

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Produkt-Design

Winter 2014/15

Stand 08.04.2015

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

3440401 Internationales Festival für Dokumentar- und Animationsfilm Leipzig (Exkursion / Workshop)**U. Mothes**

Exkursion

Mi, wöch., 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 15.10.2014

Bemerkung

Verbindliche Vor-Anmeldungen unter Angabe des Studiengangs und Beifügung eines digitalen Passbilds (140px x 110px; tiff oder jpg) bitte bis zum 10.10. 2014 an [ulrike.mothes\(a\)uni-weimar.de](mailto:ulrike.mothes(a)uni-weimar.de). Zur Vorbesprechung am Mittwoch, 15.10. bitte die Akkreditierungsgebühr (ermäßigt 50 Euro) in bar mitbringen.

Exkursionszeitraum: 29.10. - 02.11.2014
(Leipzig)

Kommentar

Das 57. DOK Festival findet vom 27.10. -02.11.2014 in Leipzig statt und ist eines der größten und international führenden Festivals für künstlerischen Dokumentar- und Animationsfilm. Neben den Wettbewerbsprogrammen bietet das Festival Retrospektiven, Gesprächsrunden und Masterclasses sowie ein Sonderprogramm für animierten Dokumentarfilm. Weitere Informationen unter:<http://www.dok-leipzig.de/>

3440501 „Alltagshelden“ – Dramaturgie und Drehbuch**H. Fink**

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Lehrende: Heike Fink

Die Fachkursteilnehmer können sowohl einzeln als auch in 2er-Gruppen arbeiten. Der Fachkurs gliedert sich in Vortrag und Individualarbeit sowie Plenumsgespräche als auch Einzelsprechstunden für Feedback zur eigenen Arbeit.

Termine:

ACHTUNG! Erstes Treffen: Donnerstag, 16. Oktober, 10:00 Uhr

Ort: Raum 301, Marienstr.1 b

blockweise, in der Regel 2 Tage pro Monat, donnerstags und freitags, jeweils 10:00-15:30 Uhr

16. – 17-10. 2014

27. – 28.11. 2014

18. – 19.12. 2014

22. – 23. 01. 2015

05. – 05.02. 2015

Kommentar

In diesem Fachkurs werden die Grundlagen der Dramaturgie durch das Erarbeiten eines eigenen Kurzfilmdrehbuchs zum Thema „Alltagshelden“ vermittelt.

Was sind Alltagshelden?

Wie wird man ein Alltagsheld?

Braucht man dazu mehr oder weniger Alltag?

Oder mehr oder weniger Heldentum?

Nach einer anfänglichen Ideensammlung und Analyse, Stoff-/Plotfindung und Entwicklung werden zunächst Pitches und Exposés und schließlich Drehbücher ausgearbeitet. Dramaturgie, und Filmanalyse sind ebenso Methode wie Schreiben und Dialogisieren und das Geschriebene vor der Gruppe präsentieren. Das Seminar versteht sich nicht nur als Grundlagenvermittlung, sondern als Basis für eine Weiterarbeit: aus dem entstandenen Drehbuch können und sollen weitere Arbeiten, z.B. Video, Film etc. folgen. Insgesamt ist ein freier Gebrauch der künstlerischen Mittel erwünscht, da das Ziel dieses Seminars darin besteht, innerhalb des dramaturgischen Reglements die eigene persönliche Text- und Bildsprache zu finden.

Leistungsnachweis

Note

3440502 Bucheinbände deklinieren

G. Kosa

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 20.10.2014

Fr, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Bemerkung

max. 12 Teilnehmer

Raum und Zeit:

Beginn 20.10.2014, 13.30 Uhr, M1b, R 204

montags, 13.30 bis 16.30 Uhr und freitags, 13.30 bis 16.30 Uhr, M1b, R 204

Kommentar

Der Fachkurs richtet sich an alle, bei denen bereits Grundkenntnisse im Buchbinden vorhanden sind und die Lust aufs Experimentieren haben. Durch das Ausprobieren unterschiedlicher, vielleicht auch unüblicher Materialien, das Bedrucken verschiedener Stoffe oder Papiere und eventuell das Kombinieren von Einbandarten sollen systematisch handwerkliche Fertigkeiten gefestigt und das Verhältnis zwischen dem Inhalt des Buches und der Art des Einbandes untersucht werden.

Der Fachkurs Bucheinbände deklinieren ist an das Projekt Buchmesse 2015 gekoppelt.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Buchbinden

Leistungsnachweis

Note

3440503 CAD: Einstieg in Alias Design

H. Oder

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Raum und Zeit:

Open Process Lab: Marienstraße 1, Raum 205

empfohlen für Teilnehmer am Projekts von Prof. Martin Kuban

Schwerpunkte:

_NURBS – Modellierung von Freiformflächen

_anschlussfähige Visualisierung von Zwischenschritten

_Rendern

Kommentar

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung werden Kenntnisse im Umgang mit dem CAD- Programm Alias Design vermittelt. Es soll untersucht werden, wie Formfindung, Variantenbildung und Finalisierung durch sinnvolles Kombinieren analoger und digitaler Arbeitsschritte im Spannungsfeld zwischen Entwerfen und Darstellen organisiert werden können. Das sichere Beherrschen von NURBS - Flächemodellierung im Alias Design ist primäres Ziel des Fachkurses.

Leistungsnachweis

Note

3440522 Can you dig it?**M. Ott, M. Schmitt**

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung**Raum/Zeit: Termin:** 14-tägig Dienstag 14:00 Uhr, Marienstr. 1b, Raum 101

Der Fachkurs soll in der Gruppe interessante Projekte im Bereich Grafik Design finden, aufarbeiten und publizieren (analog und digital). Die Plenen sehen wir auch als Redaktionssitzungen in denen das Gefundene präsentiert und besprochen wird. Der analytische Blick bekommt hier eine wichtige Rolle. Am Ende des Semesters soll, neben dem digitalen auch eine gedruckte Publikation/Reader entstehen. Eine digitale Plattform besteht bereits durch unseren herbert.gd - Blog. Ziel der gedruckten Publikation wird der Versuch sein, einen Weg zu finden, wie das digitale Blog Prinzip dann analog umgesetzt werden kann.

Kommentar

Neugier ist eine besonders wichtige Eigenschaft, die ein guter Designer haben sollte. Sie ist Antrieb auf der Suche nach Inspiration und hilft Neues zu entdecken, was gleichzeitig Argumentation (Referenz) der eigenen Arbeit werden kann. Diese Informationen kann man suchen und wieder teilen. Ein Modell was in der heutige Zeit, angefangen von gedruckten Magazinen bis hin zum digitalen Blog, als inhaltliche Grundlage verwendet wird.

Leistungsnachweis

Note

3440504 DIE COLLAGE - Montage am Montag**R. Löser**

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 20.10.2014

Kommentar

Dieser Fachkurs wird sich intensiv mit den Methoden und Wirkungsweisen der Collage (oder Montage) befassen und Anregungen bieten, wie man aus gefundenem Material Bilder, Texte, Geschichten entwickeln kann.

Die Technik der Collage verlangt zeitintensive Fleißarbeit - bitte beachten! Der Kurs wird mit einer gemeinsamen Ausstellung im Januar abschließen!

Leistungsnachweis

Note

3440505 Die Stadt in Bildern**N. Budde**

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Beginn wird im Projekt bekannt gegeben, M1b, R 204

Der Fachkurs wird in Blöcken von je zwei oder drei Tagen statt finden. Die Termine werden im Projekt bekannt gegeben.

immer: M1b, R 204

Kommentar**Lehrbeauftragte: Nadia Budde**

Im Fachkurs wird das Wesen der Stadt mit unterschiedlichen und experimentellen Mitteln der Illustration erforscht und die Korrespondenz zwischen Text und Bild ausgelotet.

Das Wissenschaftsmodul Städte-Texte-Bilder sowie das Projekt Schrift Stadt Bild sind an den Fachkurs gekoppelt.

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

Note

3440523 Dynamic Identities

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Die Arbeit erfolgt in 2er oder 3er Gruppen.

Raum und Zeit:

die Hauptleistung wird in 3 Workshopblöcken erbracht, die 2–3 Tage umfassen;

genaue Termine werden bei der 1. Veranstaltung am 20.10./14 Uhr, Marienstraße 1 b, Raum 101, bekanntgegeben.

Bei Interesse bitte unter di@happy-little-accidents.de anmelden(den Fachkurs bei der Projektwahl bitte dennoch ankreuzen).

Kommentar**Gastdozenten: Patrick Martin und Tobias Dahl**

Der Kunde will ein Logo. Natürlich – jeder will ein Logo – ein Markenzeichen, mit dem er symbolisieren kann: hier bin ich, das ist meine Firma, das ist mein Produkt. Aber ist das, was vor 100 Jahren für Coca Cola, Mercedes, AEG oder IBM angebracht war, in unserer vernetzten multimedialen Welt noch ausreichend? Was viele missverstehen, ist die Tatsache, dass ein Logo noch lange keine Identität schafft, welche ein Bild (ein Image) im Kopf des Betrachters/Konsumenten erzeugt. Doch wie kann man rein grafisch aus einem Zeichen oder einem Namen eine ganze Identität ableiten?

Wir konzentrieren uns im Fachkurs auf die Analyse und Erstellung grafischer Systeme, die Räume eröffnen statt Stempel aufzudrücken, und untersuchen verschiedene Methoden zur Entwicklung von dynamischen Erscheinungsbildern. Konkret versuchen wir die Kommunikationsmedien von drei regionalen Beispiel-Institutionen zu verbessern und dafür eine eigene dynamische Sprache zu entwickeln. Diese kann aus einer Rahmengestaltung, einem generativen Script, einem interaktiven Konzept oder sogar aus einer simplen Handlungsanweisung bestehen.

Voraussetzungen

Interesse an Corporate Design; grundlegende Kenntnisse in Illustrator und/oder InDesign von Vorteil

Leistungsnachweis

Note

3440506 Experience Prototyping I: Experimental Interfaces for Live Performances

K. Gohlke

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 22.10.2014

Bemerkung

Course Language:

English and/or German (depending on participant's language skills and preferences).

Kommentar

Spätestens seit ihrer Elektrifizierung in den 1930er Jahren ist die Gitarre eine Projektionsfläche für Musiker und ihr Publikum. Aber geht es dabei wirklich um die Gitarre als Instrument, oder vielmehr um die Geschichten und Bilder die sie transportiert? Ein Rock & Roll Leben im Tourbus, breitbeinig im Scheinwerferlicht posierende Rockstars, Groupies, Ruhm, Schweiss, Lautsprechertürme, usw.

Während die Gitarre weiterhin grosse Erfolge feiert, sind elektronische Musik- und Medienperformances ein Teil der Mainstream Kultur geworden. In Bezug auf die Bühnenpräsenz und den unmittelbaren emotionalen Bezug zum Publikum steht diese Art der Performance jedoch oft hinter der Ausdruckskraft einer kleinen Gruppe herkömmlicher Rockstars zurück. Was macht die Gitarre zu einem so wirkungsvollen Mittel für Liveauftritte? Elektronische Musiker und Djs sind auf der Bühne heute vielfach nahezu unsichtbar und wirken, versteckt hinter Apparaten, oftmals eher wie Bediener futuristischer Maschinen. Der Prozess des Musikmachens hat sich von der Aufführung gelöst und für den Zuschauer ist oft unklar welchen Bezug die Aktionen des Bühnenkünstlers zur dargebotenen Musik haben. Welchen Beitrag kann das Interaction Design zur Verbesserung von elektronischen Musikperformances leisten und dabei den Musikern eine Erlebnisqualität bieten die über das drücken von Tastern oder das Drehen an Knöpfen hinausgeht?

Die Gestaltung von Interaktionen für den Kontext von Liveauftritten bietet einen idealen Hintergrund für experimentelles Interaction Design. Lösungen in diesem Feld müssen auf vielschichtige Weise überzeugen: dem Musiker muss das Gefühl von Kontrolle, Selbstvertrauen und Ausdrucksstärke im Rahmen eines umfassend positiv wahrgenommenen Gesamterlebnis geboten werden. Die Lust des Publikums nach Unterhaltung, Teilhabe und Einbeziehung in die Show soll ebenfalls berücksichtigt werden. Jenseits dieser Erlebnisqualitäten müssen auch die pragmatischen, funktionalen Eigenschaften, z.B. flüssige Arbeitsabläufe und vielseitige Möglichkeiten zum individuellen kreativen Ausdruck gegeben sein. Zur Schaffung von herausragenden Nutzungsqualitäten steht die Gestaltung von ganzheitlich gedachten Interaktionszusammenhängen vor der Umsetzung von reinen Benutzerschnittstellen.

Müssen Faktoren wie z.B. Effizienz, Flexibilität und Einfachheit beim Umgang mit interaktiven Systemen immer mit Priorität behandelt werden? Welche Rolle haben Einschränkungen der Funktionalität oder der Prozessabläufe auf die kreative Schöpfung? Wie kann der Körper als ganzes in Live-Performances einbezogen werden? Soll der Fokus

der Gestaltung eher auf der niedrighschwelligen Zugänglichkeit oder auf langfristiger Nutzung, Zufriedenheit und kreativer Ausdrucksstärke oder gar Virtuosität liegen? Wie können diese Faktoren zusammenwirken?

Im Rahmen dieses Kurses werden die theoretischen Hintergründe und die praktischen Fertigkeiten zur Gestaltung, Programmierung und Konstruktion von interaktiven, auf das Nutzungserlebnis ausgerichteten Prototypen vermittelt. In nutzerorientierten Designprozessen dienen diese als Mittel zur Erprobung und Verbesserung der Erlebnisqualitäten interaktiver Systeme durch aktiven Erkenntnisgewinn. Kursteilnehmern bietet sich die Möglichkeit zur Konzeption, Umsetzung und Evaluation von interaktiven Hard- und Softwaresystemen, auf der Grundlage von gebräuchlichen Sensoren, Code-Libraries und zusätzlichen Bauteilen. Der individuelle Lernerfolg im Kurs soll durch die Gestaltung und die praktische Umsetzung von interaktiven Controllern für den Bühneneinsatz demonstriert werden. Die Ergebnisse sollen überraschen, unsere gängigen Erwartungen zur Interaktion mit Sound und sonstigen Medieninhalten herausfordern und als Grundlage für weitere Entwicklungen dienen.

