Das System der Dinge, Jean Baudrillard – 1968

»In der städtischen Zivilisation sieht man, wie Generationen von Gegenständen, Apparaten und Gadgets einander in immer schnellerem Tempo ablösen ...« – so beginnt Jean Baudrillards Erstlingswerk von 1968, in dem er die uns umgebenden, hergestellten Dinge als ein geschlossenes Zeichensystem deutet: als eine Scheinwelt des Konsums, in der Wunsch und Ware untrennbar miteinander verknüpft sind. Als das Werk entstand, gab es noch keine PCs, geschweige denn das Internet. Angesichts globalisierter Märkte und einer inflationären Apparatewelt lohnt es sich, dieses faszinierende Dokument postmodernen Denkens heute wieder zu lesen

haben wollen Wolfgang Ullrich fischer verlag 2006

Warum kaufen wir so viel, obwohl unsere Grundbedürfnisse längst befriedigt sind? Konsumgüter versprechen ein erfüllteres, glücklicheres, längeres Leben - man kann sich mit ihnen identifizieren oder darstellen, aber sie verändern uns auch. Ob Zahnbürste, Rasierer oder Auto: Produkte werden mittlerweile auf Charaktermerkmale hin angelegt, die sich auch als Ausdruck menschlicher Eigenschaften interpretieren lassen. Verschiedene Wissenschaften, von der Soziologie bis zur Neurobiologie, nehmen mit ihren Erkenntnissen Einfluss auf die Entwicklung und Vermarktung der Waren. Dadurch kommt es zu einer neuen, intimen Beziehung zwischen Ding und Mensch. Habenwollen wird erzeugt. Ein "Konsumbürgertum" ersetzt das traditionelle (Bildungs-)bürgertum. Das Buch erzählt, wie Dinge heute gemacht werden und was sie mit uns machen.

Kritik der Warenästhetik Wolfgang-Fritz Haug

Wolfgang Fritz Haugs 1971 erschienene Studie über die politökonomische Funktion der Werbung gilt weltweit längst als Standardwerk. Dabei erscheinen uns Haugs Beispiele, die noch den Geist des fordistischen Massenkonsums atmen, heute angesichts globalisierter Marken und Werbekampagnen geradezu als harmlos. Die Informationstechnologie hat den Produzenten des kommerziellen Imaginären neue, effizientere Zirkulationsmedien zur Verfügung gestellt. Daher hat der Autor seinen Klassiker nun um aktuelle Analysen zur Warenästhetik im transnationalen High-Tech-Kapitalismus ergänzt. Er zeigt, daß die Gedanken aus der Zeit nach 1968 nichts von ihrer Aktualität verloren haben.

» Mustard's no good without roast beef. « (Chico Marx)

**Kommentar**

"Panik im Leerlauf, ohne äußeren Anlaß. Das ist die Gewalt, die einem gesättigten Ensemble innewohnt. DIE IMPLOSION."

- Jean Baudrillard

Die Welt ist ein dynamische Puzzle, nur die Teile passen nicht immer zusammen. Gegenstände die monolithisch gedacht und entworfen werden bieten oft keinen Raum für Veränderung oder Anpassungen und verlieren damit schnelle ihren Nutzen, ihren Platz in der Welt. Sie werden obsolet und fallen auf einen skulpturalen Charakter zurück. Demgegenüber stehen Gestaltungsansätze die Erweiterbarkeit, dynamisches Wachstum, Individualisierbarkeit, Neuordnung und Umnutzung zulassen und fördern. Es entsteht ein kohärentes System der Dinge das anschlussfähig ist und Nutzern Handlungsspielräume eröffnet anstatt diese künstlich zu Begrenzen. Ziel des Projekts Building Blocks ist die Konzeption und Entwicklung von offenen, erweiterbaren und modularen Systemen die in ihrer Summe mehr bieten als in sich geschlossene Einzelobjekte. Hierzu werden bestehende Systeme analysiert, Prinzipien der Gestaltung von modularen Systemen und offene Gestaltungsansätze betrachtet und diskutiert. Auf dieser Grundlage entwickeln die Projektteilnehmer in methodisch-strukturierten Designprozessen eigene systemisch modulare Gestaltungslösungen für unterschiedliche Entwurfelder und Nutzergruppen.

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361208 Das fotografische Antlitz des Menschen im 21. Jahrhundert

#### H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 404, ab 12.04.2016

#### Bemerkung

Präsenzpflicht im Plenum

#### Kommentar

Im Projekt begeben wir uns auf Spurensuche nach aktuellen bildgebenden strategischen Abbildungsmethoden der „Porträtfotografie“. Wir untersuchen das inszenierte Porträt im 21. Jahrhundert unter Berücksichtigung der digitalen Bildverarbeitungsprozesse. Welche Anmutungsqualitäten muss das Bild des nächsten Jahrhunderts aufweisen, welche medialer Kommunikationsstrukturen stehen uns bevor?

- » Welche Formen von Erscheinungsbilder hat die Physiognomie in Werbung, Nachrichten, Politik und künstlerischen Positionen in fotografischen Prozessen?
- » Welche Bedeutung hat das fotografische Porträt (z.B. beim Missbrauch in Form von politischen Agitationen)?
- » Wo endet das reale Porträt und dessen Abbildung in der Fotografie?
- » Das Porträt im Kopf oder alles nur Ikonographie?

Ziel ist die Findung einer Zukunftsvision, welche die Veränderung der Abbildungsprozesse ausgehend von fotogeschichtlichen Entwicklungen in die gegenwärtige Zukunft transportiert. Wir experimentieren, wir reagieren, wir entwickeln und das groß(formatig).

Bitte lächeln.

#### Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361209 Das Fotoplakat

#### H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul/Projekt

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 404, ab 14.04.2016

**Bemerkung**

Präsenzpflicht im Plenum

**Kommentar**

Das Plakat als Fläche und die Fläche als Bedeutungs- und Informationsebene. Im Projekt denken wir vom ganz Kleinen bis hin zum ganz Großen. Wir generieren bildgebende Flächen aus den Bereichen der angewandten und experimentellen visuellen Kommunikation unter Einbeziehung gestalterisch und künstlerischer Einflüsse. Themenstellung aus z.B. der Werbung bis hin zum politischen Plakat werden in zeitlich begrenzten Arbeitsphasen vom Entwurf bis zur Ausarbeitung entwickelt.

Welche Fragestellungen ergeben sich?

- » Wie funktionieren Plakate?
- » Welche Vorgaben gibt es?
- » Welche Rolle spielt Typografie in Verbindung mit Bildern?
- » Was gibt es für Freiräume, Grenzen und Trends?
- » Was befindet sich auf der Rückseite des Plakates?
- » Warum stirbt das Plakat niemals aus?

Anhand von Entwurfsaufgaben, Vorträgen und Kooperationen versuchen wir die Grenzen des Mediums zu definieren.

Packt reichlich Tapetenleim und Pinsel ein, wir ziehen um die Häuser.

**Voraussetzungen**

Werkstatteinführung Fotostudio

**Leistungsnachweis**

Note

**3361210 Digital Typography: Private Conversation**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 12.04.2016

**Bemerkung**

Lehrender: Knoth Renner

**Kommentar**

Wie schon lange nicht diskutiert die moderne Gesellschaft über die Integrität der digitalen Kommunikationstechnologien. Nicht erst seit den Veröffentlichungen Edward Snowdens wissen wir, dass Privatsphäre zu einem hoch gehandeltem Gut geworden ist. Das Ausmaß der Überwachungsmöglichkeiten ist langsam im kollektiven Bewusstsein angekommen und ein latentes Gefühl der Unsicherheit ist geblieben. Für Gestalter und Gestalterinnen von visuellen Codes erweitert sich damit wieder einmal der Aktionsradius. Wie reagieren Schriften, Animationen, Raster, Apps und Webseiten darauf? Es geht nicht mehr ausschließlich darum, dass eine Botschaft überhaupt empfangen wird, sondern um Exklusivität: Private Conversation. In diesem Projekt diskutieren wir was passiert, wenn der Rückzug ins Private zum Gruppenchat wird. Wir untersuchen neue Werkzeuge der Kommunikation wie Snapchat, PGP, Peach, Signal und Telegram, entwerfen digitale Zeichensysteme, untersuchen verschiedene Formen der Verschlüsselung und welche Konsequenzen sich daraus für den visuellen Status Quo ableiten lassen.

**Voraussetzungen**

Interesse an digitalen Technologien

**Leistungsnachweis**

Note

**3361213 "Faszination Ekel"****B. Scheven, A. Döpel**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:15 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 12.04.2016

**Bemerkung**

Einzelkonsultation nach Vereinbarung

Exkursion zur ADC-Ausstellung in Hamburg 23./24. April  
Exkursion zum Deutschen Hygienemuseum, t.b.a.

Studiengänge BA, MA, studiengangs- und fakultäts offen

**Kommentar**

Im Projekt soll untersucht werden, wie sich die Effekte des eigentlich Abstoßenden zur Faszination und Anziehung einsetzen lassen.

