

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Produkt-Design

SoSe 2019

Stand 16.04.2019

M.F.A. Produkt-Design

3

M.F.A. Produkt-Design**3495031 Freitagskurse im CIP POOL****T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 12.04.2019

Beschreibung

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

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

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

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Beschreibung

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

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

Werkstattkurs

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

Beschreibung

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.

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

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

Beginn: Semesterbeginn

3495032 Einführungskurs Siebdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Beschreibung

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.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Beschreibung

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

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.

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

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

Beschreibung

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

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.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Beschreibung

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.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

419110007 Data matters.Physical data representation through kinetic artifacts.

E. Hornecker, H. Waldschütz

Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung

How can we show data about socially important issues in a different way? In this project, we will look at ways for representing data (for instance about the ongoing extinction of species which threatens biodiversity), specifically at data physicalization.

With physicalisation, data moves off the screen, with 3D physical shape and materiality, so we can touch it, hold it in our hands, feel it – or can navigate the data by walking around it. And what if it could move and change shape to reflect updates and in response to user interactions?

Initially emerging from the arts, 'data physicalization' is increasingly investigated in Information Visualisation and HCI, pushed by recent advances in digital fabrication and mechanical actuation. When designing data physicalization it is important to establish a relation of the (digital) data with the properties of the used material, where choice of the material influences meaning and experience. So far, most work in this area has created static representations – but for dynamic data series and interactive feedback to user queries, we need flexible, shape-changing or moving representations. We here aim to develop a physicalization, that users can actively explore and query and that reacts to input.

In this project, we will work in small groups (mixing technical and design students) to develop dynamic data physicalizations, e.g. using motor-based actuation for shape-change. Next to a literature research we'll have a look at existing projects. After the introductory phase, students will investigate options for creating dynamic physicalizations, develop ideas/concepts and prototype some of them. Your final task is to design and implement one of our ideas, based on data sources we will provide for this project. We will present the result at the Summaery.

Students from the different degree programs will have different foci of work in this project:

Bachelor MI and CS&M / CS4DM Master students will focus on technical aspects, in particular actuation technologies and control, the software side of data query/interaction, and potentially, detection of user input.

Product Design / MediaArchitecture students will engage in creative-artistic conceptualization and focus on physical-material design and construction, and will collaborate on designing the user interaction.

The project collaborates with the 'Tangible Data' project, aimed at HCI Master students, who will contribute to the design process and will run a user study of the design and development outcome.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Participants:

2 B.Sc. MI, M.Sc. CSM /CS4DM

2 PD or MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have an interest in working with and tinkering with physical materials, ideally some prior experience with Arduino and electronics. They should be interested in developing novel interactive devices and interaction techniques and in exploring novel ways of representing data and making it interactive. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English. MI (B.Sc.) and M.Sc. CS4DM/CS&M: technical ability, interest in learning Arduino, electronics, and in particular controlling motors and/or other actuators, interest in creative work. For Master students: ability to contribute to conceptual work. PD: Creativity, practical Experience in Interaction-Design, physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork, metalwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino or with mechanics (moving parts). M.A. MA: Creativity, practical experience in physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino

PD and MA: Please apply until 02.04.2019 by E-Mail to Hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description / portfolio of your prior experience in relevant areas)!

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Zwischenpräsentationen, selbständige und eigen-initiierte Arbeitsweise, Projekt-Dokumentation

419110008 Beyond Smart: Tangible, connected home technologies

E. Hornecker, N.N.
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung

Increasingly, technologies are connected and there is a rising number of Internet of Thing devices. Some of these are embedded into the domestic environment for so-called smart homes. These applications have focused almost entirely on efficiency and usefulness and their number and application is low. Controls are still limited to apps on smart phones or tablet computers or voice-control. But what are the opportunities of tangible, interactive devices in the domestic space? And what do people want or imagine having in their home, beyond efficiency and pure utility?

In this project we will develop so-called 'speculative prototypes' of tangible controls that explore potential applications for smart solutions in the home. We will make enquiries into people's perceptions of what they are looking for in the home and then design for these qualities. The focus of this project is not on making a complete, technically functioning prototype, but on showing how people would interact with these. This could either be in form of a tangible prototype that has some functionality, but could also be shown via a fictional scenario, drawings and collages, a short video, or a combination of the above.