Leistungsnachweis

Note

3440520 Formen und Strukturen sehen, zeichnen und digitalisieren - Gestaltungsprinzipien in Gipsskulptur, Zeichnung und digitaler Nachbearbeitung

Fachmodul/Fachkurs

Fr, wöch., 09:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005, 17.10.2014 - 14.11.2014

Fr, wöch., 09:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 21.11.2014 - 31.12.2014

Fr, wöch., 09:00 - 12:30, Marienstraße 1a - Mac-Pool 101, ab 09.01.2015

Bemerkung

Verteilung der Gruppen und 1. Unterrichtseinheit am 17.10., 9 Uhr

Termine Gipswerkstatt: 17.10., 24.10., 31.10., 14.11.

Danach Zeichnen, freitags im VVB 116, Mitte Januar im Macpool M1b

Kontakt Daten: kiw_kunert@hotmail.com, 0178/ 31 30 926

Kommentar

Lehrperson: LB Karsten Kunert, Dipl.- Künstler

In diesem Fachkurs geht es um das Entwickeln gestalterischer Grundlagen, um Formfindung und Visualisation eigener Ideen. Am Anfang steht die Gestaltung einer freien Form aus Gips, an der Themen wie Spannung, Blickführung, Bewegung und Proportion abgehandelt werden.

Fortgesetzt wird der Kurs im zweiten Drittel mit dem Üben von Gestaltungen auf dem zweidimensionalen Blatt, führt über skizzieren zu Umsetzprinzipien und Wahrnehmungstraining bis zum Erlernen von Stricheffekten, Dynamik, perspektivische Konstruktion und Abstraktion.

Das Zeichnen mit Bleistift ist der Hauptteil und wird stärker bewertet.

Im dritten Teil wird eine Zeichnung gescannt, die Objekte fotografiert und beides am Computer digital weiterbearbeitet. Am Wacomboard wird mit dem Mouse Pen gezeichnet und das Ausgangsmaterial verfremdet, wobei mit dem Programm Photoshop gearbeitet wird.

Dieser Teil findet an den Rechnern im Mac Pool statt.

Die Resultate dieser digitalen Darstellungen sollen als Collagen für die professionelle Präsentation bei Wettbewerben, als flexible Gestaltungsform in freien künstlerischen Arbeiten, und generell als Erweiterung der eigenen Werkzeugpalette dienen.

Alle Übungen werden durch individuelle Einzelkorrekturen begleitet.

Voraussetzungen

Arbeitskleidung (Gips), Grafitstifte, B6, B 8, HB, Kreide oder Kohle, Radiergummi, Zeichenblock A2, USB Stick

Leistungsnachweis

Note

3440507 Grundlagen der bildjournalistischen und dokumentarischen Fotografie

H. Stamm, B. Hartung

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 404, ab 20.10.2014

Bemerkung

Blocklehrveranstaltung

Beginn: 20.10.14, 10.00 Uhr, Limona,
Werkstatt Fotografie, Steubenstraße 8

Leistungsnachweis

Note

3440508 Grundlagen der Fotografie 1 - Schwerpunkt : People

H. Stamm, F. Hildebrandt

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 20.10.2014

Bemerkung

Montag: 10.00 Uhr, ganztägig,
Limona, Werkstatt Fotografie, Steubenstraße 8

Beginn : 20.10.14

Leistungsnachweis

Note

3440509 Grundlagen der Fotografie 2 - Schwerpunkt: Studio

H. Stamm, J. Hauspurg

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 404, ab 16.10.2014

Bemerkung

Donnerstag: 10.00 Uhr, ganztägig,
Limona, Werkstatt Fotografie, Steubenstraße 8

Beginn:16.10.14

Leistungsnachweis

Note

3440513 Landschaft**T. Ackermann**

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Zeit: Donnerstag, 11:00 - 13:00 Uhr (wöchentlich), Coudraystraße 13 B, Dachgeschoss

Ausgehend von den jeweiligen gestalterischen Interesse der Studierenden, soll der Fachkurs Anregungen bieten diese in intensiver praktischer Auseinandersetzung zu erweitern. Hierbei sollen Gruppenbesprechungen sowie Einzelkonsultation Möglichkeit zur konstruktiven Kritik bieten. Am Semesterende soll eine künstlerische Arbeit entstehen.

Das 1. Treffen findet VOR dem Gebäude Coudraystraße 13 A statt.

Kommentar

Landschaft ist immer wieder zentrales Thema in der bildenden Kunst. Sie bildet mit all ihren verschiedenartigen Topoi Stoff zur Anschauung und zur Hinterfragung unmittelbarer Wirklichkeitserfahrung. Wenn man sich in ihr bewegt, wird der Begriff der Landschaft ein physischer und bildet gleichzeitig ein dynamisches Abstraktum, denn er umfasst Orte die in ihrer Beziehung zueinander wechselnde Bedeutung annehmen und erzählerisch werden können.

Man kann sich ihr Physisch nicht entziehen, denn man bewegt sich immer in einer Landschaft. Welche Form diese gedanklich und bildnerisch annimmt, dieser Frage wollen wir praktisch im Rahmen des Fachkurses nachgehen.

Leistungsnachweis

Note

3440525 Make it work. Grafikdesign in der Praxis.

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Der Fachkurs findet in drei Blockveranstaltungen statt:

23.10.14 - 25.10.14, Beginn: 10:00 Uhr - 16:00 Uhr

20.11.14 – 22.11.14, Beginn: 10:00 Uhr - 16:00 Uhr

15.01.15 – 17.01.15, Beginn: 10:00 Uhr - 16:00 Uhr

Alle organisatorischen Fragen und evt. Terminabweichungen werden in der ersten Sitzung geklärt
Raum 101, Marienstr. 1b

Kommentar

Gastlehrender: Moritz Wiegand

Ein output-orientierter Fachkurs, der Methoden und Strategien vermittelt, Texte vom Kopf auf die Füße zu stellen.

Einerseits: „Wahrscheinlich ist Grafikdesign noch nie so wichtig gewesen wie heute. Weil es helfen kann, Informationen zu bündeln und auf attraktive Weise zu vermitteln. Weil es Orientierung in eine zunehmend unübersichtliche Welt bringt und so Vertrauen schafft. Richtig genutzt, institutionell, kommerziell oder sozial, bietet Grafikdesign die besten Möglichkeiten, Ideen und Inhalte verständlich und glaubwürdig zu machen. Gutes Grafikdesign gestaltet Information und Kommunikation und ist auf diese Weise ein perfekter Übersetzer, quasi ein Medium. Sinnvoll und dabei auch noch schön.“

(Juli Gudehus, „Lesikon der visuellen Kommunikation“, Seite 561)

Andererseits: „Kommunikationsdesign verändert die Welt nicht allzu sehr, es rettet sie nicht, und stürzt sie auch nicht ins Verderben. Kommunikationsdesign ist keine Bedrohung und auch kein Segen für die Welt, es hilft ihr bestenfalls über die Straße - ein pfadfinderische Tat.“

(so Sven Voelker in seinem Essay „Der Welt über die Straße helfen“, Seite 27)

In diesem Spannungsfeld von funktionaler Relevanz und ornamentaler Irrelevanz arbeitet der Kommunikationsdesigner in der Praxis und versucht seinen eigenen Weg, seine eigene Gestaltungsgrammatik zu finden. Der Fachkurs will unter Rückgriff auf die Arbeitsweise in der Praxis Strategien und Methoden entwickeln, Texte in eine sichtbare Form bringen. Ziel: am Ende des Kurses hält jeder Teilnehmer ein vorzeigbares Produkt in seinen Händen.

Leistungsnachweis

Note

3440514 Material-Sandwiche

M. Langer

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Der Kurs wird am Montag den 13. Oktober im Anschluss an die Projektbörse vorgestellt. Raum und Uhrzeit werden noch bekanntgegeben.

Es wird dringend empfohlen den Kurs in Kombination mit dem Projekt 2nd Life von Prof. Babtist zu belegen.

Kommentar

Für uns Designer wird die intensive Auseinandersetzung mit Materialien und das Wissen um deren Eigenschaften und Herstellungsverfahren immer wichtiger. Häufig sind neue Materialien die zentrale Voraussetzung für innovative Produktentwicklungen.

Verbundwerkstoffe sind Werkstoffe mit

einem sehr hohen Innovationspotenzial. Auch Composite genannt, bezeichnen sie grundsätzlich alle Werkstoffe, die aus mindestens zwei fest miteinander verbundenen Materialien bestehen. Ziel ist es dabei die positiven Eigenschaften beider Komponenten miteinander zu kombinieren. Es mag zunächst widersprüchlich erscheinen, aber die kombinierten Materialien bündeln ihre Eigenschaften nicht nur sondern vervielfältigen diese.

In der Recherchephase und damit verbundenen Referaten widmen wir uns den verschiedenen Kategorien der Verbundwerkstoffe, deren Herstellungsverfahren und Anwendungsgebieten. Schließlich konzentrieren wir uns auf die Gruppe der Schichtverbundwerkstoffe. Sie bestehen aus mehreren aufeinander liegenden Schichten - Sandwiche Struktur genannt.

Nach vorgegebenen Charakteristika wie weich - stabil, leicht – isolierend etc. entwickelt ihr mit explorativer Herangehensweise maßgeschneiderte Materialkombinationen. Diese Herangehensweise erfordert einerseits die Fähigkeit effektiv und zielgerichtet nach Materialien zu recherchieren und sich über diese mit Fachleuten auszutauschen, andererseits kann eine innovative und überzeugende Kombination nur durch die intensive praktische Auseinandersetzung mit den gewählten Materialien erfolgen. Ist im Produktdesign häufig eine Problemstellung Ausgangspunkt für einen Entwurf erfordert die Entwicklung eines maßgeschneiderten Materials hingegen eine neue vom Material und seinen Eigenschaften ausgehende Denkweise.

Um die gewählten Materialien fest zu verbinden bspw. durch pressen, verkleben, oder laminieren werden notwendige Werkzeuge und Formen gebaut und auf gängige Modellbautechniken und Werkzeuge der Holz- und Kunststoffwerkstatt zurückgegriffen. Vorgabe für die zu entwickelnden Muster ist neben den jeweiligen Eigenschaften das Format von 20 x 20 cm.

Schließlich fassen wir alle von euch entwickelten Materialmuster in einem haptischen Nachschlagewerk zusammen. Davon erhält jeder Teilnehmer ein Exemplar. Zusätzlich wird eine Sammlung dem Materialarchiv zur Verfügung gestellt und kann damit von allen Studierenden genutzt werden.

Die Aufbereitung und Darstellung der Informationen zu jedem Muster anhand einer Dokumentation ist ebenfalls Kursbestandteil.

Lernziele:

Kennenlernen von Materialien, Werkstoffen deren Eigenschaften sowie deren technisch-, physikalischen und chemischen Ausprägungen

Techniken des Modellbaus

Erfahrung im Entwurfsprozess zwischen Skizze, Modell und Fertigung

Präsentationsfähigkeit

Rechercheskills

Voraussetzungen

Einführungskurse in die Werkstätten Metall, Holz und Kunststoff.

Leistungsnachweis

Note

3440516 Radierung

P. Heckwolf

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 23.10.2014

Bemerkung

Der Fachkurs richtet sich an Studierende mit und ohne Vorkenntnisse.
Bitte stellen Sie ihre Ideen in der Projektwoche zu den Konsultationen vor.

Kommentar

Der Fachkurs dient dazu eine eigene gestalterische Haltung zu entwickeln.
Gefragt ist die eigene Handschrift, die sich aus dem Gebrauch der verschiedenen Werkzeuge und Techniken wie Ätzradierung, Kaltnadel, Weichgrundätzung und Aquatinta entwickeln soll.

Voraussetzungen

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit.

Leistungsnachweis

Note

3440517 Spurenlese

V. Hahn

Fachmodul/Fachkurs

Di, Einzel, 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - - Prof. Hinterberger 008, 14.10.2014 - 14.10.2014

Bemerkung

Bitte bringen Sie bereits realisierte Projekte und deren Dokumentation zur ersten Veranstaltung mit.

Anmeldung nach Konsultation **mit Arbeitsbeispielen** am Dienstag, den 14. Oktober 2014, 9.00-12.00, Raum 008, **VdV**. Dieser Fachkurs ist Teil des Projekts **TRANS it! Bei freien Plätzen besteht die Möglichkeit der Teilnahme auch für externe Studierende.**

Raum und Zeit: Die genauen Termine werden zur Projektbörse bekannt gegeben, voraussichtlich Montags, 14-17 Uhr

Kommentar

Der Fachkurs beschäftigt sich mit den Techniken der Dokumentation von künstlerischen Arbeiten - insbesondere derer ephemerer Natur. Wollen wir uns dem Ephemeren zuwenden, folgen wir einer verwehten Spur. Inwieweit lässt sich das Flüchtige von Reisen, Interventionen und Projekten einfangen, abbilden, erzählen und aufbereiten? In seinem Changieren zwischen dem Gerade-noch und dem Nicht-mehr, letztlich in seiner paradoxen Gestalt, wollen versuchen, das Ephemere zu fassen. Inwiefern steuert die Art der Dokumentation die Lesart und ab welchen Punkt wird eine Dokumentation wiederum eine eigenständige künstlerische Arbeit? Wir untersuchen welches Medium der Dokumentation einer Arbeit gerecht wird und inwiefern man im Vorfeld einer Realisierung eine Dokumentation schon mitdenken kann. Die Narration kann beispielsweise über Film, Foto, Audio, Internet, bishin zum Storytelling geschehen und eventuell auch über eine bewußte Einbeziehung von Pressepartnern erfolgen. Ein Fotoworkshop ist Bestandteil des Fachkurses. Eine präzise Auswahl von Titeln, Bildunterschriften und Kurzbeschreibungen beeinflussen bereits die Lesart von Bildmaterial und sind gerade für die Erstellung eines Portfolio von großer Bedeutung. Wir arbeiten mit vorhandenem Material der Studierenden, werden aber auch Übungen vornehmen, bei denen die Dokumentation im Vorfeld mit eingeplant wird. Auch für Antragsstellungen muß oft schon eine Projektskizze eingereicht werden. Wie kann man ein noch nicht realisiertes Projekt quasi im Vorfeld schon dokumentieren? Ein Projektportfolio kann auch hierbei gemeinsam konzeptionell entwickelt werden. Wir wollen uns zudem einen Überblick über Residenzen (AIRs) und Fördermöglichkeiten verschaffen: Wo kann ich mich eigentlich ab wann/ bis wann bewerben (Alter, Zeitraum nach Studium)?