In allen Kulturen der Welt ekeln sich Menschen vor spezifischen Objekten, Wesen oder Verhaltensweisen. Exkrememente, Schimmel, Spinnen, Leichen, Exhibitionismus... Dennoch: was schleimt, stinkt, klebt oder unmoralisch ist, zieht unsere Aufmerksamkeit an, wie ein Maget.

Gleichzeitig kann man im Ekelhaften, im Abstoßenden immer auch das Anziehende, das Schöne entdecken.

Im Verlauf des Semesters werden wir uns mit der Evolution des Ekels und seinen Erscheinungsformen an den Schnittstellen zwischen Kunst und angewandter Kommunikation auseinandersetzen. Dabei werden die Studierenden in kurzen Rhythmen die unterschiedlichen Sinne, Wahrnehmungsebenen, und -kanäle thematisieren und jeweils medial unterschiedliche kreative Umsetzungen erarbeiten. Originell, witzig, tragisch, düster, erschreckend, futuristisch... Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, von Guerilla-Event bis zur Produktentwicklung, von der angewandten Kommunikation bis zur künstlerischen Inszenierung.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen, sowie das Präsentieren selbst.

**Leistungsnachweis**

Note

**3440110 Freies Projekt****G. Babtist, M. Kuban, A. Mühlenberend, W. Sattler**

Projektmodul/Projekt

Veranst. SWS: 18

**Kommentar**

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



**Leistungsnachweis**

Note

**3361214 "Hautnah!" - eine Orthetik des Gefühls****A. Mühlenberend, P. Bösch**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 09:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2016

**Kommentar**

"Hautnah!" - eine Orthetik des Gefühls

Die menschliche Haut, als größtes menschliches Organ wird das Forschungsobjekt unserer Designstudien sein. Wir wollen Orthesen und Objekte entwickeln und erforschen, die unterschiedlichste Signale und Informationen über die Haut und den Körper übertragen können. Hierbei geht es ausdrücklich nicht nur um "Ja/Nein"- bzw "Entweder-Oder"-Informationen, sondern insbesondere um Zwischenstufen und Nuancen, die über die Haut vermittelt werden sollen. Wie drücken sich Anspannungen aus? Welches Körpergefühl beschreibt Überwindung, Beklommenheit oder Freiheit?

Gemäß den Prinzipien des Embodiments ist der Körper wesentlicher Bestandteil der Wahrnehmung und des Verhaltens. Es ist Ziel des Projekts, das sensorische Alphabet des Körpers zu entdecken, durch performative Methoden zu bespielen und in Designstrategien zu übersetzen.

Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit der Choreografin und Tanztherapeutin Tanja Matjas.

**Leistungsnachweis**

Note

**3361215 Horizont – Ansporn, Sehnsucht, Limit****H. Wentscher, U. Mothes**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 14:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 12.04.2016

**Bemerkung**

Richtet sich an: K+G, MKG

Erster Termin: Dienstag, 12.04.2016, 14 Uhr

**Kommentar**

Horizont bedeutet für die einen das Ende der Welt, für die anderen geht's dahinter erst richtig los. Ob als Strich in der Landschaft oder als Tellerrand – der Horizont trennt Bekanntes von Unbekanntem, Sichtbares von Unsichtbarem. Als klare Grenze ist der Horizont jedoch nicht wirklich zu fassen, was seine Faszination noch erhöht. Er wird zur Herausforderung und zur Metapher.

Die Spekulationen darüber, was dahinter zu finden sei, treibt seit Menschengedenken nicht nur Seefahrer und Abenteurer an, sondern ebenso Denker und Kreative. In unzähligen Liedern und Gedichten wird der Horizont besungen. Gemälde, Kinofilme und zahllose (Urlaubs-) Fotos setzen ihm leitmotivisch visuelle Denkmäler.

Das Projekt widmet sich der filmischen Erkundung des Horizonts, etwa als einer Grenze, die zum Überschreiten lockt, als einer unerreichbaren Zielmarke, als Projektionsfläche von Sehnsüchten, als Gegenstand der Reflexion und Kontemplation...

Erzählerische, dokumentarische, sowie künstlerisch-experimentelle Herangehensweisen sind möglich. In das Projekt integriert ist eine Exkursion auf die dänische Nordseeinsel Rømø (28.05.–04.06.).

Der Besuch des Seminars von Prof.Dr. Michael Lüthy zu „Kunst und Natur“ wird empfohlen, ebenso der Besuch des Workshops zum Thema "Video-Performance" mit der Künstlerin Juliane Zelwies.

### Leistungsnachweis

Note

## 3361216 HYBRIDE KONSTELLATIONEN

### E. Fröhlich, R. Welz

Projektmodul/Projekt

Mi, wöch., 14:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 13.04.2016

### Bemerkung

Temporäre Lehrbegleitung: Tina Born und Anke Stiller.

Näheres zum Projekt wird in den Projekt-Präsentationen Freie Kunst am Montag, 4. April 2016 im Audimax vorgestellt.

Organisatorisches zur Projekt-Teilnahme:

- Die Aufnahme von neuen Studierenden in das Projekt erfolgt ausschließlich nach Teilnahme an der Projektbörsen-Vorstellung, die am Montag, 4. April 2016 im Audimax stattfindet, sowie nach persönlicher Konsultation mit Arbeitsproben bzw Abgabe von Arbeitsproben (Mappe bzw. CD/DVD/USB-Stick) am Dienstag, 5. April 2016 zwischen 10.00 und 12.00 Uhr im Raum 004 vdV. Bitte fügen Sie Ihrer Mappe/CD/DVD/USB-Stick eine Mobil-Telefon-Nummer für kurzfristige Rückfragen bei. Ihre Arbeitsproben können am nächsten Tag wieder abgeholt werden.

- Projekt-Plenen: Kernzeit Mittwoch 14.30 – 18.00 Uhr
- Beginn des Projektes: Mittwoch, 6. April 2016, 14.30 Uhr, Raum HP05, VdV
- Einzel-Konsultationen finden nach Absprache Donnerstags und Freitags statt
- Richtet sich an: FK, LK, Doppelfach LK, VK, PD, MG
- Orte: HP05/VDV, Atelier 209-211/HG, Raum 003/Marienstr. 7

### Kommentar

Das spielerisch-experimentelle Moment künstlerischen Arbeitens ebenso wie die Förderung konzeptuellen Denkens und der individuellen Ausdrucksweise kennzeichnen dieses Projekt, welches zum Rundgang/Summaery in einer Ausstellung mündet.

Die singulären Werke aus Malerei, Zeichnung, Fotografie, Objekt, Video, Sound und Performance konstellieren sich zu einem Ausstellungstyp, der beispielsweise als Atelierpräsentation oder als eine Art raumgreifend assoziatives szenisches Bild gedacht werden kann. Narration und Thema der Ausstellung entwickeln sich aus der Dynamik der Semesterarbeit.

Individuelle thematische Anknüpfungspunkte können unter anderem Mythen, Imitationen und Fakes, Fiktionen, Traum- oder Alltagswelten, Natur, Hyperrealität, Absurdität sowie Aspekte des Zeitgeschehens sein.

Mit inszenierten Aktionen kann das Ausstellungs-Event ins Performative erweitert werden.

### Leistungsnachweis

Note

## 3361217 Projekt: Die Welt verändert sich, vielleicht für immer, oder so ähnlich, sagte mir jemand am letzten Sonntag.

### M. Weisbeck, M. Ott, M. Schmitt

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 12.04.2016

**Bemerkung**

für FK, MG, PD

**Kommentar**

Die Welt verändert sich, vielleicht für immer, oder so ähnlich, sagte mir jemand am letzten Sonntag. Wenn dieser Moment das Bild der Zeit darstellt, was ist darauf zu sehen? Wie stellt es sich dar? (event auch Aufgabe)

Fünf praktische Aufgaben zum Verständnis von Grafik-Design aus der Geschichte der visuellen Kommunikation 1919 - 2016 und deren zeitgenössische Interpretation.

Die Erfahrung hat bewiesen das es gerade für die vielen dann 2. Semester ein guter Übergang nach dem Einblick in das projektorientierte Studium ist. Die höheren Semester machen meist was eigenes daraus, was auch vollkommen richtig hierbei ist Im SS immer eher fragmentarische Aufgaben die zur Summery als ganzes gefasst werden können. 4 tägige Exkursion zur Grafik-Design Biennale (meist sind wir vor Ort auch mit Arbeiten vertreten) zur Summary in Verhandlung mit 2 unterschiedlichen Kollaborationen.