In the early stages of this project we will plan and undertake a small qualitative user research project to learn about qualities people value about their home. We will develop a study protocol that includes methods such as interviews, focus groups, cultural probes or design workshops and use it to gather data about participants' needs and wishes. We will analyse the data to distill design ideas and functionalities that are based in people's understandings and wishes.

In a second step we will turn this research into a range of speculative prototypes that will respond to these ideas and perceptions and provide tangible controls for a connected home that is beyond smart.

A focus of this project is in gaining experience with various user research methods and alternative prototyping methods. On the technical side, we might be using Arduino, Raspberry Pie, Makey-Makey, RFID, Amazon Dash button, etc. to create simple prototypes, depending on the concepts we come up with.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

SWS / ECTS:

10 SWS / 15 ECTS für B. Sc. Medieninformatik, M.Sc. Medieninformatik, Computer Science and Media, Computer Science for Digital Media

12 SWS / 18 ECTS für MediaArchitecture, BA + MA Produkt-Design

Participants:

2 Studenten HCI Master

2 Studenten B.Sc. MI, CS&M / CS4DM

2 Studenten Produkt-Design / MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, user research, technical or design work, exhibition at Summaery, documentation as written (scientific) report

Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 09.04.2019

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 10.04.2019

Beschreibung

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

Begleitet wird das Projekt durch Besuche von Graphischen Sammlungen und Ausstellungen.

Anmeldung nur per Email: peter.heckwolf@uni-weimar.de

Bemerkung

Projekttag: Dienstag und Mittwoch von 10-16 Uhr. Weitere Werkstatttermine nach Absprache. Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit!

Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung im WS 2018/19

Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis

K. Wendler

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 08.04.2019

Beschreibung

Der Fachkurs „Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis“ nimmt sich im SoSe 2019 der konkreten Aufgabe an, einen (mobilen) Ausstellungsraum zu initiieren, zu organisieren und durchzuführen.

Interessierte und engagierte Studierende aller Fachrichtungen sind eingeladen, sich in Theorie und Praxis u.a. mit Themen

- der Ausstellungskonzeption / des Kuratorischen,
- der Ausstellungsarchitektur bzw. den Räumlichkeiten für Ausstellungen,

- des Projektmanagements und der Ausstellungsorganisation,
- der Durchführung und praktischen Umsetzung von Ausstellungen,
- der Vermittlung von Ausstellungen und ihrer Kommunikation,

zu befassen.

Die praktische Arbeit an oben genannten Themen und die Durchführung verschiedener Ausstellungsformate werden auf theoretischer Ebene durch Textmaterial zu Strategien und Methoden des Kuratierens und Ausstellens sowie durch Gastvorträge externer Expert*innen begleitet.

Die Studierenden erhalten darüber hinaus die Möglichkeit, eigene im freien Arbeiten entstandene Projekte im Kurs vorzustellen und zu besprechen.

Zur einführenden und weiterführenden Lektüre steht in der Bibliothek ein Semesterapparat bereit (Nr. 13).

Zur Teilnahme am Fachkurs bitte **per Email (katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de)** eine kurze Bewerbung mit Studienhintergrund und Interessengebieten schicken.

Leistungsnachweis

Note

Cheating Algorithms

N. Hamann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 08.04.2019

Beschreibung

Algorithmische Gestaltung wird oftmals mit komplexen, organischen Formen, mathematisch präziser Adaptivität und extremer Individualisierung gleichgesetzt. Dabei können Algorithmen im Designprozess auch ein Alleinstellungsmerkmal sein, ohne dass das Ergebnis automatisch oben genannten Eigenschaften aufweist. Vor allem im CAD können Algorithmen Abkürzungen darstellen, aufwändige Konstruktionen vereinfachen, die Kommunikation mit 3D-Druckern erleichtern oder ein völlig neues Formenrepertoire eröffnen. Man kann sie wie "Cheats" in einem Computerspiel einsetzen, um das gewünschte Design zu verwirklichen. Gleichzeitig muss man die Algorithmen selbst oft austricksen - also "cheaten", da diese aufgrund ihrer mathematischen Natur nur selten direkt zum Designen geeignet sind.

In diesem Fachmodul geht es darum, einige dieser "Algorithmischen Cheats" kennenzulernen, neue zu entdecken und das Austricksen anschließend zu kultivieren und zu dokumentieren. Wir arbeiten in Rhinoceros 3D und Grasshopper, Grundkenntnisse in der Bedienung beider Programme sind Voraussetzung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Rhinoceros 3D und Grasshopper sind von Vorteil. Eine selbständige Aneignung dieser, zusätzlich im Semesterverlauf, ist jedoch möglich.