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Note, Schein

3440518 Texthandwerk**B. Scheven**

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Der Fachkurs wird geblockt stattfinden.

Termine:

Teil 1:
23./24.10.

Teil 2:
13./14.11.

Teil 3:
27./28.11.

Teil 4:
11./12.12.

Jeweils Donnerstag früher Nachmittag (13 bis 17 Uhr) und Freitag vormittags (9 – 12 Uhr).

Kommentar**Gastdozent: Stephan Ganser**

Einsatzbereiche und das Handwerkszeug des Textens umfassend kennen und anwenden lernen.

Entwicklung/Verbesserung der Urteilsfähigkeit in Bezug auf Texte und Konzepte in der

Marketingkommunikation. Anhand von konkreten Aufgaben Selbstbewusstsein für das Texthandwerk entwickeln.

Leistungsnachweis

Note

3440519 Toolbox I

H. Oder

Fachmodul/Fachkurs

Bemerkung

Modulbestandteile:

Hier werden die einzelnen Lehr- und Lernformen beschrieben - Vorlesungen, Übungen, Seminare, Praktika, Projektarbeit, Tutorien, Selbststudium - jeweils unter Angabe des Umfangs der SWS und des studentischen Workloads.

Lehr- und Lernformen	SWS	Workload	Semester
Vorlesungen	2	30	SS/WS
Übungen	1	15	SS/WS
Betreuung Hausaufgaben	1	15	SS/WS
Selbststudium	-	120	SS/WS

Modulvorleistungen:

Fertigstellung der Hausaufgaben.

Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und graphischen Darstellungen.

Modulleistungen/Prüfung:

Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.

Kommentar

Lernziele:

Einübung von Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen Software-Werkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion ...).

Erwerb von Fähigkeiten im entwurfsorientiertem Handzeichnen.
 Erwerb von grundlegenden Fähigkeiten im physikalischen Modellbau.
 Vermittlung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden gängiger Softwareprodukte. Förderung strukturellen Verständnisses als Grundlage für die selbständige Aneignung von Softwareprodukten.
 Erwerb und Einübung der Fähigkeit, aufgabenbezogen geeignete Werkzeuge und für Austausch und Ausgabe geeignete Formate plattformunabhängig zu benennen.

Einübung der Fähigkeit nahtlos zwischen virtuellen und physikalischen Darstellungsmethoden zu wechseln anhand der spielerischen Verbindung von analogen und digitalen zweidimensionalen Darstellunstechniken und händischem dreidimensionalen Modellbau.

Vernetzung von Teilwissen durch die Bearbeitung einer komplexen Abschlußaufgabe.

Lehrinhalte:

Verschiedene Techniken des Handzeichnens Grundlagen physikalischer Modellbau
 Einführung in die Benutzeroberfläche der Software, Vergleich mit Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches
 (z.B. Parallelen Fotolabor, Photoshop).
 Vorgehen nach immer gleicher Systematik um Strategien des eigenständigen Lernens einzuüben und programmübergreifendes Wissen zu vermitteln.
 Die vorgestellten Programme müssen anhand von einfachen Übungsaufgaben selbständig bearbeitet werden. Dabei auftretende Probleme werden durch individuelle Betreuung oder Besprechung in der Gruppe ausgeräumt.
 Nutzerstrategien wie Handbuch lesen & Forenbenutzung werden abverlangt und damit eingeübt
 In einer Abschlußaufgabe, die alle Teilbereiche noch einmal berührt muß das erlernte Wissen anhand einer gestalterischen Aufgabe vernetzt und kombiniert werden.

Leistungsnachweis

Note

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Kurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 24.10.2014

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

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

3440124 Exploring Interactive Theatre

E. Hornecker, M. Honauer, P. Fischer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 13.11.2014 - 13.11.2014

Mi, Einzel, 16:00 - 17:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 17.12.2014 - 17.12.2014

Bemerkung

Semesterwochenstunden:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 10 SWS

Produkt-Design: 12 SWS

MediaArchitecture: 12 SWS

Medienkunst/-gestaltung: 4 SWS

Leistungspunkte:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 15 ETCS

Produkt-Design: 18 ETCS

MediaArchitecture: 18 ETCS

Medienkunst/-gestaltung: 6 ETCS

Maximale Teilnehmer:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 4

Produkt-Design: 2

MediaArchitecture: 1

Medienkunst/-gestaltung: 2

Kommentar

Dieser Kurs untersucht Anwendungsmöglichkeiten *interaktiver Technologien im Theater*. Dazu setzen wir uns mit der Gestaltung innovativer Elemente auf der Bühne auseinander. Je nach Ausdefinierung der konzeptionellen Ideen, werden wir in interdisziplinären Teams im Bereich des Bühnenbaus aber auch in Requisite und Kostümdesign tätig werden um ganz individuelle Lösungen für ein Theaterstück zu entwickeln. Darüber hinaus suchen wir für unsere praktischen Ideen ein lokales Theater, um mit Theaterleuten (Regisseur, Schauspieler, Bühnentechniker, Beleuchter etc.) in Kontakt zu treten und um unsere Ideen live-on-stage zu bringen. Dort müssen sie dann allen Gegebenheiten von den Proben bis hin zur Aufführung in Funktion und Form Stand halten.

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI & Produkt-Design & MediaArchitecture:

Die Aufgaben und Lehrinhalte sind vielfältig. Sie reichen von Physical Computing über Wearable Computing und Interaction-Design bis hin zur qualitativen Nutzungsforschung. Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Arduino-Einführung, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Anfang Februar 2015 müssen die Prototypen fertig sein, damit sie getestet werden können.

Medienkunst/-gestaltung:

Die Hauptaufgabe der Studenten aus der Medienkunst/-gestaltung wird zum einen die Konzeption, Planung, Organisation und Durchführung von Nutzerstudien sein. Zum anderen werden sie die Produktionsteams bei der Dokumentation des Projektes unterstützen.

Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Parallel dazu beginnen wir mit der Erstellung des Studien-Designs. Anfang Februar 2015 müssen unsere Prototypen fertig sein damit wir ausgewählte Designs sowie technischen Entwicklungen evaluieren können.

Voraussetzungen

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI:

Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen und im Bereich des Physical Computing. Kenntnisse in Java oder C++ sind Voraussetzung. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping sowie Kenntnisse in Arduino und Processing. Kenntnisse im Interface-/Interaction-Design als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist außerdem, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind.

Must-haves:

- Interest in developing interactive environments/products
- Programming skills (Java or C++)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experience in physical computing (e.g. Arduino)
- Knowledge about qualitative and empirical research methods
- Interest in Interface-/Interaction-Design and Theatre

Produkt-Design: & MediaArchitecture: Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Vorkenntnisse in Arduino und Processing als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- (Handi)craft skills (e.g. sewing, tinkering, modeling)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Interest in computational systems and physical computing
- Ability to develop individual solutions
- Knowledge about qualitative and empirical research methods

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Medienkunst/-gestaltung: Interesse am wissenschaftlichen Arbeiten und idealerweise Vorwissen in der qualitativen Nutzungsforschung. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau als auch Vorkenntnisse in Arduino und Processing sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Interest in qualitative and empirical research methods
- Good skills in read, written and spoken language (German and/or English)

- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experiences in usability testing
- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- Interest in computational systems and physical computing

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Leistungsnachweis

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogbeiträge, technische Realisierung des Projekts, Literaturrecherche & Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Produkt-Design: & MediaArchitecture: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogbeiträge, konzeptionelle & gestalterische Realisierung des Projekts, Projekt-Dokumentation (Photo, Video) im laufenden Semester, Literaturrecherche, Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Medienkunst/-gestaltung: Literaturrecherche, Zwischenpräsentationen, Blogbeiträge, Vorbereitung & Durchführung einer Studie, Projekt-Dokumentation im laufenden Semester, Peer-Assessment, Enddokumentation

3440122 2nd Life

G. Babtist, M. Langer

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Die Teilnahme am Fachmodul angeboten durch künstlerische Mitarbeiterin Dipl. Des. Meike Langer wird nachdrücklich empfohlen da dieser inhaltlich, thematisch an das Projekt angegliedert ist.

Richtet sich an Studierenden Studiengang
Produkt-Design.

Die Teilnahme der Master-Studierenden (M.F.A.)
ist nur möglich über einen gesonderten mit Auflagen versehenen Learning
Agreement

Plenum:

Dienstags 13:00 – 16:00 Uhr , Raum 116 (Unter Vorbehalt)

Donnerstags 09:00 – 13:00 Uhr oder 13:00 – 16:00 Uhr , Raum 116 (Unter Vorbehalt)

VdV-Werkstattgebäude,
Geschwister-Scholl-Straße 7

Individuelle Konsultationen:

Nach Vereinbarung

Kommentar

Faserverbundkunststoffe (FVK) sind hochfeste und dabei leichte Werkstoffe mit überragenden Eigenschaften. Sie werden bislang besonders in der Fahrzeugtechnik sowie der Luft- und Raumfahrt eingesetzt und erzielen durch niedrige Strukturgewichte wesentliche Energieeinsparungen und Leistungssteigerungen.

BMW brachte 2013 eine neue Generation von Elektro-Fahrzeugen, die mit einem besonderen Augenmerk auf eine leichte und moderne Karosserie entwickelt wurden heraus. Die Karosserien dieser Fahrzeuge i3 und i8 bestehen zu erheblichen Teilen aus dem hochfunktionalen Material CFK. Bei der Herstellung des Werkstoffs werden Kohlenstofffasern mit einer Kunststoffmatrix verpresst – es entsteht ein sogenannter Faser-Verbundwerkstoff mit erstaunlichen Eigenschaften. Der Werkstoff ist extrem leicht und trotzdem enorm stabil.

Produktionsbedingt fallen Verschnittreste in unterschiedlicher Größe und Volumina an. Als Recyclat wiederaufbereitet verfügen sie weiterhin über Leichtbaueigenschaften und fließen schon heute unter anderem in die Produktion der Dächer von i3 und i8 ein.

In Kooperation mit BMW geht es bei dem Projekt „2nd Life“ darum, innovative Strategien und funktionale Produkte explorativ zu entwickeln, die später aus den Faserresten gefertigt werden sollen.

Einschränkungen gibt es dabei wenige, es muss auch kein spezifisches Produkt für den Automobilbereich gestaltet werden. Wichtig ist vor allem ein Produkt zu gestalten, das seriell hergestellt werden kann und gleichzeitig die hervorragenden Eigenschaften der Karbonfaserreste intelligent und bestmöglich nutzt.

Zentraler

Bestandteil des Projektes „2nd Life“ ist daher die intensive Auseinandersetzung mit den Materialien und Werkstoffen. Es geht darum, anhand von Workshops und dem Austausch mit Forschungsinstituten umfassende Fertigkeiten und ein Verständnis für deren Eigenschaften, Herstellungsverfahren und Verarbeitungsweisen bis zum Recycling zu entwickeln. Die Karbon-(Verschnitt)-Reste werden uns dabei von BMW zur Verfügung gestellt.

Des

Weiteren darf sich der kreative Geist austoben – eine freigeistige, experimentelle, unkonventionelle Herangehensweise bei der Auseinandersetzung mit den Materialien ist gefragt um zu neuen und innovativen Anwendungen und Entwürfen zu kommen. Ein Innovations- Workshop geleitet von Arno Dirlwanger zu Projektbeginn unterstützt den kreativen Prozess.

Ziel

ist die Entwicklung von minimal zwei parallelen Entwürfen, wovon einer

individuell erarbeitet und der andere im zweier Team für ein Produkt, als 1:1 Form- und Funktionsmodell ausgearbeitet wird.

Bis zum Semesterende ist die Erstellung einer individuellen Dokumentation gefordert.

Der Entwurfsprozess gliedert sich anhand einer Zwischen- und Endpräsentation.

Die Präsentationen finden voraussichtlich bei BMW in München statt.

Geplant sind:

Plenen und individuelle Konsultationen

Eine Exkursion nach München mit Besichtigung der BMW Welt, des BMW Museums und der Ausstellung „Harter Stoff“

Eine Exkursion ins TITK Rudolstadt (Materialforschungsinstitut)

Eine Exkursion nach Leipzig und Besichtigung der BMW i3 Fertigung

Ein Innovations-Workshop mit Arno Dirlewanger

Ein Workshop mit Tjeerd Veenhoven

Verschiedene Gastvorträge von Produkt- und Textildesignern

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff (nachweisbar)

Leistungsnachweis

Note

3440102 „Ernst machen.“

B. Scheven

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Ergänzend wird es ein Seminar zum Thema „kreatives Schreiben“ geben (Gastdozent Stephan Ganser)

Kernzeit wird jeweils dienstags von 10:00 bis 14:00 Uhr.

Details werden bei der Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Projektthema Bild-Text-Konzeption

Entwicklung einer Marketingkampagne auf Basis eines realen Kunden-Auftrags.

Leistungsnachweis

Note

3440101 about: action -Experience as Product

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Ablauf:

Das

Semester ist in einzelne Abschnitte (Sprints) gegliedert. Sprints dauern jeweils drei Wochen. Am Ende jedes Sprints steht ein aussagekräftiges und kommunizierbares Ergebnis! Die Summe aller Ergebnisse ist Grundlage der individuellen Bewertung. Die Leseempfehlungen und die ausgegebene Literatur bilden die Grundlage für ein begleitendes Selbststudium und den theoretischen Hintergrund der Entwurfsarbeit. Die begleitende Dokumentation aller Schritte in Bild, Skizzen und Text wird empfohlen und bildet die Grundlage für die zu erstellende Prozessbegleitung.