+ 2 Fachkurse

**Leistungsnachweis**

Note

**3450219 Reinhard Franz Meisterklasse: Korrektur****R. Franz**

Projektmodul/Projekt

**Bemerkung**

**Zeit/Ort:** Montag, 11.04.2016, 11:00 Uhr

Steubenstraße 8, Raum 412 (Limona)

**Kommentar**

Korrektur der künstlerischen Arbeit

**Voraussetzungen**

Abstraktes Denken

**Leistungsnachweis**

Note

**3361218 Sommernachtstape****H. Wentscher, U. Mothes**

Projektmodul/Projekt

**Bemerkung**

Richtet sich an: K+G, MKG

Termine: voraussichtlich 14-tägiger Rhythmus, montags, 14:00 – 17:00 Uhr

Ort: Marienstr. 1 b, Raum 301

Erster Termin: Montag, 11.04.2016, 14 Uhr

#### Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein Auswahl-Programm studentischer Kurzfilme der Fakultät Kunst und Gestaltung, welches am 15.07. 2016 im Rahmen der Summaery im Audimax sowie Open Air im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des Projektes wird das visuelle Erscheinungsbild der Veranstaltung (Plakate, Trailer, Zwischenspanne, Website) entworfen und realisiert. Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erwünscht.

#### Leistungsnachweis

Note

### 3361219 STANDARD : IDENTITY Einzeller und andere Maßsysteme des Alltäglichen

#### F. Zeischegg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 09:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 12.04.2016

#### Bemerkung

Anmeldung Projektbörse und per Email:  
für alle Fakultäten: francis.zeischegg@uni-weimar.de

Richtet sich an: Fak. Gestaltung: LAK ZF, LAK DF,PD, VK, F, Fak. Architektur &Urbanistik und Fak. Medien

Termin: dienstags 9.30 -16.30 Uhr, wöchentlich (nach Absprache Block mit Exkursion)

#### Kommentar

Eine künstlerische Verhandlung von Normen, Maßen und Ordnungen im Alltäglichen:

Standards und Normen des Alltäglichen aufzuspüren und künstlerisch zu verhandeln, ist Gegenstand des Projekts.

Wo in der sozialen, wie in der gebauten Umwelt festgeschriebene Maßverhältnisse, Klischees und Ordnungen zu finden sind, lassen sich auch Identitätsmuster ableiten. Dabei liegt das Augenmerk auf den prägenden Parametern unserer gebauten und gelebten Umwelt. Identität stiftende Einflüsse der Moderne werden kritisch untersucht (z.B. in der Baukunst Architekten Walter Gropius und Ernst Neufert) wie auch die daraus entstandenen, sozialen Konstruktionen. Das Zusammentreffen kulturell unterschiedlicher Wertmaßstäbe ermöglicht es unter anderem, einen anderen Blick auf Tradition und Normvorstellungen der Alltagsgesellschaft zu werfen. Im künstlerischen Prozess werden diese Bezugssysteme entziffert und in künstlerische Arbeiten überführt. Dabei steht den Projektteilnehmern die Wahl der Medien und die künstlerisch, technische Umsetzung individuell frei.

Im Hinblick auf künstlerische Forschungsprozesse sind im Projekt experimentelle, Recherche- und Impulsphasen vorgesehen. Begleitend werden Positionen zeitgenössischer Kunst in Form von Kurzreferaten vorgestellt. Es werden Kurzexkursionen unternommen (z.B. Besichtigung und vor Ort-Veranstaltung im Ernst Neufert Haus, Weimar Gelmeroda.) Abschließend ist die Vorbereitung einer Ausstellung mit Veranstaltungen zur Summary vorgesehen.

#### Leistungsnachweis

Note: künstlerisches Projekt, Abschluss-Präsentation (alt. Portfolio + Durchführung einer Performance oder einer Aktion), Beteiligung an Exkursionen und Impulsübungen

18 LP LAK/ ? LP PD, VK, F, M/ ? LP Architektur &Urbanistik

Modulleistungen werden innerhalb des Semesters erbracht.

### 3361221 Words on Wings

#### R. Löser

Projektmodul/Projekt

Mo, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 11.04.2016

### Kommentar

Projekt zum Thema Buchgestaltung mit dem Schwerpunkt „Typografie und Gestaltungsmöglichkeiten von Text im Buch“. Es finden Exkursionen und Workshops zu den Bereichen Buchgeschichte, Buchproduktion (Papier- und Materialkunde, Drucktechniken und Buchbindung) und zur klassischen/modernen Buchkunst statt.

Ziel des Projekts: Es soll ein eigenes Buch erarbeitet werden. Der Schwerpunkt liegt in der Visualisierung von Sprache durch die Möglichkeiten der experimentellen Typografie. Dabei werden wir uns mit verschiedenen Themen wie Leichtigkeit, Bewegung und Raum befassen - und das, ohne kitschig zu werden!

### Leistungsnachweis

Note

## 3361400 Gezeichnete Wirklichkeiten - Graphic Novel, Comic Journalism, Visual Essay

### Übung

Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 25.05.2016 - 25.05.2016  
Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 01.06.2016 - 01.06.2016  
Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 08.06.2016 - 08.06.2016  
Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 15.06.2016 - 15.06.2016  
Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 22.06.2016 - 22.06.2016  
Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, 29.06.2016 - 29.06.2016

### Bemerkung

Lehrender: Augusto Paim, M.A. (verantwortlich)

Diese Lehrveranstaltung ist als Übung Teil des Wissenschaftsmoduls „Graphic Novel, Comic Journalism, Visual Essay“ (Seminar von Professor Dr. Hartmann)

Eine Teilnahme am Wissenschaftsmodul beinhaltet sowohl den Besuch des Seminars „Graphic Novel, Comic Journalism, Visual Essay“ (Mittwoch 17:00-18:30) als auch die Teilnahme an dieser Übung.

### Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

(Da diese Lehrveranstaltung Teil des Wissenschaftsmoduls „Graphic Novel, Comic Journalism, Visual Essay“ ist, schreiben sich Studierende für das o.g. Wissenschaftsmodul ein)

### Beginn:

Die erste Sitzung findet am Mittwoch den 9. Mai 2016 um 11.00 statt.

Danach finden Sitzungen an folgenden Terminen statt:

25. Mai, 01. Juni, 08. Juni, 15. Juni, 22. Juni und 29. Juni 2016. Die Übung geht jeweils von 9:15 bis 16:45.

Ort: Marienstraße 12, Seminarraum 001

### weitere Studiengänge:

Medienkunst/Mediengestaltung

Studierende aller Fakultäten

**Kommentar**

Durch des Entstehen des Comic-Journalismus in den 1990er Jahre, wurde das Zeichnen für journalistische Zwecke neu entdeckt. Graphic Novels, Comic-Adaptionen von Literaturwerken, Sachcomics, die Bewegung Urban Sketchers und viele andere Entwicklungen der letzten Jahre machen die Bedeutung des Berichtens in graphischer Form deutlich.

Ausgehend von der Geschichte der illustrierten Zeitungen und der heutigen Verwendung von Zeichnungen im Journalismus steht die Anfertigung eigener graphischer Reportagen im Mittelpunkt dieses Fachkurses.

**Leistungsnachweis**

Präsentation/ Comic-Reportage (6 LP)

**3581032 Einführung Metallwerkstatt****R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

**Bemerkung**

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

**Kommentar**

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

**3495032 Einführungskurs Siebdruck****J. Stuckrad**

Werkstattkurs

**Bemerkung**

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

**Kommentar**

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

### **3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**

**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

#### **Bemerkung**

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

#### **Kommentar**

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

### **3581035 Modell- und Formenbau**

**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

#### **Bemerkung**

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

#### **Kommentar**

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

### **3581051 Offsetdruck**

**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

#### **Bemerkung**

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

#### Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

### 3361300 Der Blick über den Tellerrand / FD - Modul 3

#### I. Escherich, L. Nerlich

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, gerade Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 08.04.2016

#### Kommentar

Das Seminar »Der Blick über den Tellerrand« erforscht die verbindenden Elemente zwischen der Kunst des Kochens & Tafelns und der Kunst des Bauens & Gestaltens. Auf der Suche nach dem »Guten Geschmack« werden grundlegende Beziehungen, vermutete Parallelen und naheliegende Zusammenhänge zwischen den Künsten untersucht. Welche Schlüsse lassen sich ziehen – welche Erkenntnisse gewinnen und welche Ergebnisse erzielen?

In der architektonischen Gestaltung wird – ebenso wie in der Küche – gemessen, proportioniert, geformt und gestaltet, gefügt und komponiert. Ästhetische Regeln zu Proportion, Komposition und Harmonie spielen im Gestaltungs- sowie im Kochprozess eine zentrale Rolle. Die Fragen nach der Qualität verwendeter Materialien oder Zutaten wirken sich ebenso auf das Resultat der Arbeit aus wie die Frage nach dem menschlichen Maßstab.

»Der Blick über den Tellerrand« möchte ein Archiv an Erinnerungen, Erfahrungen und Erkenntnissen schaffen. Zeichnend, kostend, künstlerisch-praktisch arbeitend, enträtselnd, analysierend, diskutierend und vermittelnd wird ein Geschmacksgedächtnis in sechs Gängen angelegt. Dabei wird auf Wahrnehmungen, Ordnungen, Zufälle, Spuren, Farben, Hüllen, ... besonders achtgegeben.