Leistungsnachweis

Note

Denkraum Bauhaus – zur Aktualität der Bauhaus-Ideen für eine zeitgemäße Bildung von Künstlern, Gestaltern, Architekten und Vermittlern (FD-Modul 3/ Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Block, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, 04.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

Sich der Frage nach der zeitgemäßen Bildung einer nachwachsenden Generation von Architekt*innen, Künstler*innen, Gestalter*innen und Vermittler*innen zu stellen, ist nicht nur Ziel des geplanten Kongresses Denkraum Bauhaus, der vom 27.09.2019 bis 29.09.2019 an der Bauhaus-Universität Weimar ausgerichtet wird, sondern auch des dazugehörigen Begleitseminars, welches disziplinenübergreifend interessierte Studierende aller Fakultäten ansprechen soll, sich den notwendigen Inhalten einer Bildung zukünftiger Gesellschaftsgestalter zu stellen.

Provozierten das weltpolitische Geschehen, die ökonomische Situation und die technischen Entwicklungen vor 100 Jahren Fragen an und neue Wege für eine zeitgemäße ästhetische Bildung im damaligen Staatlichen Bauhaus in Weimar, sind wir auch heute, 100 Jahre später gefordert, sich der Frage nach relevanten Inhalten und Fertigkeiten für eine zukünftige Gesellschaftsgestalter erneut zu stellen. Da die zeitgenössischen Künste, die Gestaltung und die Architektur von aktuellen Entwicklungsprozessen unmittelbar betroffen sind, weil diese nicht nur Auswirkungen auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit haben, sondern auch neue Kontexte erschließen helfen und damit Chancen auf eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Fragestellungen eröffnen, ist die Auseinandersetzung mit dem Thema zentral. Welche Ziele bestimmen also die heutige Bildung von Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen und Vermittler*innen als zukünftige Gesellschaftsgestalter? Welche Erwartungen müssen wir an eine professionelle Bildung dieser formulieren und welcher Fähigkeiten und Fertigkeiten bedarf es, angemessen auf die Fragen unserer Zeit zu reagieren.

Sie sind eingeladen sich diesem Diskurs nicht nur innerhalb des Seminars zu stellen, sondern gemeinsam mit den Referenten des Kongresses Denkraum Bauhaus in den Austausch zu treten. Die Arbeit in den Sektionen an den drei Kongresstagen bestimmt den Seminarkontext. Diese soll nicht nur Anreize für die Teilhabe an Entwicklungsprozessen die eigenen Studiengänge bieten, sondern auch helfen, das eigene professionelle Selbstverständnis zu befragen und den Fokus auf entsprechende Studieninhalte zu richten.

Mit der breiten Themenaufstellung innerhalb des Kongresses wird der Diskurs über die Fächergruppen hinaus bewusst gefördert, um einen disziplinübergreifenden Denkraum zu schaffen und die Potentiale des Austausches zwischen unterschiedlichen Denk-, Sprach- und Handlungskulturen erfahrbar werden zu lassen. Gearbeitet wird an historischen Orten des Bauhauses in Weimar sowie an aktuellen Bildungsorten der Bauhaus-Universität Weimar wie des Denkraumes Bauhaus. **Die kostenfreie Teilnahme am Kongress setzt die Teilnahme am Seminar voraus. Die Einführung in die Thematik sowie in die Struktur des Kongresses, die Themenvergabe sowie die Information zum Leistungsumfang erfolgen in der Einführungsveranstaltung am 04.04.2019.** Informationen zum Kongress sind zu finden unter: <https://www.uni-weimar.de/de/architektur-und-urbanistik/forschung-und-kunst/forschung/tagungen/denkraum-bauhaus/>

Anmeldung per E-Mail: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Termine:

04.04.2019; 13-16 Uhr

02.05.2019; 13-16 Uhr

06.06.2019; 13-16 Uhr

04.07.2019; 13-16 Uhr

Block: 26.09.-29.09.2019

Leistungsnachweis

dreitägige Kongressteilnahme, Dokumentation ausgewählter Sektionsangebote, Mitwirkung in der Kongressorganisation, schriftliche Hausarbeit zu einer aus den Inhalten des Kongresses abgeleiteten individuellen Fragestellung, 6 LP

Digitale Medien in der Kunstvermittlung (FD 1 - Modul)