Kommentar

Feelings before Things! Qualities before Materials! Experiences before Products!

Im

Projekt geht es in Theorie und Praxis um nutzerzentrierte Strategien des Interaction Design.

Einen

Schwerpunkt bildet dabei die Gestaltung und Evaluation des Nutzererlebnisses: der „User Experience“.

Ziel ist es interaktive Systeme als Entwürfe im Kontext ihrer Nutzung durch die Untersuchung von Wechselwirkungen auf die Kommunikation und das menschliche Handeln zu begreifen und zu gestalten.

"Ich

fürchte mich vor dem Tag, an dem die Technologie unsere Menschlichkeit übertrifft.

Auf der Welt

wird es nur noch eine Generation aus Idioten geben." – Albert Einstein

Im

Glauben an das Neue und den Fortschritt finden Gegenstände und Gerätetopologien ihren Einzug in alltägliche Abläufe.

Wir

begrüßen in Antizipation von Nutzwert und Bequemlichkeit - mal unscheinbare, mal spektakuläre - Innovationen als logische Konsequenz des Fortschritts und das solange, bis deren Nutzung alternativlos erscheint.

Die

Dynamik der Entwicklung unserer Lebenswelt ergibt sich aus der Erweiterung des technologisch Machbaren und den Modellen zur wirtschaftlichen Nutzung. Gerade die kleinen Veränderungen erscheinen oft als zwangsläufig und werden nicht hinterfragt.

Die

reine Machbarkeit bestimmt unsere Handlungen: der Fernsprechapparat verlässt die Postämter und wird Teil der Wohnungseinrichtung, das Kabel reicht kaum bis ins Schlafzimmer. Der Telefonhörer wird schnurlos, nun lässt sich auch im Garten telefonieren. Das schnurlose Telefon erweitert seinen Aktionsradius und wird zum Autotelefon. Telefonieren ist nun auch jenseits des Gartenzauns möglich. Das schwere Autotelefon schrumpft auf Hosentaschenformat, wird für alle erschwinglich. Aus dem vormals ortsbezogenen, oft von mehreren genutzten Telefon ist das Mobiltelefon erwachsen. Personengebunden, ortsunabhängig, ständig griffbereit, flächendeckend erreichbar, etc.... „Warum bist Du nicht drangegangen?“ Verlangen wird geweckt, geschaffen und befriedigt. Die Auswirkungen dieser Folge von Veränderungen werden im Kontext ihrer Nutzung offenbar. Wenn wir uns an sie gewöhnt haben, sie als Selbstverständlichkeit hinnehmen, erkennen wir ihre Gefahr oder ihren Wert.

Das Bedienen hat das Begreifen ersetzt.

Black Boxes bestimmen unseren Alltag. Wir leben in einer Welt, in der von Menschen entworfene und entwickelte Geräte mitdenken und agieren. Dinge geben vor zunehmend intelligenter zu werden und reagieren auf äußere Umstände. Aber werden die Maschinen wirklich intelligenter im menschlichen Sinne? Bestenfalls smarter. Sie benutzen uns Menschen schon, um etwas zu erledigen. Das ist eine Wende, auf die man sich einstellen muss, wenn man neue Geräte und Applikationen entwirft.

Wie

verträgt sich diese Dynamik mit den Zielen einer „nutzerorientierten Gestaltung“ (Human-Centered Design), die Bedürfnisse des Menschen zum Maßstab für die Entwicklung unserer Lebenswelt machen? Welche Rolle spielt das Design in diesen Prozessen? Wie kann die Dynamik aus Machbarkeit, Überwachung, Zwangsläufigkeit und bequemer Entmündigung zum Wohle des Menschen beeinflusst werden?

Und

welches Potential bieten nutzerorientierte Gestaltungsansätze zur Entwicklung von Qualitäten, die auf die Anforderungen der Nutzer eingehen anstatt neue Bedürfnisse zu schaffen?

Leistungsnachweis

Note

P. Heckwolf

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 21.10.2014

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache.

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 SS 2014.

Voraussetzungen

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit.

Leistungsnachweis

Note

3440104 AT WORK - Atelier-Projekt mit Professionalisierungs-Aspekten und Exkursion**E. Fröhlich, A. Stiller**

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

In vier zweitägigen AT-WORK-Präsentationen finden konzentrierte Feedbacks in einem erweiterten Lehrteam (Fröhlich, Stiller, Born, Wirthmüller, Gäste) statt. Spezielle fachspezifische Inputs runden die Präsentationen ab. Jeweils Mittwoch und Donnerstag, nachmittags von 14.00 – 18.00 Uhr an folgenden

Terminen:

Mittwoch, 5. Nov. 2014,
Donnerstag, 6. Nov. 2014,
Mittwoch, 26. Nov. 2014,
Donnerstag, 27. Nov. 2014,
Mittwoch, 21. Jan. 2015,
Donnerstag, 22. Jan. 2015,
Mittwoch, 4. Febr. 2015,
Donnerstag, 5. Febr. 2015.

Zwischen den AT-WORK-Präsentations-Terminen finden nach Bedarf Pre-Plenen und individuelle Konsultationstermine statt.

Grundsätzliche Fragen der künstlerischen Professionalisierung im Kunstbetrieb werden im fakultativen Workshop und in der Exkursion „Art + Business“ (durchgeführt von Toni Wirthmüller, Berlin) behandelt.

Organisatorisches zur Projekt-Teilnahme:

- Die Projektvorstellung AT WORK findet im Rahmen der „Projektbörse“ am Montag, 13. Okt. 2014 nachmittags im Raum HP05, VdV, statt.
- Beginn des Projektes mit inhaltlicher Einführung und organisatorischen Absprachen: Mittwoch, 22. Okt. 2014 von 11.00 – 12.15 Uhr, Raum HP05, VdV
- Kern-Zeit des Projekt-Plenums AT WORK an 4 Terminen jeweils Mittwoch, 14.00 – 18.00 Uhr und Donnerstag, 14.00 – 18.00 Uhr.
- Die Aufnahme von neuen Studierenden (begrenzte Teilnehmer-Zahl) in das Projekt erfolgt ausschließlich nach Abgabe von Arbeitsproben (Mappe bzw. CD/DVD/USB-Stick) am Dienstag, den

14. Okt. 2014 von 10.00–12.00 Uhr im Raum HP04, VdV. Bitte fügen Sie Ihrer Mappe/CD/DVD/USB-Stick eine Mobil-Telefon-Nummer für kurzfristige Rückfragen bei. Die Arbeitsproben können am nächsten Tag wieder abgeholt werden.

- Richtet sich an: FK und Doppelfach Kunst/LAK
- Ort: Raum HP05, VdV und Atelier 209-211, Hauptgebäude

Kommentar

Künstlerische Werkvorhaben in den Medien Experimentelle und Konzeptuelle Fotografie, Malerei, Zeichnung, Video, Audio, Objekt, Text, Konzeptkunst, Performance, Installation und Kontextuelle Intervention werden in diesem Projekt betreut.

Das Atelier-Projekt bietet die Möglichkeit, unter Berücksichtigung der bisherigen Werkreihen die eigene künstlerische Positionierung weiter zu vertiefen. Durch Besprechung der Arbeiten hinsichtlich der künstlerischen Suchbewegung/Strategie, des gewählten Themas, des Mediums, der Materialvorlieben und der ästhetischen Vorstellungen wird herausgearbeitet, welche Motivation und Identität die eigene Arbeit durchzieht und welche weiteren Schritte sinnvoll erscheinen.

Die Reflexion der individuellen Arbeiten und Arbeitsweise wird im Kontext zeitgenössischer künstlerischer Diskurse vertieft und soll zur Sicherheit konzeptioneller Eigenbestimmung führe

Leistungsnachweis

Note

3440105 Bewegte Bilder - Am Anfang war das Wort

H. Wentscher, B. Böttcher

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Ort: Projektraum 301, M1b

Zeit: Projekttag Montag, Dienstag, Donnerstag

Projektplenum dienstags, 14–18 Uhr

Erstes Plenum: 21.10., 14:00 Uhr

Schreib-Workshop für Projektteilnehmer: 21.10.– 23.10.

Ulrike Mothes wird im WS 14/15 ein eigenes Projekt anbieten, das sich dem Dokumentarfilm widmet.

Außerdem findet ein Fachkurs zum Thema Dramaturgie und filmisches Erzählen statt, der von der Drehbuch- und Filmautorin Heike Fink geleitet wird.

Kommentar

Was bewegt mich? Wen oder was möchte ich bewegen? Wie drücke ich mich aus?

Diese Fragen sind Gestalten nicht unbekannt. Sie spielen auch in diesem Projekt eine Rolle, und sie werden auf das Verhältnis von Wort und Bild angewandt: Wir untersuchen die Potenziale von Wortsprache und Bildsprache und stellen praktische Zusammenhänge in filmischer Form her.

Wie hängen Wort und (bewegtes) Bild zusammen? Bringen Worte Bilder hervor? Bringen Bilder Worte näher? Welche Bilder passen zu welchen Worten – erhellen bzw. verändern sie einander? Um mehr darüber herauszufinden, erforschen wir ihre Kombinatorik und Aussagekraft und spielen mit Zeit, Rhythmus, Wort und Klang.

Um an das kreative Schreiben eigener Texte heranzuführen und die Lust am Wort zu steigern, ist in das Video-Projekt ein Schreib-Workshop mit Bas Böttcher integriert. Hier ist Platz für persönliche Statements, Beobachtungen,

Behauptungen, Monologe, Dialoge, Tagebuchnotizen, Poesie und Prosa, leise Töne, laute Töne, Zwischentöne...
Die entstehenden Texte, Schriftzeilen und Tonspuren entwickeln wir zu vielsagenden Videos.

Leistungsnachweis

Note

3440106 Brand-Identity 2.0

M. Weisbeck, M. Ott, M. Schmitt

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Projekttag: Dienstag, 10:00 Uhr, Raum 101, Marienstraße 1

Kommentar

Ziel des Kurses ist die Auseinandersetzung mit grafischen Identitäten, deren Geschichte und deren gesellschaftlicher Bedeutung. Praktisch sollen individuelle Möglichkeiten an konkreten, selbst zu definierenden Produktgruppen entwickelt werden, die aufgrund Ihrer formalen Gestaltung, sich erklären, eine Aufmerksamkeit für Ihren Inhalt erzeugen und darüber hinaus mit erweiterten Ansätzen kommunizieren.

Voraussetzungen

Anwesenheitspflicht

Leistungsnachweis

Note

3440107 Buchmesse 2015

G. Kosa

Projektmodul/Projekt

Mo, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 20.10.2014

Fr, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Bemerkung

max. 12 Teilnehmer

Raum und Zeit:

Beginn 20.10.2014, 9.30 Uhr, M1b, R 204

montags, 9.30 bis 12.30 Uhr und freitags, 9.30 bis 12.30 Uhr, M1b, R 204

Kommentar

Ziel des Projektes ist die Bestückung des Messestandes der Bauhaus-Universität bei der Leipziger Buchmesse im März 2015 u.a. mit eigenen Büchern. Der Inhalt der Bücher wird selbständig erarbeitet, gestaltet und als Buch gebunden.

Neben den eigenen Bücher werden auch Arbeiten von Studenten des gesamten Universität gezeigt.

Dafür wird ein Ausstellungskonzept erarbeitet in Kooperation mit den Standgestaltern. Hinzu kommt die Organisation der Vorbereitungen und der Standbetreuung während der Messetage vom 12. bis 15. März 2015.

Wer an diesem Projekt teilnehmen möchte, muss bereit sein über die Vorlesungsdauer hinaus sich bei der Vorbereitung, dem Auf- und Abbau des Messestandes und der Betreuung vor Ort aktiv zu beteiligen.

Der Fachkurs Bucheinbände deklinieren ist an das Projekt Buchmesse 2015 gekoppelt.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Buchbinden sowie aktive Projektteilnahme über die Vorlesungszeit hinaus

Leistungsnachweis

Note

3440108 des_science 01 / Topologieoptimierung durch SKO

A. Mühlenberend

Projektmodul/Projekt

Kommentar

Im Wintersemester erforschen und entwickeln wir Produkte vor dem Hintergrund der Material- und Gewichtsreduktion und somit der Schonung endlicher Ressourcen.

Grundlage unserer Designforschung ist die „Soft-Kill-Option-Methode“ (SKO) nach Claus Mattheck. Die SKO-Methode basiert auf den Prinzipien des natürlichen Knochenwachstums. Ziel des Knochenwachstums ist es, höchstmögliche Festigkeit bei geringstmöglichem Gewicht zu bieten. In unserer Designforschung simulieren wir dieses Knochenwachstum, um die daraus resultierenden Erkenntnisse auf die Gestaltung von Produkten anzuwenden.

Im Projektverlauf erhalten wir fachliche Unterstützung durch Besuch und Vortrag von Wolfgang Sachs, Inhaber von „sachs-engineering“, dem international führenden Unternehmen auf dem Gebiet der industriellen Anwendung der SKO-Methode.

Ziel unserer Designforschung ist das Erstellen von wegweisenden Designstudien, die die herkömmliche Erscheinung und Konstruktion von Produkten hinterfragen und erweitern.

Da das Bauhaus die Welt durch Kreis, Dreieck und Quadrat verändert hat, ist es genau hier und heute passend, einen Update dieser Geometrien vorzunehmen.

Leistungsnachweis

Note

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, M. Kuban, 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

3440125 Freies Projekt**F. Zeischegg**

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Anmeldung nur per Email: mail@franciszeischegg.de

Richtet sich an Fak. Gestaltung/
Fakultät Medien: LAK, PD, FK, VK, MKG

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 107

Beginn: 14.10.2014, 17.00 Uhr

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im gestalterischen oder künstlerischen Bereich 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/Präsentation

3440111 H2O**M. Kuban, H. Oder**

Projektmodul/Projekt

Bemerkung**Raum und Zeit:**

werden noch bekannt gegeben

Kommentar

Wasser – Elixier des Lebens, das Blut der Erde. 71% der Erdoberfläche sind mit Wasser bedeckt, daher die Bezeichnung blue planet. Sucht man nach Leben im Weltraum, fängt man mit der Suche nach flüssigem Wasser an

Der Umgang mit der Ressource Wasser ist geprägt von unseren Konsumstrukturen und den Systemen zur Bereitstellung von sog. Leitungswasser. Schlagworte wie virtuelles Wasser, Privatisierung, Preissteigerungen, Mehrleitungssysteme etc. verflechten den Mythos Wasser mit pragmatischen Aspekten teils brisanter Aktualität. In der Auseinandersetzung mit dem Thema zeichnet sich schnell ab, dass unser Bewusstsein im Umgang mit der Ressource Wasser einer Aktualisierung bedarf.