»Der Blick über den Tellerrand« - als lyrisches Bild ermöglicht, den Blick für Architektur, Kunst, Design und Kunstdidaktik und ihre Vernetzung zu schärfen und weiterzuentwickeln – über die Grenzen der eigenen Fächerdisziplin hinaus.

Ziel des Seminars ist es, über »den Tellerrand hinaus« in einen gemeinsamen Dialog zu treten. Ausgehend von einer differenzierten Auslotung der Wechselwirkungen von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsprozessen im Spannungsfeld der Künste, sollen Vermittlungsprozesse durchdacht und initiiert werden.

#### Leistungsnachweis

Note: schriftliche Arbeit

5 LP LAK/ 6 LP PD, VK, F, M/ 2x3 LP Architektur & Urbanistik

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

### 3361301 Spiel- und Lernmittel für das Bauhäuschen/ FD-Modul 3

#### A. Dreyer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, gerade Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 07.04.2016



**Bemerkung**

Anmeldung per Email: andrea.dreyer@uni-weimar.de

**Kommentar**

„Der Mensch spielt nur wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Ziel des mit einem gleichnamigen Fachkurs verbundenen Forschungs- und Entwicklungsseminars ist die systematische Annäherung an einen Entwurfsprozess von der Zielgruppenanalyse über die Erhebung bestehender Produkte, von der Frage nach dem didaktischen Nutzungskontext und der Nutzergruppe bis hin zur Entwicklung und Umsetzung eines Spiel- oder Lernmittels in Form eines Prototypen.

Begleitet wird der Entwicklungsprozess durch einen gleichnamigen Fachkurs, der anhand eines konkreten bestehenden Produktes die einzelnen Phasen der Produktentwicklung und -vermarktung verdeutlicht und die Beteiligten mit in den Prozess der Marktanalyse und die Entwicklung von Anwendungsbeispielen einbezieht. Die erworbenen Kompetenzen werden auf die individuellen Entwurfs- und Entwicklungsprozesse übertragen.

Der Gesamtprozess mündet in die Entwicklung eigener Spiel- und Lernmittel für die im Jahr 2014 eingerichtete flexible Kinderbetreuung an der Bauhaus-Universität Weimar, die es Studierenden, Mitarbeitern und Gästen der Bauhaus-Universität Weimar ermöglicht, temporär ihre Kinder betreuen zu lassen. Dabei ergänzen sich Seminar und Fachkurs (Pflichtbelegung) in der Ermittlung der Zahl und der Altersgruppen der betreuten Kinder, in der Analyse der derzeit genutzten Spiele sowie im Erfassen jener Spiel- und Lernmittel, die bereits an der Bauhaus-Universität Weimar in den vergangenen Jahren entwickelt wurden. Auf Grundlage von Gesprächen mit den betreuenden Studierenden sollen im Seminar erste Ideen für die Entwicklung von weiteren Spielen generiert werden, um einen Bezug zu den Inhalten aller Fächerkulturen zu gewährleisten. Um die Inhalte zu bestimmen, werden Interviews mit Studierenden, Mitarbeiterinnen und/ oder Professorinnen in den einzelnen Fakultäten durchgeführt.

Das erarbeitete Wissen mündet in den Entwicklungsprozess eines eigenen Spiel- oder Lernmittels, der im Fachkurs begleitet wird. Die Prototypen sollen dem Bauhäuschen zur Verfügung gestellt werden. Alle Gestalterinnen von Lernmitteln, die im Bauhäuschen zum Einsatz kommen, werden auf einer verlinkten Seite der Bauhaus-Universität mit ihren Produkten vorgestellt und präsentiert.

**Leistungsnachweis**

mündliche Prüfung

**3361306 Lüthy - Bildanalyse vor Originalen. 19./20. Jahrhundert (Prüfungsmodul)****M. Lüthy**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, Einzel, 11:30 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 07.04.2016 - 07.04.2016

**Bemerkung**

Erste Sitzung Marienstraße 1 b, Raum 201

alle weiteren Sitzungen: Schlossmuseum/Stadtschloss Weimar

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

### Kommentar

Angesichts der leichten elektronischen Verfügbarkeit von Reproduktionen gewinnt die Auseinandersetzung mit dem Original neue Virulenz. Das Seminarformat erlaubt es zugleich, sich im kontrastiven Werkvergleich mit unterschiedlichen Kunstepochen vertraut zu machen. In diesem Semester steht die deutsche Kunst des 19. Jahrhunderts im Schlossmuseum im Stadtschloss Weimar im Mittelpunkt.

Einführende Literatur:

Rolf Bothe: Kunstsammlungen zu Weimar. Schlossmuseum, Gemäldegalerie, München 1994; Schlossmuseum Weimar, hrsg. von der Klassik Stiftung Weimar, München 2007.

### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

## 3361307 Bilder als Mittel des politischen Willens - Entwicklung einer Forschungswerkstatt zur Renaissance, Reformation und Aufklärung in Weimar / FD - Modul 3

### A. Dreyer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, unger. Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 14.04.2016

### Bemerkung

8.4.16 9.30 Uhr bis 16.30 Uhr Expertenkolloquium zu Reformation, Renaissance, Aufklärung

Treffpunkt: 9.15 Uhr Herderplatz (Eingang Herderkirche)

### Kommentar

„Die einzig revolutionäre Kraft ist die Kraft der menschlichen Kreativität. Die einzige revolutionäre Kraft ist die Kunst.“  
Josef Beuys

Die Reformation wäre ohne Lucas Cranach nicht denkbar. Betrachtet man sein Werk vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen und politischen Geschehnisse, wird die Funktion vieler seiner Auftragsarbeiten als Massenmedium zur Verbreitung einer Idee sichtbar. Die Aufgaben der Cranachwerkstätten lagen in der Reproduktion von Porträts bedeutender Fürstenpersönlichkeiten, die - womöglich weniger aus einem Bekenntnis zu den Thesen Luthers als aus dem Wunsch nach Machterhalt und -gewinnung - das Begehren Luthers stützten. Cranach stellte sich in den Dienst wechselnder Bekenntnisse, bleibt unpolitisch und prägte jedoch zugleich die Zeit durch sein Werk entschieden mit. Er übersetzte Glaubensbekenntnisse, die in schriftlicher Form nicht allen zugänglich waren in eine allgemein verständliche Bildsprache und produzierte mit den Mitteln der Bildkunst eine Heroisierung der Aussagen des jeweiligen Auftraggebers. Auch Martin Luther wurde durch die Porträtierung stilisiert und als Kopf des reformatorischen Gedankenguts Feinden wie Bekenntnern als propagandistisches Mittel präsentiert. Es entstanden nicht einzelne, sondern eine Vielzahl von Lutherbildnisse, die ebensoviel Wirkung erzielten, wie der schriftliche Diskurs seiner Ablassthesen. Herder, der ein Jahrhundert später dieselbe Kanzel der Herderkirche in Weimar betritt, von der Luther mehr als ein Jahrhundert zuvor gepredigt hat, und sich als dessen gedanklichen Nachfolger begreift, vertraut auf das Wort. Es gelingt ihm jedoch die Sprache in Bilder zu fassen und das Weimarer Volk durch seine bildliche Sprache zu überzeugen. Die Rezeption aller drei Persönlichkeiten, ihrer gesellschaftlichen und kulturellen Bedeutung sowie ihres Werkes soll den Hintergrund bilden für die Entwicklung eine Forschungswerkstatt zur Annäherung an Renaissance, Reformation und Aufklärung. Es zielt auf die Arbeit mit den Klassenstufen 10 bis

12 und eine nachhaltige Umsetzbarkeit im Vermittlungsraum der Herderkirche und in der Anna-Amalia-Bibliothek in Weimar.

Ergebnis des Seminars ist die Entwicklung einer Konzeptidee sowie deren detaillierte Ausgestaltung. Eine Umsetzung soll im Vermittlungsraum der Herderkirche in den Jahren 2016/ 2017 realisiert werden. Der Seminarauftritt wird durch ein eintägiges Arbeitssymposium bestimmt, in dem die Studierenden mit Experten der drei Themenfelder Reformation, Renaissance und Aufklärung die wichtigsten Bereiche herausarbeiten. Der Auftakt wird durch je einen halbstündigen Vortrag der drei Experten gestaltet, dem dann eine in Gruppen gegliederte je mehrstündige Arbeitsphase folgt. Die Experten sind verantwortlich für die zu vermittelnden Themenfelder und die Literaturvorlagen. Im Vordergrund der zu entwickelnden Forschungswerkstatt stehen die individuelle Wahl des Themas, der methodischen Annäherung und gestalterischen Übersetzung. Dazu wird im Vermittlungsraum ein Pool an Arbeitsaufträgen zur Verfügung gestellt. Aber auch die Entwicklung eines eigenen Arbeitsauftrages ist denkbar. Darüber hinaus werden den Schülerinnen und Schülern die möglichen methodischen Ansätze in der wissenschaftlichen Arbeit sowie die technischen Grundlagen für künstlerische Zugänge zur Wissenspräsentation zugänglich gemacht. Teil aller Prozesse ist die Recherche in Quellen zur Reformation, zur Renaissance und zur Aufklärung in der Anna-Amalia-Bibliothek.