D. Dives

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 18.04.2019

Beschreibung

„Ich glaube an die Erziehbarkeit des Menschen durch Kunst, weil sich Kunst, wenn sie gut ist, mit dem Auffinden der Wahrheit beschäftigt. Und zwar auf durchaus vergnügliche Weise.“

- *Claus Peymann*

Das Seminar gibt einen Einblick in die heterogene Methodenvielfalt im Bereich der Kunstvermittlung. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der direkten Verwendung digitaler Medien. Dabei stehen diverse Themenfelder wie Museumspädagogik, Audiowalks und Smartphone-Apps im Fokus und dienen sowohl als Grundlage zur theoretischen Aufarbeitung, als auch zur Entwicklung konkreter Praxisbeispiele. Ein Austausch mit dem Modul "Solange es Kinder gibt, wird es Kinder geben" von Fabian Kühlein, Professur Experimentelles Radio, ermöglicht zudem einen interdisziplinären Austausch und die Möglichkeit zur kursübergreifenden Kooperation.

Bemerkung

Anmeldung per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Kompaktseminar

Termine: 18.04.2018 02.05.2018 16.05.2018 06.06.2019 13.06.2019 27.06.2019

Leistungsnachweis

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge (Referat) und der aktiven Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe einer schriftlichen Arbeit (Hausarbeit) bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.).

Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 16.04.2019

Beschreibung

Weitere Lehrperson: Roman Liska (begleitend)

Eine der herausragenden Eigenschaften von Kunst war es schon immer, Gegenmodelle zum Existierenden zu denken und kritische Entwürfe jenseits des Mainstream zu entwickeln.

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist.

In intensiver Zusammenarbeit und am Werk, wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht.

Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert.

Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet.

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Während des Semesters wird eine Exkursion stattfinden.

Bemerkung

Das 1. Projektplenum findet am 16.04.2019, 10 Uhr statt!

Voraussetzungen

Anwesenheit ist Pflicht!

Leistungsnachweis

Projektschein

Experimentelles Zeichenstudio

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207

Beschreibung

Das Zeichnen der Dinge

Das Experimentelle Zeichenstudio ist der Ort, an dem sich jeden Mittwoch Abend alle, die zeichnen möchten, treffen können. Mit Modell oder ohne, mit Aufgabe oder frei: Hauptsache zeichnen!

Zeichnen ist das Erarbeiten von Themen mit anderen Mitteln.

Während des Semesters ist es sowohl möglich, eigene Themen zu bearbeiten und vom Gruppenarbeitsprozess zu profitieren, als auch die Aufgabenstellung des jeweiligen Tages zu verwenden, um sich zeichnerisch weiterzuentwickeln. Ungewohnte und bekannte Methoden werden sich überschneiden. Es werden unbedingt immer wieder zeichnerisches Handwerk / Grundlagen und zu zeichnende Dinge thematisiert.

Mitzubringen ist alles, was individuell Lust macht zu zeichnen (Zeichengeräte, Bildgegenstände bzw. -vorlagen etc.), sowie Papier.

Bemerkung

Das Experimentelle Zeichenstudio ist offen für alle, die regelmäßig zeichnen wollen und richtet sich ausdrücklich an Studierende aller Fakultäten. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Bei regelmäßiger Teilnahme und bei Erarbeitung eines eigenen Projektes kann ein Fachkursschein ausgestellt werden.

Leistungsnachweis

Fachkursschein

FREIES PROJEKT - Die Vermessung des Alltags

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 09.04.2019

Beschreibung

...Auf dem Weg nach Weimar Gelmeroda, in das Neufert-Haus (Neufertbox), der Wirkungsstätte des Architekten Ernst Neufert (Bauhaus-Student und Mitarbeiter von Walter Gropius), Autor der Bauentwurfslehre (einem Referenzkatalog für Baunormen und Maßstandards)

Norm und Standard bestimmen ‚moderne‘ Wohn- und Lebensräume. Diese zu hinterfragen und anlässlich konkreter baulicher Gegebenheiten in Weimar zu aktualisieren, ist Inhalt einer künstlerischen Annäherung. Das Gehen im Stadtraum und das Aufsuchen authentischer Bauhausorte schaffen eine Verbindung von erworbenem Wissen und körperlicher Erfahrung. Dabei bestimmen die kritisch-reflexive Annäherung an verschiedenartige historisch wie politisch geprägte Denkräume die Inhalte der „kritischen Gedankengänge“ im Rahmen des Kongresses „Denkraum Bauhaus“ (27-29.2019). *Räume und Resonanzen* werden dabei im Sinne der ‚Spaziergangswissenschaften‘ von Lucius Burkhard (dem Gründer der Fakultät Kunst und Gestaltung der BUW) verhandelt.