Im Projekt H2O gilt es Produktdesign relevante Aspekte im Kontext Wasser zu identifizieren und disziplinar zu bearbeiten. Das Projekt ist zweigleisig angelegt: Einerseits geht es um praxisnahes Arbeiten zum Thema Bad, andererseits um freies Entwerfen zum Phänomen Wasser.

Weitere Informationen zur Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note

3281211 Kurzschluss

G. Babtist, W. Sattler, M. Kuban, H. Mayer, K. Gohlke, Administrator, H. Oder, K. Lefeuvre
Projektmodul/Projekt

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Zum 20. Mal bieten die Produkt-Designer in pausenloser Folge Kurzzeitprojekte und Workshops mit wechselnder Betreuung an.

Die Dauer der Bearbeitung unterschiedlichster Themen beträgt meist 2 Wochen, ein genauer Zeitplan wird zu Semesterbeginn bekanntgegeben. Für den Projektschein ist die Teilnahme an allen Workshops erforderlich.

Das Projekt ist für Studieneinsteiger PD besonders gut geeignet.

Leistungsnachweis

Note

3440113 Projekt „Hast Du Töne!?“ L' arte dei rumori

N. Hinterberger, N. Salmon
Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation über das bisherige Werk) und dem Ausfüllen eines Fragebogens zugesichert werden.

Projektstage:

jede Woche Mittwoch und Donnerstag, Plenum jeweils am Donnerstag ab 10 Uhr (open end)

Projektbeginn:

Donnerstag, 16. Oktober, 10 h

Ort:

HP 05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7

Kommentar

Der Sehsinn wird gemeinhin als der wichtigste und attraktivste Sinn betrachtet. Laut Hermann von Helmholtz ist das Auge allerdings nur ein primitives und unzulängliches Instrument, das er „jedem Optikermeister zurückgeben“ würde. Als Wahrnehmungsinstrument ist es auf das Zusammenwirken mit den restlichen Sinnen sowie deren Koordination im Gehirn angewiesen.

Oftmals wird das Sehen sprachlich unterstützt, gerade in Ausstellungen (durch Führungen und Hinweistafeln) sowie in Kunstbüchern wird oftmals mit Worten erläutert, was man zu sehen hat.

Der Verlust des Gehörs bewirkt eine wesentlich stärkere Isolation des Individuums, und das daraus resultierende Kommunikationsdefizit treibt mehr Leute in den Selbstmord als es bei einer Erblindung der Fall ist. Anscheinend ist die akustische Anteilnahme an der Umwelt und den Mitmenschen für die Qualität des Überlebens notwendiger als das Ansichtigwerden derselben.

Die Facetten des Hörbaren spiegeln die so genannte Realität vielfältigst, wobei die Einordnung der Geräuschkulisse genauso an Erfahrung, Lesbarkeit und Wiedererkennung gekoppelt ist wie alle anderen Sinne.

Auch unterliegt das Erkennen von Tönen ebenso einer Evolution wie die Wahrnehmung aller Phänomene der Wirklichkeit, und das Zirpen der Grillen wird beispielsweise seltener wahrgenommen als der allgegenwärtige Straßenlärm. Einst musste man auf den nahenden Säbelzahnträger horchen, nun auf das Klingeln der anrollenden Tram. Selbst Vögel haben ihr Gesangesrepertoire erweitert, um sich im zunehmend lauter und differenzierter werdenden Getöse bemerkbar zu machen.

Im Projekt soll nun der Fokus auf das Hörbare gelenkt werden – eine Tendenz, die sich auch im Ausstellungsbetrieb durch die Zunahme an Videos und Hörinstallationen abbildet. Ursprung und Qualität(en) von Sprache(n) sind neben Alltags-Geräuschen und dem Kulturgut Musik Forschungsgebiet des Projektes und sollen in einer Abschlussveranstaltung präsentiert werden.

Am 5. Februar 2015 sind ganztägig Klanginstallationen zu hören. Am selben Abend wird der Abschied des Projektleiters von der Universität mit einem Konzert gefeiert.

Wer dazu etwas äußern möchte, sollte sich eine geeignete Form überlegen bzw. im Falle einer Gesangsdarbietung rechtzeitig die Tonart mit den passenden Akkorden bekanntgeben.

Leistungsnachweis

Note

3440115 Schrift Stadt Bild**J. Rutherford, G. Kosa**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 21.10.2014

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Bemerkung

Students who wish to take part in this project are strongly recommended to visit an exhibition at the Museum für Druckkunst in Leipzig: "Vom Buch auf die Strasse – große Schrift von 1600 bis 1920". Please note: this exhibition runs only until 28 September.

max. 20 Teilnehmer

Raum und Zeit:

Beginn 21.10.2014, 9.30 Uhr, M1b, R 204

Plenum

dienstags, 9.30 bis 12.30 Uhr und 13.30 bis 16.30 Uhr

mittwochs, 9.30 bis 12.30 Uhr und 13.30 bis 16.30 Uhr

donnerstags 9.30 bis 12.30 Uhr

immer: M1b, R 204

Kommentar

Das Projekt *Schrift Stadt Bild* untersucht die Anwendungen, Auswirkungen und Aufgaben von Schrift in der Stadt. Dabei stehen folgende Fragen im Zentrum der gestalterischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzung:

Welche Bedeutung(en) hat Schrift für Stadt?

Wie agiert Schrift in der Stadt?

Wie wirkt sie auf BewohnerInnen und BesucherInnen und beeinflusst ihre Handlungen?

In welchen Verhältnissen steht Typografie im öffentlichen Raum zwischen Kunst Werbung und Information?

Welchen Einfluss nimmt Typografie auf das Stadtbild?

Das Werkzeug für die Umsetzung der Überlegungen oben gestellter Fragen wird in Workshops wie z.B. Herstellen von Leuchtbuchstaben aus Metall oder Schrift in Stein erarbeitet.

Das Wissenschaftsmodul Städte-Texte-Bilder von Dr. Alexander Schwinghammer sowie der Fachkurs Die Stadt in Bildern von Nadia Budde sind an das Projekt gekoppelt.

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

Note

3440116 TRANS it! Transit und Transformationen des künstlerischen Nomadentums

E. Bachhuber

Projektmodul/Projekt

Di, Einzel, 09:00 - 12:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier - - Prof. Hinterberger 008, 14.10.2014 - 14.10.2014

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 21.10.2014

Bemerkung

Projektmodul der Freien Kunst, inklusive Exkursion nach Japan für Projektteilnehmer des Projekt TRANSIT des Sommersemesters 2014

Für alle Studiengänge offen.

Es werden begrenzt Plätze für neue Teilnehmer vergeben.

Unbekannte stellen sich am **Dienstag, 14. Oktober** zwischen 9.00-12.00 im Büro 008, VdV-Bau persönlich mit Dokumentation der bisherigen Arbeit vor

Kommentar

In der globalisierten Welt stellt sich immer wieder die Frage, wie Studierende schon während ihrer Hochschulausbildung auf die alle Lebensbereiche umfassende, omniprésente Transnationalisierung und Globalisierung vorbereitet werden können. Vor allem zukünftige KünstlerInnen werden sich im ständigen „Transit“ zwischen Ländern, Sprachen und Ideen wiederfinden und benötigen dabei neue künstlerische Strategien und Werkzeuge, um mit der Komplexität und Vielfalt der Eindrücke und Information umzugehen. Dies geschieht am besten durch einen direkten Austausch mit den Menschen und der Kultur vor Ort, in einem Prozess des "learning by doing".

Im Rahmen des "Transit-Projektes" haben sich Studierende im Sommersemester 2014 gezielt auf eine Exkursion nach Japan vorbereitet. Neben Wahrnehmungsübungen und spontanen Aktionen im öffentlichen Raum haben sie die künstlerische, politische und soziale Situation in Japan recherchiert und referiert.

Im Oktober 2014 reisen nun im Folgeprojekt **TRANS it!** 12 Studierende und zwei Lehrende der Bauhaus-Universität nach Japan und werden vor Ort in Nagoya und Yokohama künstlerische Arbeiten realisieren. Ausgangspunkt ist die Einladung von Professorin Kaoru Hirabayashi der Nagoya Zokei University (NZU). Künstlerische Arbeiten für die Ausstellung in der Galerie in Nagoya werden im Koffer mitgenommen und im Rahmenprogramm der Yokohama Triennale 2014 folgt ein 6-tägiger Workshop im öffentlichen Raum Yokohamas in Zusammenarbeit mit Studierenden der NZU. **Die internationalen Beziehungen zu unserer japanischen Partneruniversität werden durch diese Begegnung gefestigt und das gegenseitige Verständnis für Kunst und Kultur weiter gefördert.**

KünstlerInnen versuchen auf individuelle Art und Weise, einen Sinn in der Materie zu finden oder diese durch Kategorisierungen oder Betrachtungsweisen sinnstiftend umzuformen – zu transformieren. Mit Hilfe der Medien der Kunst soll ein Arbeiten auf Augenhöhe kulturübergreifend ermöglicht werden.

In Weimar werden sich im Wintersemester durch die Reflektion und Aufarbeitung der Reise aufbauende Arbeiten entwickeln, diese sollen durch eine Webseite dokumentiert werden. Die Potentiale und Problematiken die durch das Reisen von KünstlerInnen in transnationalen Räumen entstehen, sollen hierbei ausgelotet werden. Auch mit den Studierenden, die nicht an der Exkursion teilnehmen, wird eine kritische und praktische Annäherung an das Thema Transit erarbeitet.

Am Ende des Semesters wird eine Ausstellung der künstlerischen Arbeiten in Weimar gezeigt und die Sponsorsuche geht weiter, denn wir möchten eine Dokumentation/ Publikation erstellen.

Voraussetzungen

Vorstellung am 14.10.14, 9-12 Uhr, Raum 008

Leistungsnachweis

Note

Projektschein, Exkursionsschein

Für Studierende im Studiengang Freie Kunst werden pro Tag 2 Leistungspunkte angerechnet.

3440117 Unter Beobachtung

U. Mothes, T. Lauterbach

Projektmodul/Projekt

Mo, wöch., 14:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 20.10.2014

Bemerkung

In das Projekt eingebettet sind eine Exkursion zum Internationalen Festival für Animations- und Dokumentarfilm in Leipzig (29.10.-02.11.2014 /www.dok-leipzig.de) sowie ein Workshop ‚Interviewtechnik und journalistische Recherche‘ mit Thomas Lauterbach (24.-26.11.2014).

Verbindliche Voranmeldungen für die Exkursion zum DOK-Festival nach Leipzig bitte unter Angabe des Studiengangs und Beifügung eines digitalen Passbilds (140px x 110px; tiff oder jpg) bis zum 10.10. 2014 anulrike.mothes@uni-weimar.de. Die Vorbesprechung findet am Mittwoch, 15. 10. 2014 um 14:00 Uhr im Projektraum 301 statt. Zu diesem Termin ist die Akkreditierungsgebühr (ermäßigt 50 Euro) in bar mitzubringen.

Konsultationen: laut Aushang am schwarzen Brett gegenüber dem Projektraum oder nach Vereinbarung

Kommentar

Im Dokumentarfilm ist die Beobachtung eine Recherchemethode und zugleich ein wichtiges Erzählmittel. Im Rahmen des Projektes sollen filmerzählerische Mittel des dokumentarischen Films untersucht und verschiedene Ansätze und Vorgehensweisen zur filmischen Beschreibung von „Realität“ diskutiert werden. Welchen Zweck und Kontext haben dokumentarische Aufnahmen? Wie objektiv lässt sich eine aus der Beobachtung konstruierte Dokumentar-Geschichte erzählen? Welche Funktion haben dabei Bild und Ton und wie hängen sie zusammen? Welches Verhältnis hat der Filmemacher zu dem von ihm portraitierten Stoff?

Auf die Auseinandersetzung mit diesen Grundfragen des Dokumentarfilms folgt eine Reihe dokumentarischer Etüden und schließlich die filmische Bearbeitung einer selbst gewählten Themenstellung - individuell oder als Gruppenarbeit.

Leistungsnachweis

Note

3440118 Wozu Malerei? Teil 2

S. Kroner, T. Ackermann

Projektmodul/Projekt

Bemerkung

Gäste: Tobias Hantmann,
Künstler, Jochen Hempel, Galerist Leipzig

Raum und Zeit:

Raum 207 Hauptgebäude Plenen, bzw. Exkursionen:

Di 21.10/Mi 22.10/Do 23.10 Di 4.11/Mi 5.11 Do 20.11/Fr 21.11 Di 2.12/Mi 3.12/Do 4.12

Di 16.12/Mi 17.12/Do 18.12 Di 6.1/Mi 7.1 Di 20.1/Mi 21.1 Di ab 12:30 Uhr/ Mi ab 11 Uhr/ Do ab 9

(Ausnahme Do 20.11 ab 12.30 Uhr)

Kommentar

Die im letzten Semester begonnenen Fragestellungen bleiben weiterhin zentrales Thema des Projektes: Wozu brauche ich Malerei? Welche Möglichkeiten kann die Malerei heute bieten? Das Feld ist gross und reicht vom Malen mit konventionellen Mitteln wie Öl und Acryl auf Leinwand bis zum verlassen gewöhnlicher Bildträger und tradierter Bildvorstellungen. Während einer Berlinexkursion im Semester werden Galerien und Institutionen besucht.

Die Frage „Wozu Malerei ?“ kann aber auch in einem weiteren Kontext gestellt werden.

Malerei existiert ebenso als „Produkt“, sie entsteht für und aus der Gesellschaft heraus.