#### **Leistungsnachweis**

Note/Hausarbeit (Seminarschein 6 LP/ Prüfungsseminar LAK (Seminarteilleistungen werden innerhalb des Semesters erbracht.)

### **3361308 Einführungsmodul BFA Produkt-Design: Designtheorien im Überblick II**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 09:00 - 10:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 13.04.2016

#### **Bemerkung**

Lehrender: Stefan Jungklaus

#### **Kommentar**

Der zweite Teil der Veranstaltung widmet sich den prägenden historischen und aktuellen Designtheorien, die die Rolle der Gestaltung an der Schnittstelle von Produktion und Konsumtion thematisieren. Für ihre bessere Einordnung werden sie durch Beiträge der Kultur- und Designgeschichte zur Bedeutung der Dinge ergänzt. Der Schwerpunkt in diesem Semester liegt dabei auf dem Verhältnis der Gestaltungsansätze der Designer und ihren Entwürfen. Unter Anwendung der thematisierten Theorien sollen zudem vertraute Produkte analysiert werden, um in der Folge Argumente zu formulieren, die eigenes Entwurfshandeln begründen können.

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **3361313 Hartmann — „Teilen und Tauschen“ (Kultursymposium 2016)**

**F. Hartmann, A. Schwinghammer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

#### **Bemerkung**

weitere Lehrende:

Dr. Andreas Ströhl

Dr. Nikolas Blaumer

Anmeldung:  
Einschreibung per Email an Dr. Schwinghammer

Beginn: 2 Blocktermine werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben  
Ort: HP 05 (?)

#### Kommentar

In Kooperation mit dem Goethe-Institut wird 1.-3- Juni das Kultursymposium „Teilen und Tauschen“ (sharing economies) an der BUW abgehalten werden. Die LV zielt auf eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Thema, ausgehend von klassischen ökonomischen, ethnologischen und philosophischen Texten sowie in Bezug auf die Digitalmedienkultur. Literaturangaben werden zu LV-Beginn bekannt gegeben.

#### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)  
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Seminarteilnahme (Impulsreferat, strukturierte Diskussionsbeiträge) sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit (Thesenpapier, Diskussionsprotokoll) innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

### 3361315 Hartmann — Paläoästhetik (2): Natur und Kultur

#### F. Hartmann

Wissenschaftsmodul/Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2016

#### Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

#### Kommentar

Der Dualismus von Natur und Kultur wird zunehmend als neuzeitlich/moderne Kategorisierung kritisiert (Philippe Descola). Was bedeutet diese Kritik für Fragen der Paläoästhetik, für die Evolution ästhetischer Urteilsbildung? Seminar wird theoretisch diskutiert, welche Folgen solche Fragen für die Diskussion eines vermeintlichen ‚Ursprungs‘ von Kunst und Kultur (symbolische Narrative) haben, sowie in praktischer Hinsicht für die Ästhetik von künstlichen Werkstoffen, kopierten Artefakten, Simulationen von Höhlenbildern.  
(Das Seminar ist unabhängig von der Einheit im WS belegbar)

#### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)  
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

### 3361317 Lacan

#### W. Bergande

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 06.04.2016

### Bemerkung

Eine vorherige Anmeldung ist nicht möglich.

### Kommentar

Der französische Psychoanalytiker und Psychiater Jacques Lacan ist einer der einflussreichsten Theoretiker der jüngeren Gegenwart. Seine post-strukturalistische Theorie des Subjekts hat unter anderem auf die zeitgenössische Philosophie, Ästhetik, Kulturwissenschaft und Politische Theorie gewirkt. Anlässlich der Neuübersetzung seiner wichtigsten Schriften (Écrits, 1966) ins Deutsche, die vor kurzem erschienen ist, bietet das Wissenschaftsmodul eine Einführung in sein Werk anhand konkreter Anwendungsbeispiele aus Bildender Kunst und Literatur.

### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

## 3361319 Lüthy - Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Prüfungsmodul)

### M. Lüthy

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 07.04.2016

### Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

### Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. In diesem Seminar steht die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert im Mittelpunkt und damit die Gattung Landschaftsmalerei als die damals hauptsächliche Begegnungsform von Natur und Kunst.

### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

## 3361321 Seminar Impressionismus (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

### T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 11.04.2016

### Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang ("P" bei der Einschreibung angeben!).

#### Kommentar

Monet, Renoir und Co. sind die Blockbuster des Ausstellungsbetriebs, des Auktionswesens und der Kunstkalenderindustrie. Der genaue Blick auf die Kunstwerke und deren kunstwissenschaftliche Einordnung werden dabei leicht übersehen. Im Seminar werden mit einem Schwerpunkt auf den französischen Impressionismus die Position im damaligen Kunstbetrieb, die Veränderungen der ästhetischen und maltechnischen Methoden sowie die Frage des Bezugs zur Moderne des 20. Jahrhunderts thematisiert.

#### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

### 3361322 Seminar Malerei in den Niederlanden - 15.-16. Jahrhundert (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 11.04.2016

#### Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang ("P" bei der Einschreibung angeben!).

#### Kommentar

Jan van Eyck gilt als der legendäre Erfinder der Ölmalerei und damit der modernen Malerei. Viel Lob für einen Künstler, den man genauer im Kontext der frühen niederländischen und der beginnenden Kunst der Renaissance in Italien betrachten muß. Referatsthemen von der Kunst des Burgunderreichs bis zum ausgehenden 16. Jahrhundert.

#### Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

**3361323 Seminar Trainingseinheit Kunstgeschichte, Kunstgattungen: Architektur (Wissenschaftsmodul)****T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 11.04.2016

**Bemerkung**

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.  
Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

**Kommentar**

Methodenseminar und Übungen zur Kunst- und Architekturgeschichte und den kunstwissenschaftlichen Begriffen von Stil und Epoche sowie der Terminologie der Architekturbeschreibung.

**Leistungsnachweis**

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

**3361324 Seminar Trainingseinheit Kunstgeschichte, Kunstgattungen: Skulptur und Plastik (Wissenschaftsmodul)****T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 11.04.2016

**Bemerkung**

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.  
Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

**Kommentar**

Methodenseminar und Übungen zur Kunst- und Skulpturgeschichte und den kunstwissenschaftlichen Begriffen von Skulptur und Plastik als raumbezogener Kunstform.

**Leistungsnachweis**

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

### 3361326 Spekulatives Design

#### J. Lang

Wissenschaftsmodul/Seminar

#### Bemerkung

Anmeldung:  
erfolgt in der Projektbörse

Beginn:  
07.04.2016 um 16 Uhr  
Ort:  
Marienstraße 12, Raum 001

#### Kommentar

Wenn Gestaltung darauf aus ist, den Ist-Zustand beliebiger kleinerer oder größerer Verhältnisse der Gegenwart zu verändern, dann ist ihr grundsätzlich ein Bezug zu Zukunftsvorstellungen inhärent. Designer versuchen Irreales real zu machen, etwas, das nicht existiert, existent werden zu lassen. Einen Ist-Zustand in einen wünschenswerten Zustand zu verwandeln. Aber nicht alles, was nicht ist, hat auch die Möglichkeit zu sein oder ist wünschenswert. Wie kann Gestaltung den Spagat zwischen dem Nicht-Existenten und dem Existenten überwinden? Heißt Gestaltung Visionen realisieren? Und wenn ja, wodurch entstehen die Visionen und wodurch entstehen vor allen Dingen die Visionen, die auch realisierbar und wünschenswert sind?

An diesem Punkt setzt das spekulative Design ein. Dieses möchte sich nicht nur um das Realisieren kollektiver Vorstellungen einer besseren Zukunft kümmern, sondern möchte schon die Visionen möglicher Zukünfte gestalten und erproben. Statt Visionen real werden zu lassen, möchte es Reales visionär werden lassen und auf mögliche Zukünfte hin befragen. Die Zukunft hingegen bloß vorhersagen bedeutet, sie im Sinne naturgesetzlicher Notwendigkeiten zu verstehen. Räumen wir aber ein, dass die tatsächliche Zukunft auch wesentlich davon abhängt, welche Zukunft wir wollen, dann heißt Zukunft gestalten auch, Angebote schaffen, die eine Verständigung über die Zukunft, die wir wollen ermöglichen. Design wird zur Imaginationstechnik, es ermöglicht nicht nur Gegenwart, sondern ein Bewusstsein von der Gegenwart, die wir wünschen.

Im Seminar werden wir verschiedene spekulative Designprojekte und Beispiele analysieren und diskutieren. Das Erlernen und Üben präziser Beschreibungen von Objekterfahrungen wird im Mittelpunkt stehen. Daneben werden wir uns mit theoretischen Überlegungen zum spekulativen Design beschäftigen (Speculative Design, Design Fiction, Critical Design). Hierbei wird der Zukunftsbezug von Gestaltung eine zentrale Stellung einnehmen.

#### Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

### 3440236 Wissenschaftsmodul: Klassiker des Designs II

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 13.04.2016

#### Bemerkung



Lehrender: Stefan Jungklaus

### Kommentar

Das Wissenschaftsmodul widmet sich wichtigen Vertretern des Designs und ihren Entwürfen, die im Einführungsmodul Produktdesign nicht thematisiert werden konnten. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Beziehung zwischen Gestalter und Produzent bzw. Hersteller. Die Beschreibung der Qualität und Originalität von klassischen Entwürfen bildet die Grundlage für eine Diskussion über die Beurteilung von Gestaltungsleistungen. Unter Einbeziehung des Wandels innerhalb der Konsumkultur sollen zudem die Verschiebungen bei der Bedeutungszuschreibung von Design-Klassikern erörtert werden.

### Voraussetzungen

Der Besuch des Einführungsmoduls „Klassiker des Designs“ ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.

### Leistungsnachweis

Note

## 3361401 ART AND BUSINESS IV

### T. Wirthmüller

Workshop

### Bemerkung

Zeitpunkt der Exkursion in Berlin: 2.6. - 4.6.2016, tägl. von 13-18 Uhr.

Ein vorbereitendes Plenum wird am Montag, 30.5.2016 in der Bauhaus Universität Weimar stattfinden (14 Uhr - im Konferenzraum Amalienstraße 13, 003). Hierbei wird mit den Studierenden herausgearbeitet, welche Erfahrungen bereits mit Galerien, bzw. anderen Ausstellungsinstitutionen bestehen und welche Erwartungen entsprechend an die Berlin-Exkursion geknüpft sind. Anschließend stellen die Studierenden ihre Arbeiten vor, so dass die spezifischen Aspekte der einzelnen Positionen herausgestellt und die Galerienauswahl, bzw. die Kontaktmöglichkeiten in Berlin diesbezüglich optimal zusammengestellt werden können.

Anmeldung und Kontakt unter:

toni.wirthmueller@web.de

Mobil: 0172-7317619

Max. Teilnehmerzahl: 15

Zur Person:

- Toni Wirthmüller lebt in Berlin und arbeitet als bildender Künstler in den Medien der Malerei, Fotografie, Installation und Performance und hat zahlreiche Projekte und internationale Ausstellungen realisiert.
- Ebenfalls ist er regelmäßig als Lehrbeauftragter an Kunsthochschulen tätig, u.a. an der Universität der Künste Berlin und an der Facultat de Bellas Artes Barcelona sowie an der Bauhaus-Universität Weimar, aktuell auch als Dozent an der Akademie für Malerei Berlin.
- Seit einigen Jahren leitet Wirthmüller zusammen mit dem Schriftsteller Norbert Kron die Agentur Art-Escort-Berlin, in der er als Art Guide individuelle Führungen durch die Berliner Galerien- und Atelierszene anbietet und somit diverse Insider-Kontakte zu dieser aufgebaut hat. Die daraus gewonnenen Informationen und Erfahrungen können im obigen Workshop entsprechend produktiv vermittelt werden.

-----

Excursion in Berlin: June 2nd - 4th 2016 (daily 1 to 6 pm)

Preparatory plenum: May 30th 2016 (2 pm - Conference room Amalienstraße 13, 003)

Registration and contact:

toni.wirthmueller@web.de

Mobile: 0172-7317619

Participants: max. 15

Toni Wirthmüller lives in Berlin working as visual artist (painting, photography, installation, performance). He studied at the University of Arts (UdK) Berlin, his works have been exhibited at many different places in Germany and abroad.

Wirthmüller taught painting at the UdK Berlin, he also worked as a lecturer at the Facultat de Bellas Artes Barcelona and at the Bauhaus University Weimar, recently he started to give workshops at the Academy of Painting Berlin.

For some years he has been running an agency called Art-Escort-Berlin (together with the journalist and writer Norbert Kron) offering individual guides through the Berlin art scene - with special insider informations and contacts, which will also be very interesting for the above mentioned workshop.

### Kommentar

Kunst – Markt – Mechanismen – Selbstbehauptung

Ein Workshop mit Berlin-Exkursion für alle Studierenden der Bauhaus Universität Weimar

Der Workshop bietet:

- Professionalisierung im Berufsfeld Kunstbetrieb / Kunstmarkt / Kreativwirtschaft
- Erweiterung der Lehre durch konkrete Kontakte in beruflichen Praxisfeldern
- Der Workshop findet in deutscher und englischer Sprache statt (ausländische Studierende sind herzlich willkommen)

Inhaltliche Fragestellungen:

- „Wer bringt die Kunst ins Business?": Künstler/Künstlerin oder Galerist/Galeristin, bzw. Kurator/Kuratorin? Wer bestimmt die Regeln?
- Welche Rolle spielt deren internationale Verflechtung?
- Wie stark ist der Einfluss der so genannten „Kunst-Mafia“?
- Wie wichtig ist die Bedeutung der künstlerischen Präsenz in Metropolen?
- Welche besonderen Chancen haben Künstler/Künstlerinnen in Kleinstädten?
- Wie vermarkte ich mich als Künstler/Künstlerin?
- Wie baue ich mir Kontakte/Netzwerke auf, explizit zu Galeristen und Sammlern?
- berufliche Alternativen?

Obige Fragestellungen stehen im Mittelpunkt des Workshops und werden entsprechend diskutiert.

Dazu werden relevante Berliner Kunst-Institutionen besucht, die auch eine internationale Ausrichtung aufweisen, also an entsprechenden Kunstmessen teilnehmen, mit internationalen KünstlerInnen arbeiten, bzw. in den letzten Jahren aus anderen Ländern nach Berlin gezogen sind:

- im Bezirk Mitte
- im Gallery District (Checkpoint Charlie-Gegend)
- rund um das neue Kunstviertel entlang der Potsdamer Straße
- darüber hinaus wird ein Einblick in die Off-Szene der Stadt eröffnet und dabei auch das Konzept von Produzentengalerien im persönlichen Gespräch mit den Betreibern hinterfragt.

Insofern bietet der Workshop den Studierenden eine nachhaltige Orientierungshilfe bei der Strategie-Entwicklung ihrer zukünftigen Selbst-Präsentation und Vermarktung als KünstlerInnen.

-----

Art-Market-Mechanism-Self Promoting

Workshop and excursion for students at Bauhaus University

The workshop will be held in german and english language, it's goals are:

Becoming a professional artist in regard to cultural activities, art market, creative industries

The topics are:

Who transforms art into business? Who is setting the rules? Artistst, gallerist, curators?

What is their roll in the inernational art scene? How strong is the influence of the so called "art mafia"? How important is to live and work in bigger cities? Are there special opportunities for artists in provincial towns and regions? What are the possibilities of direct marketing as an artist?

How to establish networks and build contacts to galleries and collectors?

These questions make the focus of the workshop in combination with gallery visits and meetings with key players of the Berlin art scene, who are connected to the

international art world - in Berlin-Mitte, Gallery District (Checkpoint Charlie area), the new art quarter around Potsdamer Straße. In addition to the above visits to off galleries and non profit project spaces are also planned.

**3361402 Experimentalfilm im Dialog****U. Mothes**

Workshop

**Bemerkung**

Verbindliche Voranmeldung unter Angabe des Studiengangs und Semesters bis 04.04.2016 an Ulrike.Mothes (at) uni-weimar.de. Zur Koordination der Akkreditierungen, Anreise und Übernachtungen ist die Teilnahme am Vorbesprechungstermin für alle Teilnehmer erforderlich.

Richtet sich an: K+G, MKG

Termine: Freitag, 05.05.2016 bis Montag, 09.05.2016, ganztägig

Ort: Raum 301, Marienstr. 1 b / und in Oberhausen

Erster Termin: Montag, 04.04.2016, 16:00 Uhr in Raum 301 / Marienstr. 1 b

**Kommentar**

Im Mittelpunkt des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Gemeinsam besuchen die Teilnehmer die 62. Kurzfilmwoche in Oberhausen, das als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für seinen Fokus auf experimentellen Kurzfilmen bekannt ist. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Weitere Informationen zum Festival unter: [www.kurzfilmwoche.de](http://www.kurzfilmwoche.de)

**3361403 PARADOXE INTERVENTIONEN – eine Einführung in die Performance-Art**

Workshop

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 13.04.2016 - 13.04.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 04.05.2016 - 04.05.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 18.05.2016 - 18.05.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 01.06.2016 - 01.06.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 22.06.2016 - 22.06.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 06.07.2016 - 06.07.2016

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 13.07.2016 - 13.07.2016

**Bemerkung**

Lehrende: Anke Stiller

Richtet sich an: FK, LAK, VK, PD, MK/MG

Zeit: mittwochs 10.00 – 13.00 Uhr an folgenden Terminen:

13.04., 04.05., 18.05., 01.06., 22.06., 06.07., 13.07.16

Vereinzelt kann es zu weiteren Terminen am Nachmittag zwischen 14:30 und 16:00 Uhr kommen.