Ausgehend von Phasen der intensiven Wahrnehmung und Erforschung sowie der Enträtselung ästhetischer, historischer und zeitgenössischer Botschaften, soll ein gestalterisch-experimenteller Prozess angebahnt werden. Ausgelotet werden dabei die Wechselwirkungen von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsprozessen. Der spielerische Umgang und die Experimentierfreude mit der bewegten Raumerfahrung sollen Architekturvermittlung und künstlerische Produktion miteinander verknüpfen. Gleichsam sollen Ideen entwickelt werden, wie Menschen

ein Zugang zu Architektur, Architekturgeschichte und deren Ausdrucksmöglichkeiten verschafft werden kann. Wie können Alltagspraktiken, subjektiv Gedachtes und Erdachtes sowie Lebensführung mit dem Feld der Architektur in Verbindung gebracht werden?

Konkretes Ziel des künstlerisch-reflexiven Prozesses ist die Gestaltung einer moderierten Wegeführung und -begleitung zum Neufferthaus und die Mitgestaltung der vor Ort geplanten Veranstaltung.*

(* Vermessung des Alltags – Künstlerisch-Architekturtheoretischer Dialog, Dr. Gernot Weckherlin und Künstlerin Francis Zeischegg mit Ausstellung im Koffer zu „Norm und Maß“.)

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 09.04.2019, 9-14 Uhr, 14-tägig und in der Woche vom 27.-29.09.2019 sowie Termine nach Vereinbarung

1. Treffen findet im Raum 102, Geschwister-Scholl-Str. 7 (VdV) statt.

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Leistungsnachweis

Projekt: Entwicklung Konzept und Durchführung einer moderierten Wegeführung und Begleitung im Stadtraum Weimar zum Kongress "Denkraum Bauhaus" 27.-29.09.2019

#Hashtag

G. Gramlich

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Typografische Plakate in drei Formaten analog konzipieren und produzieren:

- Risographie A3
- Hochdruck A2
- Siebdruck A1

Hooked

S. Paduch

Fachmodul

wöch.

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

Nichts ist unumstösslich und die Prozesskurbel lässt sich unbegrenzt weiter drehen. Sich vom Anspruch der Endgültigkeit zu befreien, führt ins Machen, Probieren, Auswerten, Nachhaken, Weitermachen.

Das Kernobjekt dieses Kurses ist der Haken - dieser wird innerhalb des Semesters nach unterschiedlichen Themen durchdekliniert - so soll wöchentlich auf Grundlage einer Teilaufgabe ein Belegstück entstehen. Methodische und praktische Einheiten wechseln sich über 10 Sessions ab und enthalten u. a. Modellbau mit Clay, Einscannen und Erstellen digitaler Modelle und deren Umsetzung im 3D-Druck sowie ein Gießverfahren. Ziel ist es, einen langfristigen Entwurfsverlauf eines einfachen Gegenstandes mit wechselnden Schwerpunkten zu durchlaufen und wöchentlich Ergebnisse zu generieren, die auch digitale und im Modellbau gefertigte Teilschritte umfasst, so dass der Fokus nicht auf einem finalen Abgabestück liegt. Die laufende Dokumentation der Belegstücke sowie deren angemessene Ausstellung ist Teil der Abgabeleistung.

Es werden pro Kurseinheit überwiegend Aufgaben gestellt, die im Beisein der Lehrenden bearbeitet werden. Innerhalb des angegebenen Zeitfensters findet gemeinsame und freie Arbeit statt.

Das Arbeitspensum soll in einem zu bewältigenden Rahmen bleiben, Hausarbeiten bzw. Hausaufgaben sind daher nur in Ausnahmesituationen vorgesehen.

Raum: MAIA Materialarchiv

Voraussetzungen: Grundkenntnisse eines CAD-Programmes

Leistungsnachweis: Anwesenheit, Ausstellung, Dokumentation

Bemerkung: Die Einwahl erfolgt am 03.04.2019 per Email an: pd@gestaltung.uni-weimar.de

I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst – Anschluss-Projektmodul III

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 16.04.2019

Beschreibung

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht aktuell, besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘, die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler*innen, Kurator*innen und Theoretiker*innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf die Routinen und Rituale des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Dabei steht für die Teilnehmer*innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt.