In den Plenen und mit eingeladenen Gästen werden folgende Themen erörtert:

Wohin will ich mit meiner Kunst, wie autonom kann ich als Künstler sein, brauche ich

eine Metropole? Wie relevant kann meine Arbeit heute sein, mit Malerei als Grundlage?

Gibt es für die Malerei noch eine Funktion als Erkenntnisträgerin über das Dekor hinaus?

Wir werden uns mit dem Kunstmarkt auseinandersetzen, seine „Regeln“ näher beleuchten, etwa wodurch sich eine „gute“ Galerie auszeichnet, welche Aufgaben ein Galerist hat, wie Kontakte zu öffentlichen Institutionen entstehen können etc.

Weiterhin geht es um die eigenen Möglichkeiten der Selbstvermarktung, Selbstorganisation von Ausstellungen, Gründung einer Produzentengalerie.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

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 Werkstattsscheines.

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

3595033 Holzwerkstatt

A. Riese

Werkstattkurs

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Holzwerkstatt, Bauhausstraße 9 d

Einschreibungslisten liegen in der Holzwerkstatt aus.

Kommentar

Grundlagen der Holzbearbeitung und Arbeitsschutz an Holzbearbeitungsmaschinen. Richtlinien für das Arbeiten in den Werkstätten der Bauhausstraße 9 d.

Voraussetzungen

Die Teilnahme ist Voraussetzung, um in den Werkstätten eigenständig an studentischen Projekten arbeiten zu können.

3595032 Kunststoffwerkstatt**U. Kirmse**

Werkstattkurs

Bemerkung

Kunststoffwerkstatt, Bauhausstraße 9d

Einschreibungslisten liegen in der Holzwerkstatt aus.

Kommentar

Die Grundlagen der Kunststoffbearbeitung und Arbeitsschutz an Kunststoffbearbeitungsmaschinen. Richtlinien für das Arbeiten in den Werkstätten der Bauhausstraße 7.

Voraussetzungen

Die Teilnahme ist Voraussetzung, um in den Werkstätten eigenständig an studentischen Projekten arbeiten zu können.

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

Werkstattkurs

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.

3440201 „kreatives Schreiben“**B. Scheven**

Wissenschaftsmodul/Seminar

BemerkungErgänzend zum Projektthema Bild-Text-Konzeption „**Ernst machen.**“.**Kommentar**

Gastdozent Stephan Ganser

Leistungsnachweis

Note

3440208 Einblick: Geschichte und Theorie der Visuellen Kommunikation**F. Hartmann, A. Schwinghammer**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 18:30 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 22.10.2014

Kommentar

Einführung in die Visuelle Kommunikation, Schrift und Bild, grafische Reproduktion, Fotografiegeschichte, Theoriebildung im Bereich Medien- und Kommunikation

Leistungsnachweis

Note

3440209 Einführung ins wissenschaftliche Arbeiten für Kunststudierende

A. Sakai

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 17.10.2014

Bemerkung

Das Wissenschaftsmodul findet in Form eines Blockseminars statt, d.h. nicht wöchentlich, sondern an genau folgenden Terminen: 17.10., 14.11., 28.11., 05.12., 12.12., 09.01., 10.01., 16.01.

Das Wissenschaftsmodul richtet sich speziell an Studierende mit keinen oder wenigen wissenschaftlichen Vorkenntnissen, insbesondere Erstsemesterstudierende künstlerischer Studiengänge.

Es gibt keine besonderen Teilnahmevoraussetzungen oder –beschränkungen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Dr. Arito Rüdiger Sakai (Dozent)

Das Modul will zum einen klären, was Wissenschaft überhaupt ist. Zum andern möchte es als Anleitung dienen, wie man eine wissenschaftliche Arbeit schreibt. Dazu werden Texte zur Kunst gelesen und diskutiert. Im Anschluss sollen die Studierenden kurze Texte verfassen, die dann gemeinsam besprochen werden. Begleitend sollen Parallelen zwischen Wissenschaft und Kunst aufgezeigt werden.

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für den Erwerb von Leistungspunkten bzw. eines Leistungsnachweises sind: 1) eine regelmäßige & aktive Teilnahme (mindestens 7 von 8 Sitzungen) und 2) zwei bis drei Texte von insgesamt drei Seiten Fließtext.

3440210 Entdeckendes Lernen im Unterricht am Beispiel ästhetischer Forschungsprozesse (Wissenschaftsseminar bzw. Fachdidaktikmodul 3)**A. Dreyer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Bemerkung

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

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

Termine:

Seminarblöcke:

24. Oktober 2014 9.30 Uhr bis 16.30 Uhr

12. Dezember 2014 9.30 Uhr bis 16.30 Uhr

Februar 2014 9.30 Uhr bis 16.30 Uhr

Der Projekttag an der jeweiligen Schule wird in Absprache mit dem gewählten Tandem-Lehrenden terminiert.

Ort:

Triere Straße 12, Raum 001

Beginn:

Oktober 2014

Kommentar

Die Subjektivierung von Lernprozessen setzt eine Lernumgebung voraus, die individuellen Lerntempi, Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten einen entsprechenden Raum geben und diese befördern. Offene Unterrichtsformen schaffen den Rahmen für forschende und entdeckende Lernprozesse. Diese treffen auch im Kunstunterricht auf Rahmenbedingungen, deren Grenzen und Potentiale es fruchtbar zu nutzen gilt.

In diesem Seminar treffen Studierende, interessierte Referendare und Lehrende aufeinander und erarbeiten sich gemeinsam unter anhaltender Reflexion der bestehenden praktischen Unterrichtserfahrungen die Grundlagen des forschenden und entdeckenden Lernens. In einem Prozess von drei auf das Semester verteilten Blockseminartagen folgt der theoretischen Fundierung die Entwicklung von Konzepten zum entdeckenden Lernen im Unterricht. Diese gilt es im Schulkontext im Tandem-Teaching zwischen Studierendem und Lehrendem zu erproben und am dritten Blockseminartag auszuwerten. Die Auseinandersetzung mit dem theoretischen Diskurs dient dabei weniger der Vorbereitung von Planungsprozessen als ihrer fundierten Reflexion. Zum methodischen Vorgehen werden zahlreiche Zugänge erprobt.

Neben Lehrenden der Kooperationsschule Nordhausen sind auch weitere interessierte Lehrende Thüringer Schulen im Rahmen des Kulturagentenprogramms angesprochen. Der Austausch zwischen den erfahrenen Praktikern und den mit innovativen Ideen und Konzepten in Berührung stehenden Studierenden soll dem Voneinander-Lernen einen entsprechenden Raum geben.

In Thüringen nehmen 30 Schulen am Programm Kulturagenten für kreative Schulen teil. Ziel ist es viele Kinder und Jugendliche für Kunst und Kultur zu begeistern und nachhaltige Formate zur Begegnung von SchülerInnen mit Kunst und Kultur zu entwickeln, um ihre Persönlichkeit zu stärken und sie als künftige Akteure einer kulturinteressierten Öffentlichkeit zu gewinnen (www.kulturagentenprogramm.de).

Leistungsnachweis**Leistungsnachweis:**

Note/Hausarbeit/ 5 LP LAK/ 6 LP andere Fächer

(Seminarteilleistungen werden innerhalb des Semesters erbracht.)

3440211 Experimentierraum Collage (Wissenschaftsseminar bzw. Fachdidaktikmodul 1)**A. Dreyer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Bemerkung

17.10.2014 9.30-18.00 Uhr Einführung/ Collage/ Assemblage (künstlerische Praxis)
18.10.2014 9.30-16.30 Uhr Konzeptentwicklung Projektgruppen
individuelle Konsultationstermine und schulspezifische Projekttag
16.01.2015 09.30-16.30 Uhr Ausstellungsaufbau in der Stadtbibliothek Weimar
Weitere Einzeltermine für die Projektgruppen richten sich nach den jeweiligen Projekttagen an den Kooperationschulen

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

Trierer Straße 12, Raum 001

Beginn:

17.10.2014 2014

Kommentar

Collage und Assemblage sind künstlerische Techniken, in denen reale Dinge des Alltags zusammengeführt werden. Dies können haptische aber auch akustische und visuelle Materialien sein. Während die Collage eine Zweidimensionalität aufweist, sind Kunstwerke der Assemblage dreidimensional. Die Vermittlung ihrer Inhalte lässt sich nicht allein auf das sichtbare Objekt und dessen Formsprache beziehen.

Das Seminar bietet den Rahmen sich in einem eintägigen Workshop vielfältiger künstlerischer Ausdrucksformen zu nähern, sich technisch, medial und im Material zu erproben und gemeinsam mit einem Bildenden Künstler theoriegeleitet die Grenzen und Potentiale von Collage und Assemblage auszuloten.

In einem anschließenden Seminarblock werden verschiedene Vermittlungsansätze zu Collage und Assemblage diskutiert und in die konkrete Planung überführt. Dabei stehen ergebnisoffene, experimentelle Zugänge wie der Museumskoffer, die Werkstatt, die Hörstation oder der experimentelle Film im Vordergrund. Jede Projektgruppe erhält die Möglichkeit ihre Vermittlungsideen an einer Schule gemeinsam mit zehn- bis zwölfjährigen Kindern an einem Projekttag zu erproben. Die Arbeitsergebnisse werden im Januar 2015 im Gewölbekeller der Stadtbibliothek Weimar einem breiten Publikum zugänglich gemacht.

Darüber hinaus nehmen die Schülerinnen mit ihren entstandenen Arbeiten an einem Auswahlverfahren für eine Sonderausstellung auf der Wartburg in Eisenach teil und erhalten die Chance ab August 2015 ein bundesweites wie internationales Publikum zu erreichen.

Die Weimarer Kinderbibel ist ein mit Bundes- und Landesmitteln finanziertes Projekt der Literarischen Gesellschaft Thüringen e.V. unter der Leitung von Frau Annette Seemann und Sigrun Lüdde, dass mit Beginn des Schuljahres 2011/12 startete und als Pilotprojekt die gesamte Reformationsdekade bis 2017 begleitet. In der vierten Staffel werden über die Kooperationschulen in Weimar hinaus Schulen in Thüringen und weiteren Bundesländern mitwirken. Als Kooperationspartner leistet die Bauhaus-Universität Weimar im Studienbereich Kunst und ihre Didaktik einen wesentlichen Beitrag in der Förderung von Übersetzungsleistungen zwischen Text und Bild. (www.weimarer-kinderbibel.de).

Leistungsnachweis

Note/Hausarbeit/ 5 LP LAK/ 6
LP andere Fächer

(Seminarteilleistungen werden
innerhalb des Semesters erbracht.)

3440212 Filmtheorie**W. Bergande**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 16.10.2014

Bemerkung

Es gibt keine besonderen Teilnahmevoraussetzungen oder –beschränkungen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Das Wissenschaftsmodul bietet eine praktische Einführung in die Analyse, Interpretation und Theorie des (Ton-)Films. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe der Filmtheorie und der Erzählanalyse wird gemeinsam eine exemplarische Interpretation von Michael Haneke's „Das weiße Band“ erarbeitet. Anschließend präsentieren die Studierenden einzeln oder in Gruppen die Interpretation eines Spiel- oder Dokumentar-Films (oder einer TV-Serie) ihrer Wahl und positionieren diese in einem filmtheoretischen Kontext.

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Voraussetzungen

für den Erwerb von Leistungspunkten bzw. eines Leistungsnachweises sind: 1) eine regelmäßige & aktive Teilnahme (mindestens 12 von 15 Sitzungen), 2) die Übernahme einer Präsentation (45 Minuten) sowie 3) eine Hausarbeit von mindestens 3000 Wörtern.

3440213 Forschungsseminar – Aufmerksamkeit, Lernen und Emotionen in medialen Umgebungen**S. Zander**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 16.10.2014

Kommentar

Dieses interdisziplinäre Forschungsseminar verknüpft Forschungsansätze aus Psychologie (Instructional Design) und Informatik (Usability), die es ermöglichen die Wirksamkeit medialer Systeme und Produktionen zu überprüfen.

Anhand kleiner beispielhafter Forschungsprojekte werden im Seminar Methoden zur Untersuchung von Problemlöse- und Lernprozessen bei der Arbeit mit medialen Systemen bzw. Materialien erworben. Ein Fokus liegt dabei auf der Erhebung von Blickbewegungsdaten, die mit Daten zum Lernprozess, Lernergebnissen und Emotionen verknüpft werden.

Zwei der angebotenen Forschungsprojekte sind:

- (1) Wann sehen wir Bewegungen wirklich? - Bewusste und unbewusste Wahrnehmungsprozesse bei der Verarbeitungen von Visualisierungen
- (2) Wie wirksam sind Filme in Lernprozessen - die Legetechnik und Stop-Motion auf dem Prüfstand

Im Laufe des Semesters wird das eigene Projekt in kleinen interdisziplinären Teams durchgeführt und ausgewertet.

Zur Unterstützung steht dabei neben der Dozentin eine Methodentutorin aus dem Usability Lab (Eye Tracking Labor) semesterbegleitend für die praxisorientierte Einführung in die Benutzung der Eyetracker zur Verfügung. Themen der Einführung sind: (a) Kalibrierung auf individuelle Kopf-/Augenparameter; (b) Einschätzung der Kalibrationsgüte; (c) Datenanalyse & praktische Softwareeinführung. Ziel ist es, den Einsatz von Eyetracking methodisch angemessen planen, begleiten und auswerten zu können.

Das Vorhaben ist besonders für Studierende geeignet, die das grundlegende "Handwerkszeug" für die Durchführung eigener Forschungsarbeiten erwerben wollen. Es steht deutsch- und englischsprachigen Studierenden offen.

Leistungsnachweis

Projektbericht (inkl. des theoretischen Hintergrunds, Ablauf der Studie, Ergebnisse)

Note

3440215 Holländische Kunst des 17. und 18. Jahrhunderts

A. Preiß

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2014

Kommentar

Das Modul beschäftigt sich mit einem großen Thema der europäischen Kunstgeschichte, da die holländische Kunst in dieser Zeit einen ganze Reihe heute noch weltberühmter Künstler und Werke hervorgebracht hat. Es werden eine repräsentative Auswahl der wichtigsten Vertreter und Motivgruppen vorgestellt und besprochen.