Beginn: Mittwoch, 13.04.16, 10:00 Uhr

Ort: HP05, VdV

Anmeldung per E-Mail bis zum 08.04.16 an: [anke-stiller@gmx.de](mailto:anke-stiller@gmx.de)

**Kommentar**

Der Workshop dient der Einführung in das künstlerische Medium der Performance. Innerhalb der Performance, die eine Form der Aktionskunst ist, steht die Handlung des Künstlers im Vordergrund. Sie selbst wird zum Kunstwerk. Wie entwickelt und konzipiert man eine Handlung als künstlerische Setzung? Wie entstehen sprechende, lebende Bilder? Wie grenzt man die künstlerische Aktion zum Alltag ab?

Eine mögliche Antwort auf diese Fragen ist das Spiel mit paradoxen und absurden Elementen innerhalb der Performance. Anhand von praktischen Übungen und Künstlerbeispielen werden grundlegende Kenntnisse vom Aufbau und der Struktur performativer künstlerischer Akte vermittelt. Eigene Material- und Mediovorlieben können einbezogen werden.

Das Ziel des Workshops ist die Erarbeitung individueller, performativer Interventionen, die während der diesjährigen Summaery präsentiert werden sollen.

### **3361404    Performatives Agieren vor der / mit der Videokamera**

#### **U. Mothes**

Workshop

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 12.05.2016 - 12.05.2016

#### **Bemerkung**

weitere Lehrende: Juliane Zelwies

Richtet sich an: K+G, MKG

Raum: Raum 301, Marienstr. 1 b und Videostudio der Fak. K+G

Termine:

Do, 12. Mai 2016, 10.00 - 18.00 Uhr

Fr, 13. Mai 2016, 10.00 - 17.00 Uhr

Do, 19. Mai 2016, 10.00 - 18.00 Uhr

Fr, 20. Mai 2016, 10.00 - 18.00 Uhr

Erster Termin:    Donnerstag, 12.05.2016, 10:00 Uhr in Raum 301 / Marienstr. 1 b

#### **Kommentar**

Wie kann die Videokamera Teil eines kreativen oder choreographischen Prozesses werden? Welche Rolle spielen hierbei Perspektive und Kadrierung? Wie verhält sich die Bewegung im Raum oder ein Körper zur Bewegung der Kamera? Wie können Ideen spontan und ohne großen technischen Aufwand umgesetzt werden?

In praktischen Übungen erproben die TeilnehmerInnen zu unterschiedlichen Themen Ansätze körperlicher und konzeptueller Improvisationsarbeit. Bereits vorhandene oder im Workshop entstehende Ideen werden unter Etablierung eines Kontexts in Gruppen zu experimentellen Kurzfilmen ausgearbeitet.

Voraussetzungen: Grundkenntnisse Kamera und Videoschnitt

TeilnehmerInnen-Zahl: max. 15

Verbindliche Anmeldung unter Angabe des Studiengangs und Semesters bis 05.04. 2016 an Ulrike.Mothes (at) uni-weimar.de.

### **3361111    Spiel- und Lernmittel für das Bauhäuschen**

#### **A. Dreyer**

Fachmodul/Fachkurs

Do, gerade Wo, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001

#### **Bemerkung**

Anmeldung per Email: [andrea.dreyer@uni-weimar.de](mailto:andrea.dreyer@uni-weimar.de)

#### **Kommentar**

Julia Heinemann, Architektur, Kunst, Pädagogik, Lehrbeauftragte

„Der Mensch spielt nur wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Im Fachkurs werden anhand eines konkreten Produktes die einzelnen Phasen der Produktentwicklung und -vermarktung verdeutlicht und die Beteiligten mit in den Prozess der Marktanalyse und die Entwicklung von Anwendungsbeispielen einbezogen. Die erworbenen Kompetenzen werden auf die individuellen Entwurfs- und Entwicklungsprozesse übertragen.

Der Gesamtprozess mündet in die Entwicklung eigener Spiel- und Lernmittel für die im Jahr 2014 eingerichtete flexible Kinderbetreuung an der Bauhaus-Universität Weimar, die es Studierenden, Mitarbeitern und Gästen der Bauhaus-Universität Weimar ermöglicht, temporär ihre Kinder betreuen zu lassen. Dabei ergänzen sich das gleichnamige Seminar (Pflichtbelegung) und der Fachkurs in der Ermittlung der Zahl und der Altersgruppen der betreuten Kinder, in der Analyse der derzeit genutzten Spiele sowie im Erfassen jener Spiel- und Lernmittel, die bereits an der Bauhaus-Universität Weimar in den vergangenen Jahren entwickelt wurden. Auf Grundlage von Gesprächen mit den betreuenden Studierenden sollen im Seminar erste Ideen für die Entwicklung von weiteren Spielen generiert werden, um einen Bezug zu den Inhalten aller Fächerkulturen zu gewährleisten. Um die Inhalte zu bestimmen, werden Interviews mit Studierenden, Mitarbeiterinnen und/ oder Professorinnen in den einzelnen Fakultäten durchgeführt.

Das erarbeitete Wissen mündet in den Entwicklungsprozess eines eigenen Spiel- oder Lernmittels. Die Prototypen sollen dem Bauhäuschen zur Verfügung gestellt werden. Alle Gestalterinnen von Lernmitteln, die im Bauhäuschen zum Einsatz kommen, werden auf einer verlinkten Seite der Bauhaus-Universität mit ihren Produkten vorgestellt und präsentiert.

#### **Leistungsnachweis**

mündliche Prüfung

### **3361114 „Zeichnen, Skizzieren und Gestalten mit Digitaler Nachbearbeitung“**

Fachmodul/Fachkurs

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier 116, ab 08.04.2016

#### **Bemerkung**

Lehrender: Karsten Kunert, Dipl. Maler/Grafiker, Bildhauer

Freitags; 9:00 bis 11.30 Uhr; evtl. 12.30 bis 15.00, wöchentlich;  
VVB, Raum 116, ab Jun. M1 MAC –Pool 104

Arbeitsmaterialien:

Grafitstifte, B6, B 8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

Kontaktdaten Kunert:

Handy: 0178/ 31 30 926

kiw\_kunert@hotmail.com

#### **Kommentar**

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen (das 20. Semester in Folge) geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen, um Formfindung und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche.

Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung in der Blattgestaltung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion. Er führt zur Visualisierung von Motiven in der zweidimensionalen Abbildung und schult die Wahrnehmungsfähigkeit. Vom zeichnen Plastischer Grundkörper führt er über Stilleben bis zur freien Zeichnung. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine akademische Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool.

### Leistungsnachweis

Note

## 3361117 Nutzlose Wunsch-Maschinen II

Fachmodul/Fachkurs

### Bemerkung

Lehrender: Dipl.-Des. Timm Burkhardt (verantwortlich)

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

Stichworte: Experimentieren, Spaß, Unangepasst, Sinnfrei, Überflüssig, Strom, Spannung, Widerstand, Sensoren, Programmieren, Löten, Flöten, Motoren, Servos, Erdbeeren und Kaffee

Raum:

Open Process Lab (Marienstrasse 1b, Raum 205)

Rhythmus:

wöchentlich

Zeit:

wird noch bekanntgeben

### Kommentar

Verrückte Ideen? Aber keine Ahnung von Strom und Spannung? Wie steuere ich Sensoren und Motoren an? Was ist ein Arduino?

Das Ziel ist, die abwegigste Maschine die dir in den Kopf kommt zu realisieren und dabei eine Menge über jegliche Art von Technik zu lernen.

Es gibt nur zwei Regeln: viel Eigeninitiative und am Semesterende muss die die Maschine funktionieren.

### Leistungsnachweis

Note

## 3361118 TOOLBOX-II

**G. Babtist, K. Gohlke, M. Langer, A. Mühlenberend**

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS:

6

### Bemerkung

Termine Toolbox II

Arduino

Gohlke, Kristian , Master of science

Ort: Open Process Lab

Illustrator/Photoshop/2d Visualisierungen

Ort: CIP

Einführung in CAD-Systeme

Bösch, Patrick Bernard , Bachelor

Ort: OPL &CIP

Begleitend 04.04. – 24.06.

Entwurfszeichnen

Die genauen Termine werden zeitnah bekanntgegeben.

### **Sonstige Termine im Anschluss:**

Rhetorik-Workshop

Design-Thinking - Workshop

Vorbereitung auf den Semesterabschluss (Summaery)

### **Kommentar**

Zeichnen / Entwurfszeichnen: Erfassen und Entwickeln des Entwurfsgegenstandes durch Handzeichnung / Exkurse:  
Naturstudium, Statik, Bildkomposition

Mühlenberend, Andreas, Prof., Dipl.-Des.

Sketching in Hardware - Grundlagen des Physical Interaction Design

Konzeption, Aufbau und Programmierung von funktionsfähigen Interaktiven Systemen auf Basis der Microcontrollerplattform Arduino und Open Source Hardware.