In 2 Etappen - jeweils im Sommersemester 2017 und 2018 - führten je 12 Studierende der Bauhaus Uni Weimar in Berlin, Weimar und der Region Ulm / Stuttgart mit insgesamt 18 Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen sowie Vermittler*innen ein moderiertes Interview durch. Dabei sollten die Befragten sich zu ihren Prägungen, zu ihren Wegen und Umwegen und zu ihrer jeweiligen künstlerisch-gestalterisch-wissenschaftlichen Laufbahn äußern. In der direkten Begegnung mit diesen sehr verschiedenen Persönlichkeiten, ihren Arbeiten und ihren Orten, entstanden Gespräche, die auch Fragen nach der Entstehung von künstlerischer Identität und die Bedeutung von Kunst und ihrer Wirkung auf gesellschaftliche Prozesse thematisierten.

Im Anschluss an diese vorangegangenen Projektphasen wird im Sommersemester 2019 ein dritter und letzter Teil des Projekts „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ vertiefend angeboten. Im Bauhausjahr zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ der vom 26.-29. September 2019 an der BUW ausgerichtet wird, soll nun das gelungene Experiment einer dialogischen-künstlerischen Praxis im Sozialen Raum in einer Ausstellung im Hauptgebäude der Universität präsentiert werden. Die Ausstellung, sowie eine Videodokumentation und ggf. Publikation (bzw. Web-Präsentation) sollen dazu dienen, den dialogischen Prozess erlebbar zu machen. Die Studierenden der beiden Projektmodule 2017 und 2018 werden ihre künstlerischen Arbeiten zu diesem Anlass runden und die ambitionierte und kritische Performance „Wegsehen“, die im Sommer 2018 auf dem Jorge Semprun-Platz vor dem Atrium in Weimar (Topografie der Moderne) von der Projektgruppe erarbeitet und durchgeführt wurde, überarbeiten und filmisch dokumentieren, mit dem Ziel im Bauhausjahr auch die Auseinandersetzung mit der politischen Geschichte des Platzes in Weimar und damit auch Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse anzustoßen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme eines der voran gegangenen Projektmodule I und II voraus. Als Teil des Projekts wird eine mehrtägige Exkursion nach Berlin Ende April 2019 und Mitte Mai eine Tagesexkursion nach Leipzig angeboten, die für alle Teilnehmer*innen verbindlich ist.

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 16.04.2019, 09.00-16.00 Uhr, 14tägig und in der Woche vom 24.-29. September 2019 sowie Termine nach Vereinbarung

Exkursion: 3-4 Tage Berlin Ende April 2019 sowie 1 Tagesausflug nach Leipzig Mitte Mai 2019 (verbindlich nach Absprache mit den Teilnehmer*innen).

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Voraussetzungen

1 x Sem. Teilnahme am Projekt „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ SoSe 2017 / Sose 2018

Leistungsnachweis

Projekt: Konzeption und Präsentation (Ausstellung) zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ 27.-29.09.2019

Konsumkulturen: Aufmerksamkeit, Bildlichkeit, Nachhaltigkeit

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ausgehend von Theorien, Praktiken und Objekten werden symbolische, ideologische, kulturelle und gesellschaftliche Dimensionen von Konsumkultur beleuchtet. Die Begriffe „Aufmerksamkeit“, „Bildlichkeit“ und „Nachhaltigkeit“ stellen hierbei drei wesentliche Orientierungspunkte dar, die gerade für zeitgenössische Formen der Konsumkultur von wesentlicher Bedeutung sind. Vor allem die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit – als scheinbar wirkmächtiges Leitmotiv aktueller Debatten – steht im Fokus der zweiten Seminarhälfte.

Dieses Wissenschaftsmodul erkundet die unterschiedlichen Felder der Konsumkultur. Konsum wird dabei als ökonomisches und soziales Phänomen und insbesondere auch als Kulturthema in den Blick genommen. Im Wissenschaftsmodul werden Bildformen der Konsumförderung (z.B. Werbung, Verpackungen), Orte/Objekte der Konsumerfüllung (z.B. Warenhäuser, Festivals, Smartphones) und alternative Konsumpraktiken (z.B. c2c, zero waste) untersucht und ausgewählte Beispiele auf ihren „Fiktionswert“ befragt.

Bemerkung

Einführungssitzung: Mittwoch 10. April, Marienstraße 14, Raum 219, 13:30

Leistungsnachweis

Präsentation/ 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 (01.10.) 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.