Leistungsnachweis

Referat (Vortrag und schriftliche Ausarbeitung), Note

3440236 Klassiker des Designs II

S. Jungklaus

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, unger. Wo, 17:00 - 20:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 20.10.2014

Bemerkung

Ort: Marienstraße 12, Raum 001

Kommentar

Das Wissenschaftsmodul widmet sich den wichtigen Vertretern des Designs die im ersten Teil des Moduls nicht thematisiert werden konnten. Auch in der aktuellen Veranstaltung gelten die Verbindung zu Designschulen und

Herstellerbetrieben als relevante Bezugsgrößen. Des Weiteren bildet die Beschreibung der Qualität und Originalität ihrer Entwürfe die Grundlage für eine Diskussion über die Beurteilung von Gestaltungsleistungen.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

3440216 Nietzsche: art, life, philosophy

W. Bergande

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 16.10.2014

Kommentar

Friedrich Nietzsche (1844-1900) ranks as one of the most influential philosophers of culture, from his lifetime until today. Nietzsche's ideas on truth, morality, religion and art, his theorems of the Übermensch (overman), of the Eternal Recurrence and the Will to Power, his genealogical method together with the vigorous style of his often polemical writings had an immense intellectual impact in continental Europe, for example on theorists like Heidegger, Freud or Foucault or on poets and artists like Hermann Hesse or Richard Strauss, to name only a few. Using interpretations of Nietzsche's work by theorists like Heidegger, Deleuze, Derrida and others, the course traces Nietzsches intellectual biography and discusses his major works such as „Thus Spoke Zarathustra“, „Beyond Good and Evil“ and „Genealogy of Morals“. Furthermore, it looks at Nietzsche's influence on contemporary as well as later 20th century culture and politics, particularly in Germany, and asks about the relevance of Nietzsche's thought for our post-post-modern time. - Recommended introductory reading: <http://plato.stanford.edu/entries/nietzsche/>

Voraussetzungen

No registration required.

Leistungsnachweis

Course requirements are: a) Active and regular participation (min. 12 out of 15 sessions), b) Presentation in class (approx. 45 minutes), c) Paper (3000 words min.), **due March 31th, 2015**

3440217 Niklas Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 16.10.2014

Bemerkung

Das Seminar lohnt sich nur für diejenigen, die bereit sind, die entsprechenden Textpassagen in Vorbereitung auf die Sitzung zu lesen. Das Wissenschaftsmodul/Seminar ist ausgewiesen als relevant für die

Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“.

Kommentar

Niklas Luhmanns "Die Kunst der Gesellschaft" (1995) ist inzwischen nicht nur ein Klassiker der Kunstsoziologie, der als solcher die Lektüre lohnt. Luhmann argumentiert zugleich systematisch und historisch, was zur Folge hat, dass in der Auseinandersetzung mit seiner Argumentation eine große Zahl wesentlicher Kunstfragen angeschnitten werden, deren Diskussion sich lohnt. Im Seminar werden wir diese Diskussion anhand mehrerer Textausschnitte des umfangreichen Buches führen.

Leistungsnachweis

Referat und benotete schriftliche Arbeit; Klausur bzw. mündliche Prüfung

3440515 Orient:ation – Finding East

M. Lüthy, J. Rutherford

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 18:30 - 20:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 29.10.2014 - 28.01.2015

Bemerkung

The first meeting of the Seminar:

takes place October 29, then:

November 5 and 19,

December 3 and 17,

and January 14 and 28.

18.30h to 20:00h,

room 201, Marienstr. 1b

Kommentar

Within the module "Orient:ation – Finding East" we will try to analyse different understandings of "Orientation" between east (Chinese culture) and west. We will attempt to uncover the meaning of trans-cultural design in a globalizing world and to find our way in trans-cultural design.

The first part will be to understand "Orientation" from a western perspective. The word "Orientation" is defined in the Oxford Dictionary as "the action of directing someone or something relative to the points of a compass or other specified positions". In the field of design, it can refer to visual information design, which can include signage systems/wayfinding (or "wayshowing") in public space, diagram design and so on. The origin, historical development and the contemporary situation in visual information design will be introduced with case studies. We will present several topics as part of this module: subway maps and diagramme design (e.g.: the London Underground Diagramme), typography for wayfinding/wayshowing, internationalism and pictographic design, etc.

In the second part, we will approach an understanding of "Orientation" from a Chinese perspective. The word "Orientation" can be traced back to the mid-19th century from the word "orient" and literally means "finding east", especially East Asia. Topics will include "Orientation – Finding China", "Orientation – Fonts/Character" and "Orientation – Food in China". We will also introduce the work of several contemporary Chinese artists and designers, rarely mentioned in Europe today, who try to find new methods of creation within a trans-cultural milieu.

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Note

3440220 Städte – Texte – Bilder**A. Schwinghammer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 16.10.2014

Bemerkung

Diese Lehrveranstaltung ist an das Projektmodul „Schrift / Stadt / Bild“ (Rutherford/Kosa) gekoppelt.

Ein Teil der Lehrveranstaltungen werden geblockt stattfinden.

Kommentar

Städte sind Bühnen für Projektionen vielfältiger Art. Als Zentren soziokultureller und sozioökonomischer Entwicklungen erscheinen Städte als Orte in denen sich nicht nur die veränderte Produktions- und Lebensverhältnisse der Moderne oder des Spätkapitalismus besonders deutlich zeigen. Gleichzeitig besitzen bestimmte Städte zugeschriebene Identitäten, die von gemütlicher Kaffeehauskultur (Wien) über emphatisch betontem Hotspot der Kreativszene (Berlin) bis durch Lärm und Dreck bestimmte Straßenkultur (Kolkatta) reichen können. Natürlich stehen diese stereotypen Zuschreibungen im Widerspruch zum jeweiligen städtischen Alltag bzw. der individueller Wahrnehmung der jeweiligen Stadt. Aber dennoch werden diese Bilder in verschiedenen Kontexten wieder hervorgerufen, zu bestimmten Zwecken verwendet oder bewusst konterkariert.

Im Seminar werden die verschiedenen „Bildlichkeiten“ der Stadt in den Blick genommen. Die beinhaltet zum einen die theoriebasierten Annäherung an städtischen Raum & seine Bildlichkeiten sowie zum anderen die Diskussion ausgewählter Beispiele der Medialisierung von Stadt. Des Weiteren wird es auch verstärkt darum gehen, zu erkunden, wie „Stadt“ individuell visuell und textlich erfahrbar gemacht werden kann.

Voraussetzungen

An dieser Lehrveranstaltung können nur Studierende teilnehmen, die auch am Projektmodul „Schrift / Stadt / Bild“ (Rutherford/Kosa) teilnehmen.

Leistungsnachweis

Präsentation und Essay, Note

3440219 StadtRebellen – 1km² x anders (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Bemerkung

Anmeldung nur per Email

Fakultät Gestaltung: ines.escherich@uni-weimar.de

Fakultät Architektur und Urbanistik:yvonne.graefe@uni-weimar.de

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

Termine:

freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig + einzelne Projektstunden und -tage in der Schule (Termine werden im Seminar abgesprochen)

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 8, Raum 108

Beginn: 24.10.2014

Kommentar

SchülerInnen scheinen ihr Schulhaus, ihren Schulhof und das unmittelbar angrenzende Quartier so gut wie ihre Hosentasche zu kennen. Täglich laufen sie routiniert ihren Schulweg ab, treten ein in das wohl vertraute Gebäude, verbringen zwischendurch hochverdientermaßen Zeit auf dem Hof, schauen in mancher Stunde sehnsuchtsvoll aus dem Fenster und betrachten die angrenzenden Häuser, lauschen zur Mittagszeit dem Geläut der Glocken, treffen sich nach Unterrichtsschluss vor dem Gebäude, bleiben auf angrenzendem Platz noch eine Weile lang stehen – tauschen sich aus, verabreden sich oder warten auf einer Bank darauf abgeholt zu werden, beobachten dabei Menschen, die vorübergehen,

Aber tatsächlich gibt es dennoch Dinge, die sich ihrer Wahrnehmung entziehen. Das mag daran liegen, dass es bestimmte Details, Besonderheiten, Unwägbarkeiten, Lücken, Leerstellen, ..., gibt, denen sie keine besondere Bedeutung zumessen, weil sie im Kontext des Schulalltags keine Rolle spielen. Das Modul StadtRebellen will gemeinsam mit den SchülerInnen einen Quadratkilometer rund um das Schulgebäude im Kontext von Architektur, Urbanistik und Kunst erforschen.

Ziel ist es die Wahrnehmung der SchülerInnen (und vielleicht auch die eigene...) zu verändern, das bisher Übersehene, nicht Wahrgenommene bewusst zu thematisieren. Um einen Blick hinter die Welt der Alltäglichkeit und der Gewohnheit werfen zu können, müssen Sehrouninen aufgebrochen werden. Damit dieser Prozess gelingt, gilt es geeignete Methoden, Herangehensweisen und Arbeitsformen zu finden, die es einerseits ermöglichen, die Wahrnehmung für das Andere, Neue, Unbekannte zu sensibilisieren und andererseits auch das bereits Bekannte reflektierbar machen.

Im Austausch werden wir von den SchülerInnen lernen Architektur und Stadträume neu zu sehen. Der Perspektivwechsel und die frische, ungebremste Kreativität der SchülerInnen wird uns helfen neue Wege der Analyse und des Entwurfes zu entwickeln. Mit den Augen der Kinder werden wir Architektur und Stadt nicht mehr nur von den Rissen her verstehen und planen, sondern als Räume, die wir bewohnen und benutzen.

Das Modul StadtRebellen ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Labyrinth Kindermuseum Berlin, kleine baumeister Berlin, dem Fachbereich Architektur und Schule der Bauhaus-Universität Weimar und dem Goethegymnasium Weimar. Zeitgleich mit Berlin, machen sich Weimarer Studierende in Tandems mit SchülerInnen auf den Weg 1x1 Quadratkilometer Stadt genauer unter die Lupe zu nehmen, um damit den Blick für Stadtstrukturen zu schärfen. Gemeinsam soll das 1000x1000 Meter große Areal in Augenschein genommen und im Hinblick auf eigene Wünsche und Bedürfnisse zu hinterfragt werden. Das Projekt StadtRebellen ermöglicht so die Einbindung der kleinen Bürger der Stadt in den städtebaulichen Diskurs indem sie einen Ort und viele Lautsprecher bekommen und ihre Sicht auf die Stadt zeigen. Sie erfahren Handlungsspielräume, in denen sie ihre Ideen und Interessen einbringen und eigene (Bildungs-)Wege gehen können.

Ein Austausch mit den in Berlin zeitgleich durchgeführten »Rebellionen« ist angedacht. Die Ergebnisse, die während des Projektzeitraums entstehen, werden als temporäre Installationen u.a.

im öffentlichen Raum sowie fortlaufend im Labyrinth Kindermuseum präsentiert.

Leistungsnachweis

Note Portfolio + Abschlussarbeit/ 5 LP LAK/ 2x3 LP Architektur/Urbanistik
(Seminarteilleistungen werden innerhalb des Semesters erbracht.)

3440221 Tales from the Gateau

A. Schwinghammer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 16.10.2014

Bemerkung

This seminar will be in English

There will be an introductory session on
Thursday 16.10.2014, 11:00-12:30 at the seminar room, Marienstraße 12.

It is strongly suggested to participate in this
introductory session to get an idea about the seminar theme the requirements
for participation and enrolling in this course.

Students who successfully participated in the
seminar "Gastrovisualität & Kulinarikultur" (summer term 2013) cannot
participate in this seminar

For any further questions please contact alexander.schwinghammer@uni-weimar.de

Kommentar

Chicken Tikka, Chili con Carne or Currywurst;
food is embedded in cultural practices, regimes of presentation, technical
capabilities and global economic interconnections. As food is prepared,
presented and consumed, eating is not to be perceived in being a mere act of
sustenance. Supplying food includes elementary cultural techniques like
agriculture or the measurement of time. Moreover, food is a key component of
political and commercial objectives far longer than industrial food production.
As food is produced, transported, processed, distributed, consumed and
discarded its symbolic power changes along its material and economic
transformations.

This seminar is about the visual culture of something allegedly
ordinary: food. In this seminar we will embark to explore the different perspectives
on food. Inquiring cultural and especially visual practices around food, this
course will inquire food as it moves through systems of medialization. A key
task will be to investigate culinary ideas, forms and commodities in view of
the material and symbolic design of food.

Voraussetzungen

No preparatory courses
necessary

Leistungsnachweis

Präsentation und schriftliche Arbeit, Note

In-class presentation and necessary

3440224 Thüringer Sakralbauten des Mittelalters**A. Preiß**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2014

Kommentar

Das Modul beschäftigt sich mit den noch vorhandenen mittelalterlichen Sakralbauten in Thüringen. Die Untersuchungen werden eingebettet in eine umfassende Kunst- und Sozialgeschichte des Mittelalters, um die Thüringer Beispiele in die allgemeine Entwicklungsgeschichte einordnen zu können.

Leistungsnachweis

Referat (Vortrag und schriftliche Ausarbeitung), Note

3440226 Verwandlung, Tod und Nacktheit in der Kunst**A. Sakai**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 17.10.2014

Bemerkung

Das Wissenschaftsmodul findet in Form eines Blockseminars statt, d.h. nicht wöchentlich, sondern an genau folgenden Terminen: 17.10., 14.11., 28.11., 05.12., 12.12., 09.01., 10.01., 16.01.

Das Wissenschaftsmodul richtet sich speziell an Studierende mit keinen oder wenigen wissenschaftlichen Vorkenntnissen.

Es gibt keine besonderen Teilnahmevoraussetzungen oder –beschränkungen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Dr. Arito Rüdiger Sakai (Dozent)

Das Wissenschaftsmodul will veranschaulichen, wie sich in der Geschichte der Kunst Motive wie Tod oder Nacktheit gewandelt haben. Zugleich soll gezeigt werden, wie man das Gesehene in Begriffe fasst. Anhand von Bildanalysen von der Renaissance bis zur zeitgenössischen Kunst soll schließlich deutlich gemacht werden, in welcher Hinsicht die Sujets noch heute von Relevanz sind.