Gohlke, Kristian, M.Sc. Digital Media

Einführung in CAD-Systeme:

Vergleich verschiedener CAD-Systeme (SolidWorks, Alias, ProE, NX, Catia, Rhinoceros 3D, SketchUp&Open Source Projekte), plattformunabhängige Modellierungsstrategien am Beispiel von Rhinoceros 5 & kurzer Einblick in das Box-Modeling / SDS-Modeling (Cinema 4D, Blender, Box-Modeling-Plugins für CAD-Systeme, etc.). Abschließender Diskurs zur Programmierung im PD mit anschließender Übung in Rhinoceros 3D & Grasshopper. Ggf. Übungen zur Visualisierung mittels CAD sowie 3D-Druck und anderer RP-Verfahren.

Bösch, Patrick Bernard , Bachelor

Visualisierung/ Adobe Creative Suite: Werkzeuge zur Visualisierung und Kommunikation von Entwurfsgegenständen sowie anderer komplexer Sachverhalte und Zusammenhänge werden erprobt und angewendet. / Schwerpunkt: Illustrator, Photoshop und Indesign.

Langer, Meike , Dipl.-Des.

### 3361120 Zeitmaschine – Interactive Multimedia with TouchDesigner

**S. Kraus**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Fr, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 15.04.2016 - 15.04.2016  
 Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 15.04.2016 - 15.04.2016  
 Fr, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 15.04.2016 - 15.04.2016  
 Sa, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 16.04.2016 - 16.04.2016  
 Sa, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 16.04.2016 - 16.04.2016  
 Sa, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 16.04.2016 - 16.04.2016  
 So, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 17.04.2016 - 17.04.2016  
 So, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 17.04.2016 - 17.04.2016  
 So, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 17.04.2016 - 17.04.2016  
 Fr, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 22.04.2016 - 22.04.2016  
 Fr, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 22.04.2016 - 22.04.2016  
 Fr, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 22.04.2016 - 22.04.2016  
 Sa, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 23.04.2016 - 23.04.2016  
 Sa, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 23.04.2016 - 23.04.2016  
 Sa, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 23.04.2016 - 23.04.2016  
 So, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 24.04.2016 - 24.04.2016  
 So, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 24.04.2016 - 24.04.2016  
 So, Einzel, 17:00 - 19:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, 24.04.2016 - 24.04.2016

#### Kommentar

Das Fachmodul führt die Studierenden durch Vorlesungen und praktische Übungen an das szenografische Gestaltung mit Licht, Bewegtbild und Ton und konkret an die Programmierung interaktiver Multimedia Anwendungen in TouchDesigner heran.

Die kanadische Software wird zur Realisierung komplexer Medieninstallationen im Ausstellungs-, Präsentations- und Performancebereich angewendet. Prozedurale 2/3D Grafik, Compositing, Video, Ton, Interfaces und eine Vielzahl von unterstützten Ein- und Ausgabegeräten werden visuell zu Programmen verknüpft.

Szenografie ist die Kunst mit Räumen Geschichten zu erzählen und Emotionen zu wecken. Verschiedene Gewerke treffen aufeinander und schaffen bestenfalls ein Gesamtkunstwerk das seine Wirkung auf der Bühne des Raums und der Zeit entfaltet.



Im Rahmen des Fachmoduls entwickeln die Studierenden eine chronografische Rauminstallation – Die Zeitmaschine.

Das Fachmodul findet in zwei Blöcken statt:

15. + 16. + 17. April, 10.00 - 19.30 Uhr

22. + 23. + 24. April, 10.00 - 19.30 Uhr

Eigener Laptop mit Windows kann von Vorteil sein, da nur 9 Rechnerplätze verfügbar sind.

Stichworte: Multimedia, Programmierung, Szenografie, Ausstellung, Bühne, Performance, Licht, Ton, Klang, Audio, Video, Projektion, Videomapping, Animation, Stage Design, Bühnenbild, Mediensteuerung, Steuerung, Interface, Interaction, Experience, Audience, Publikum, Bühne, VJ

### 3361224 Smart Ceramics - Fragil Affairs?

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

#### Bemerkung

**Erstes Treffen: Freitag 8. April 2016**

#### Plenum:

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr (teilweise Montags)

VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Raum wird noch bekannt gegeben.

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

#### Individuelle Konsultationen:

nach Vereinbarung

nach Absprache auch Master Produkt-Design

#### Kommentar

#### Zugeordnete Lehrpersonen

Gastwissenschaftlerin Dipl. Des. Laura Straßer, verantwortlich

Die Herstellung von Keramiken und Porzellanwaren ist eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit.

Mit der Entwicklung vom Jäger zum Sammler musste der Mensch Waren und Lebensmittel transportieren und lagern. Behälter aus Keramik waren mit die ersten Möglichkeiten zur Lagerung und vor allem Konservierung.

Schon früh wurden Techniken entwickelt, die Vervielfältigung von Keramikwaren ermöglichten: weg vom Einzelstück, hin zur reproduzierbaren (Massen)-Ware.

Die Porzellanherstellung im Schlickerguss und durch Drehen und Eindrehen sind über Jahrhunderte nützliche und effektive Formgebungsmöglichkeiten und Vervielfältigungsvarianten gewesen.

Auf den ersten Blick ein Handwerk mit Tradition und mit tradierter Formsprache.

Aber Porzellan hat weitaus mehr als das zu bieten und aufgrund seiner charakteristischen Materialeigenschaften eine große Zukunft.

In den letzten Jahrzehnten wurden neue Produktionstechnologien entwickelt, die dem Werkstoff neue Gestaltungs- und Formgebungsmöglichkeiten eröffneten und zudem die Produktion erschwinglicher werden ließen. (Druckguss und Pressverfahren)

Auch additive und generative keramische Fertigungstechniken - also keramischer 3D Druck - haben in den letzten Jahren spannende Möglichkeiten eröffnet und an Bedeutung gewonnen. Bisher werden diese Verfahren in Teilbereichen der Keramikindustrie wie der Dentalkeramik oder der Hightech Keramik verwendet.

In der traditionellen Herstellung von Geschirr kommt der 3D Druck bisher nur im Modellbau nicht aber in der Fertigung zum Einsatz. Denn hier steht Massenware gegen Einzelstück - und der Preis gegen die teurere individuelle Anpassung.

Das Projekt #Smart Ceramics - Fragil Affairs?# wird sich sowohl mit neuen als auch alten Herstellungsverfahren auseinandersetzen, welche vielleicht gerade in Kombination neue Felder eröffnet.

Was entsteht, wenn hochwertiges Luxus Porzellan und smarte Keramik zusammentreffen?

Kommen wir vom teuren, handwerklich aufwendigen barocken Porzellanteller über den massengefertigten schwedischen Porzellan Pulverdruckteller zurück zum individuell gedruckten Einzelstück? Und wenn, warum?

Folgend wollen wir uns Entwicklungen im Dekorbereich ansehen, mit denen neue innovative Oberflächen zur Verfügung stehen, die dem harten, isolierenden und hoch sterilen Material zusätzliche Eigenschaften wie Leitfähigkeit, Fluoreszenz und Haptik geben.

Diese schlaun Oberflächen stellen eine neu zu bespielende Schnittstelle für "Smart Ceramics" dar. Denn diese leitfähigen Dekorflächen sind ansteuerbar und werden somit, gepaart mit der Form, zur Schnittstelle der Kommunikation.

Ziel des Projektes ist es in einem 1:1 Entwurf Möglichkeiten und Visionen für das Material Keramik/Porzellan PLUS zu erforschen.

Wir werden ausloten in wie weit durch den Einsatz neuer Technologien wie 3D Gestaltung und 3D Druck als auch der schlaun Nutzung von Dekoren, der Keramik und dem Porzellan neue Spielfelder eröffnet werden.

### **Projektschwerpunkte:**

# Kreativ Methodik

# Projektplanung und Zeit Management

# Auseinandersetzung mit Form und Ergonomie

# Auseinandersetzung mit Form und sinnlicher Erfahrung (Geschmack/Geruch)

# Auseinandersetzung mit Material, Herstellungsverfahren und Techniken des Modell- und Formenbaus.

# Gestaltung einer angemessenen Präsentation + Dokumentation.

Das Projekt wird im Rahmen der Summaery 2016 ausgestellt.

Wir werden für eine Intensiv-Woche in der Gießerei von KAHLA Porzellan arbeiten - auf Grund der Plätze in den Werkstätten ist die Teilnehmerzahl daher auf 18 Studierende beschränkt!

Zeit für Fragen vorab ist am Dienstag, 5. April vor der Projektwahl.

Raum wird während der Projektpräsentation bekannt gegeben.

**Exkursionen:**

Frauenhofer Institut Dresden / Technische Keramik

Kahla Porzellan & Reichenbach Porzellan

Hotel Elephant Weimar / Restaurant Anna Amalia

Keramische Siebdruckerei Saarbrücken

**Voraussetzungen**

Werkstattkurs Keramik- und Formbauwerkstatt

Holz, Metall und Kunststoff

Gute Kenntnisse in gängigen 3D Modeling Programmen

Grundkenntnisse in Arduino

**Leistungsnachweis**

Note