Kunstwelt I

F. Schmidt

Fachmodul

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein ZG10, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ziel des Kurses ist es zu vermitteln wie sich die Re/präsentation von Kunst im Laufe der Zeit gewandelt hat und welche Bedeutungsverschiebungen sich dadurch ergeben.

Die Art und Weise wie wir heute Kunstwerke wahrnehmen, hängt entscheidend von ihrer Präsentation im Ausstellungskontext und ihrer Repräsentation im Kunstfeld ab.

Das Wechselspiel von Kunstwerken, dem Raum in dem sie präsentiert und dem Feld in dem sie repräsentiert werden, soll sichtbar gemacht werden, damit die Studierenden ein Verständnis dafür entwickeln, welche Faktoren in der zeitgenössischen Kunst eine Rolle spielen.

In diesem Grundlagenkurs über zeitgenössische Kunst werden die Funktionen und Definitionen der einzelnen Institutionen vorgestellt (zeitgenössisches Museum, Kunstverein, Privatsammlung, Galerie, Messe, Projektraum...) und die Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren.

Diese Grundlagen werden in praxisbezogenen Einheiten vertieft und dienen als Ausgangspunkt zur eigenen Verortung im Kunstfeld.

Bemerkung

Anmeldung per Email: florian.schmidt@uni-weimar.de,

Begrenzte Teilnehmer*innenzahl!

Leistungsnachweis

Note

Labor fürs Neue Land: Die Idee, in der wir leben.

B. Scheven

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 10.04.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

In welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat dieses Welt- und Menschenbild auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun? Wie wird es sich verändern (müssen), um in Zukunft Gesellschaft gestalten zu können?

Das Labor fürs neue Land lädt Studierende aller Disziplinen ein, im Lektüreseminar 'Die Idee, in der wir leben?' in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurückzublicken und vor diesem Hintergrund eine

eigene Standortbestimmung vorzunehmen und das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen zu erweitern.

Die Themen des Seminars sind jeweils das Verhältnis von Mensch zu Artefakten, Technik, Arbeit und Ware sowie Mensch.

! Studierende, die das Projektmodul Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit belegen, können das Lektüreseminar NICHT separat belegen, es ist Bestandteil des Projektmoduls !

Leistungsnachweis

Zwei Essays

Learning from Hans Hofmann

A. Palko, M. Weisbeck

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 09.04.2019 - 09.07.2019

Beschreibung

Ein Research Projekt, auf der Suche nach Form, Farbe und Komposition. Inspiriert durch Werke und Aufgaben von Hans Hofmann versuchen wir die Bereiche der ästhetischen Grenzen unterschiedlicher Medien auszudehnen und uns in ihren Überschneidungen auszutoben. Push and Pull to put everything in Relations afterwards.

Leistungsnachweis

Note

Raum für Demokratie - 3. Volkswettbewerb zum Theaterplatz in Weimar (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, J. Heinemann

Wissenschaftliches Modul

Fr, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, ab 26.04.2019

Beschreibung

Demokratie und Stadt gestalten

Anlässlich des 100-jährigen Jubiläums der 1. Demokratie in Deutschland, der Weimarer Verfassung, des ersten Frauenwahlrechts und der Bauhausgründung, wollen wir nicht nur feiern und würdigen. Wir wollen AKTIV werden und Demokratie neu interpretieren, einen städtischen Mitgestaltungsprozess initiieren und erproben. Die Woche der Demokratie Anfang Februar 2019 war ein perfekter Anlass, um einen Volkswettbewerb auszuloben, dessen Einreichungen die Arbeitsgrundlage dieses Seminar sind.

Thema des Wettbewerbs ist die Um- und Ausgestaltung des Theaterplatzes – dem pulsierenden Herzstück Weimars, der spezifisch und stellvertretend als **der** öffentliche Platz der Stadt betrachtet wird. Der Theaterplatz ist nicht nur ein kulturell und politisch geprägter Ort, sondern auch ein wichtiger Platz sowohl im alltäglichen Leben der Bewohner Weimars und wie auch für die zahlreichen Touristen, die Weimar jährlich besuchen. Gerade die gezielte Verortung des „Hauses der Weimarer Republik“ direkt am Platz liefert vielfältige Impulse, um über eine Umgestaltung nachzudenken und ein demokratisches Experiment – den Volkswettbewerb zu wagen. Er soll u.a.

der Frage „Wem gehört eigentlich die Stadt?“ nachgehen. Vom 10. Februar bis zum 15. April sind alle Bürger und Bürgerinnen der Stadt Weimar (d.h. auch Sie) aufgefordert, ihre Ideen für eine neue Platz- und Fassadengestaltung aber auch Anregungen zu Aufgaben und Nutzungen des Platzes einzubringen und sich aktiv am Ideenwettbewerb zu beteiligen.