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Voraussetzungen

für den Erwerb von Leistungspunkten bzw. eines Leistungsnachweises sind: 1) eine regelmäßige & aktive Teilnahme (mindestens 7 von 8 Sitzungen) und 2) ein Museumsbericht von mindestens drei Seiten Fließtext.

3440227 Visuelle Kulturen

F. Hartmann

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 21.10.2014

Kommentar

Paradigmen, Methoden und Theorien der „Visual Culture Studies“, Zusammenhang von Visualität und Kultur, Sehen als Praxis, Geschichte des Sehens und von Sichtbarkeit.

3440228 Wer braucht noch Zensuren? Ein Kinderfilmprojekt (Fachdidaktikmodul 3/Prüfungsseminar LAK)

S. Zander, C. Overweg, M. Schlaffke, W. Höhne

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, ab 24.10.2014

Bemerkung

Anmeldung per Email: steffi.zander@uni-weimar.de

Termin: freitags 9.15 – 12.30 Uhr/ vierzehntägig

Blockseminar: 08.-11.1.2015 (nicht für Prüfungskandidaten/ statt dessen mdl. Prüfung)

Bauhausstraße 15, Raum 003

Beginn: 24.10.2014, 9.15 Uhr

Richtet sich an: Studierende der Fakultäten G und M: FK, PD, VK, LAK, MKG

Kommentar

Noch vor wenigen Jahren erschien eine Schule, die ohne Zensuren auskam als undenkbar. Heute wird der Widerspruch zwischen dem Bewerten von Leistung und dem Anspruch, durch Bildung individuelle Persönlichkeiten zu fördern, immer bewusster. Alternative Schulmodelle koexistieren mit traditionellen Schulen und die Meinungen über Form und Ziel des Schulunterrichts gehen weit auseinander. Einen Dreh- und Angelpunkt in diesen Diskussionen bildet die Art und Weise der Bewertung von Leistungen, die von kriterienorientierter Notenvergabe bis zu Wortgutachten reicht.

Im Rahmen des Kurses erarbeiten wir uns Hintergrundwissen zum Thema Notengebung in der Schule (z.B. im Kunstunterricht). Dabei fragen wir uns, wozu es Noten gibt und welche verschiedenen Möglichkeiten der Bewertung von Leistungen (z.B. Zensuren, Wortgutachten, Portfolio) in unterschiedlichen Schulen und Fächern angewendet werden, und welche Vor- und Nachteile dies mit sich bringt.

Danach werden wir das Thema mit den Mitteln des Dokumentarfilms untersuchen. Welche Protagonisten und Situationen werden der Widersprüchlichkeit des Themas gerecht?

Am Ende steht ein Film über ein Thema, das von Kindern handelt und für Kinder wichtig ist. In einem viertägigen Blockseminar mit dem Regisseur Calle Overweg beschäftigen wir uns mit dem Erzählen von und für Kinder.

Leistungsnachweis

Note/Portfolio

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

3440229 West Coast USA: Bruce Nauman, Maria Nordman und John Baldessari und ihre Verbindungen von Bild, Körper und Sprache (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 15.10.2014

Bemerkung

Das Wissenschaftsmodul ist ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“.

Kommentar

In den 1960er und 1970er Jahren etabliert sich in Kalifornien ein zweites Kunstzentrum neben demjenigen in New York. Im Wissenschaftsmodul/Seminar konzentrieren wir uns auf drei signifikante Persönlichkeiten, die in dieser Zeit bekannt wurden und betrachten die Art und Weise, wie in ihrer künstlerischen Praxis bildnerisches Denken, Sprachanalytik und Körperthematization zusammenspielen.

Leistungsnachweis

Referat und benotete schriftliche Arbeit; Klausur bzw. mündliche Prüfung

3440231 Wissen als Macht - Eine Einführung in die neuzeitliche Philosophie

E. Richter

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 15.10.2014

Kommentar

Ist Philosophie nicht eine Angelegenheit von weltfremden Grüblern, gar Spinnern? In gewisser Hinsicht ist das richtig. Genauer besehen ist das aber ein gefährliches Vorurteil! Die Philosophie kocht im Stillen ihr Süppchen, da merkt man zunächst nicht viel. Aber die, die nichts gemerkt haben, müssen es dann auslöffeln, manchmal kochend heiß! Es ist also schon besser, man passt da ein bisschen auf. Andererseits: Wenn man statt von „Grübeln“ und „Spinnen“ von kritischem und kreativem Denken spricht, so zeigt sich bald, dass das auch Spaß macht!

Wir wollen uns mit der Philosophie der Neuzeit befassen, sie aber nicht als Museum ansehen, sondern bei jedem ihrer Vertreter den Bezug zur heutigen Situation herstellen. Wir beginnen mit Bacons Programm, Wissen als Machtinstrument zu verstehen, und schließen mit Rousseaus radikaler Zivilisationskritik. Dabei werden wir auch einen Blick auf die Kunst dieser Jahrhunderte werfen.

Die einzelnen Texte und die Sekundärliteratur werden noch bekanntgegeben. Neben Referaten soll der Diskussion viel Raum gegeben werden.

Leistungsnachweis

Note

3440303 MASKEN - „Ich ist ein(e) andere(r)“

T. Born

Workshop

Bemerkung

- Erster Workshop-Termin:
Donnerstag, 6. Nov. 2014, 10.00 – 12.00 Uhr
und Freitag, 7. Nov. 2014 ab 10.00 Uhr ganztägig.
- Zweiter Workshop-Termin:
Donnerstag, 27. Nov. 2014, 10.00 – 12.00 Uhr in den Werkstätten
und Freitag, 28. Nov. 2014 ab 10.00 Uhr ganztägig in HP05, VdV und in den Werkstätten.
- Dritter Workshop-Termin:
Nur Freitag, 19. Dez. 2014 ab 10.00 Uhr ganztägig in HP05, VdV und in den Werkstätten.
- Vierter Workshop-Termin:
Donnerstag, 5. Febr. 2015, 10.00 – 12.00 Uhr in den Werkstätten
und Freitag, 6. Febr. 2015 ab 10.00 Uhr ganztägig

(Zwischen den Workshop-Terminen können per E-Mail weitere Arbeitsschritte kommuniziert werden.)

- Ort: Donnerstags in den Werkstätten, Freitags im Raum HP05 VdV und in den Werkstätten
- Richtet sich an: FK und Doppelfach Kunst/LAK, VK, PD, MG
- Beginn des Workshops: Donnerstag, 6. Nov. 2014, 10.00 Uhr, Atelier 209, Hauptgebäude
- Für die Aufnahme in den Workshop und Rückfragen wenden Sie sich bitte mit einer PDF-Datei Ihrer bisherigen Arbeiten bis zum 23. Okt. 2014 per E-Mail direkt an Tina Born:tinaborn@gmx.de

Kommentar

Das Bestreben „sich ein Bild von etwas zu machen“, die eigenen Betrachtungen, Beobachtungen und Gedanken in visuell erfahrbare Welten zu transformieren, begleitet uns bei jedem kreativen und produktiven Akt. Frei nach dem französischen Sozialphilosophen Pierre Bourdieu existiert die Realität zweimal, einmal in den Dingen und einmal in den Köpfen. Masken können als Schnittstelle dieser zwei Realitäten, dem Außen und dem Innen angesehen werden und begleiten den Menschen von je her.

Masken erfüllen sehr unterschiedliche Aufgaben in unterschiedlichen Kontexten. Sie verbergen, sie schützen und mit Hilfe der Maske verwandelt sich der Träger in die sie darstellende Figur. In dem Spannungsverhältnis zwischen Maske und Authentizität eröffnen sich neue Perspektiven auf das eigene Ich und die Umwelt, neue Handlungsräume und Spielfelder können erschlossen werden.

Innerhalb des Workshops beleuchten wir zunächst unterschiedliche Arten von Masken, ihr historisch-soziokulturelles Umfeld und in der Folge den Einsatz und die Bedeutung von Masken im Kunst- und Designkontext anhand von vielfältigen Beispielen.

Im praktischen Teil des Workshops geht es darum, selbst eine Maske anzufertigen. Hierbei ist eine Umsetzung in jeder Sparte der bildenden Kunst in jedem Material – von Schlamm bis Elektronik - in vielen Verfahrenstechniken möglich.

3440526 CAD: Einstieg in Rhinoceros 5

P. Bösch, A. Mühlenberend

Fachmodul/Fachkurs

Kommentar

Für junge Designer und Designerinnen wird die Verwendung verschiedener 3D-Software zunehmend bedeutsamer, eine breite Aufstellung in Hinblick auf die Ausbildung der eigenen Fertigkeiten wichtiger. Ziel dieser Lehrveranstaltung sind die Vermittlung grundlegender Kenntnisse im Bereich der computergestützten Modellerstellung und praxisrelevanter CAD-Methodik mit Rhinoceros 3D. Die Auslegung der theoretischen Bestandteile ist programmübergreifend gestaltet und soll ergänzend für und anwendbar auf andere Softwarelösungen verstanden werden.

Umfang und Inhalt orientieren sich dabei an dem Grundsatz: Ein Werkzeug einmal gut zu beherrschen bedeutet weniger Zeit und Energie in dieses investieren zu müssen um hervorragende und verwertbare Ergebnissen zu generieren.

Diese Veranstaltung setzt keine Grundkenntnisse voraus und ist wie folgt strukturiert:

Block 1)

- Einführung in grundsätzliche Arten und Unterschiede gängiger CAD-Software des Produkt- resp. Industriedesigns
- Erklärung der Benutzeroberfläche und Bedienstrukturen von Rhinoceros 3D
- Erste Schritte der Modellerstellung anhand von Primitiven und Boolescher Operatoren sowie anderer grundlegender Befehle
- Eigensarten von Rhinoceros 3D oder auch: Die Glaubensfrage.

Block 2)

- Prinzipieller Aufbau von Mehrflächenkörpern
- Praktische Shortcuts / primitive Parametrik in Rhinoceros 3D
- Einführung in Kurven- und Spline-Theorie
- Grundlagen der Flächenlogik (vorbereitend für Freiformflächen-Modellierung)
- Grundlagen und zweckorientierte Benutzung der Koordinatensysteme und Modelleinheiten

Block 3)

- Aufbau von Flächen anhand von Kurven
- Transfer analoger Skizzen und Modelle in die 3D-Umgebung
- Papiermodelle mit Rhinoceros 3D
- Variantenbildung in der 3D-Umgebung

Block 4)

- Strategischer Aufbau und Organisation der 3D-Modelle (u.a. Ebenen-Management und Dateimanagement)
- Theoretische Grundlagen der Primär-, Sekundär- und Tertiärflächen
- Theoretische Grundlagen eines Patchlayouts

Block 5)

- Grundlagen der Freiformflächen-Modellierung (NURBS-Modeling)
- Kombination von Primitiven und Freiformflächen
- Unterschiede und Relevanz offener und geschlossener Software-Lösungen im Bereich der CAD-Software
- Einführung in weiterführende Softwarelösungen von Drittherstellern (Plugins, etc.)

Block 6)

- Grundlagen der Objekteigenschaften
- Erstellung technischer und illustrativer Darstellungen
- Einführung in Import- und Exportfunktionen von Rhinoceros 3D

- Rhinoceros 3D & Illustrator CS / InDesign CS

Block 7)

- Rendern in Rhinoceros 3D / KeyShot / Vray
- Über Rapid-Prototyping und geschlossene 3D-Modelle in Rhinoceros 3D
- 3D-Software in der Selbstständigkeit

Leistungsnachweis

Note

3440527 des_science: SKO & Mehr

P. Bösch, A. Mühlenberend

Fachmodul/Fachkurs

Kommentar

Strukturen sehen, verstehen und abstrahieren. Projektbegleitend liegt der Schwerpunkt dieser Lehrveranstaltung auf der anwendungsbasierten Vermittlung der sogenannten "Soft-Kill-Option"-Methode, kurz SKO.

Inhaltlich gliedert sich dieses Fachmodul in eine kompakte Einführung in Rhinoceros 3D, eine Einführung in Grasshopper und Millipede, sowie einer intensiven Auseinandersetzung quantitativer und qualitativer Wahrheiten im Spannungsfeld ingenieur- und kulturwissenschaftlicher Erkenntnisse.

Strukturen sollen dabei analog und/oder digital auf verschiedene vorgegebene Aspekte untersucht werden und entsprechend einer Recherchegrundlage (und kurzer Refertate) in neue innovative Formen überführt werden. Zusammengefasst werden die Ergebnisse dieses Kurses in einer Sammlung verschiedener Beispielstrukturen mittels händischer oder 3D-gedruckter Modelle.

Leistungsnachweis

Note

Tales from the Gateau

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 23.10.2014

Bemerkung

This seminar will be in English

There will be an introductory session on Thursday 16.10.2014, 11:00-12:30 at the seminar room, Marienstraße 12.

It is strongly suggested to participate in this introductory session to get an idea about the seminar theme the requirements for participation and enrolling in this course.

Students who successfully participated in the seminar "Gastrovisualität & Kulinarikultur" (summer term 2013) cannot

participate in this seminar

For any further questions please contact alexander.schwinghammer@uni-weimar.de

Kommentar

Chicken Tikka, Chili con Carne or Currywurst; food is embedded in cultural practices, regimes of presentation, technical capabilities and global economic interconnections. As food is prepared, presented and consumed, eating is not to be perceived in being a mere act of sustenance. Supplying food includes elementary cultural techniques like agriculture or the measurement of time. Moreover, food is a key component of political and commercial objectives far longer than industrial food production. As food is produced, transported, processed, distributed, consumed and discarded its symbolic power changes along its material and economic transformations.

This seminar is about the visual culture of something allegedly ordinary: food. In this seminar we will embark to explore the different perspectives on food. Inquiring cultural and especially visual practices around food, this course will inquire food as it moves through systems of medialization. A key task will be to investigate culinary ideas, forms and commodities in view of the material and symbolic design of food.

Voraussetzungen

No preparatory courses necessary

Leistungsnachweis

In-class presentation and necessary