Die Aufgabe der am Seminar Teilnehmenden wird es sein, die Einreichungen zu sichten, zu dokumentieren und auf ihren Sinngehalt sowie ihre Realisierbarkeit hin zu untersuchen.

In einem zweiten Schritt werden die Einreichungen selbst als Impulse genutzt. Entsprechend der eigenen Studienrichtung gilt es auf den Ideen aufbauend eigene künstlerische, gestalterische oder architektonische Konzepte/Impulse zu entwickeln, die dann wiederum neben den dokumentierten Ergebnissen des Wettbewerbs Teil der Gesamtausstellung werden.

Am Ende eines intensiven Prozess des Jurierens, Hinterfragens, Kontaktierens, Interagierens, Aufbereitens, Reagierens, Dokumentierens, Transkribierens, Kuratierens, Reflektierens, Entwickelns ... wird eine Ausstellung im Rahmen des 6. Internationalen Symposiums zur Architekturvermittlung „denkraum.bauhaus“ vom 27. bis 29. September 2019 stattfinden. Dabei werden wir auf die Kompetenzen der verschiedenen Studienrichtungen der Teilnehmenden aufbauen und vor allem in den Feldern architektonischer, urbanistischer, künstlerischer Entwurf, Fotografie, Text und Layout, Ausstellungsdesign, ... praktisch arbeiten.

Als fakultätsübergreifende Experimentalwerkstatt bietet das Seminar allen Fachrichtungen ein entsprechendes Entwicklungs- und Entfaltungsangebot – ganz im Sinne des Bauhaus-Semesters. Es gibt auf vielfältige Art und Weise Einblick in das weite Themenfeld der Architekturvermittlung, der Partizipations- und Beteiligungsprozesse und des Kuratierens.

Eine Kombination des Seminarscheins mit einem Projektschein ist möglich, wenn aus dem Seminar heraus ein freies Projekt entwickelt und umgesetzt und eine entsprechende künstlerische Betreuung gefunden wird.

Anmeldung: nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Termine: 26.04., 10.05., 24.05., 07.06., 14.06., 28.06., 27.09. und 28.09.

Ort: wird noch bekannt gegeben

Beginn: 26.04.2019

max. Teilnehmerzahl: 26 (13 pro Fakultät)

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&U, 6LP VK, FK, PD, M

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe eines Entwurfs, einer Dokumentation, Ausstellungsdesigns (Grafik, Produkt, Film, Audio, ...),

TEN POST COMMANDMENTS

G. Gramlich, M. Weisbeck

Fachmodul

BlockWE, 05.04.2019 - 07.04.2019

BlockWE, 05.05.2019 - 07.05.2019

BlockWE, 05.07.2019 - 07.07.2019

Beschreibung

Lehrpersonen: Max Salzborn, Lucas Graßmay (verantwortlich)

Beschreibung: Instagram, Facebook, Tinder - Social Media ist eine digitale Inspirationsquelle, Spielplatz, Einkaufszentrum, Datingplattform und Lebensberatung in einem. Schnellebig, kurzweilig und ohne inhaltliches Ende.

Doch wie kann man als Künstler*in, Grafikdesigner*in oder Gestalter*in diese Tools nutzen und für welchen Zweck? Was bedeutet Reichweite im echten Leben?

Im Rahmen des Fachkurses nähern wir uns theoretisch wie auch praktisch an die weitreichende Gestaltung mit Social Media an. Der Fachkurs wird in 3 Workshops aufgeteilt und enthält eine tägliche gestalterische Aufgabe für das ganze Semester.

Jeder Student*in benötigt einen Laptop und ein Smartphone.

working with and for music

A. Palko

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 11.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

Seit Anbeginn der TechnoKultur ist die Szene ein Spielplatz, ein Labor, ein Inspirationsquell für Künstler*innen, Grafikdesigner*innen und Gestalter*innen. Was begründet diese Dynamik? Im Rahmen des Fachkurses nähern wir uns theoretisch wie auch praktische an die weitreichende Gestaltung für und mit Musik an. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit dem Nachtdigital Festival statt und erschafft auch Interventionen für dieses.

Exkursionen sind geplant. Maximal 15 Studierende.