

## **Vorlesungsverzeichnis**

B.F.A. Produkt-Design

Winter 2016/17

Stand 14.03.2017



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

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

Veranst. SWS: 2

**3700600 Exkursion zum 59. Internationalen Festival für Dokumentar- und Animationsfilm**

**U. Mothes**  
Exkursion

**Kommentar**

In alter Tradition besuchen wir als Studentengruppe von der Bauhaus-Universität auch in diesem Jahr wieder das Internationale Festival für Dokumentar- und Animationsfilm in Leipzig. Das Festival findet vom 31. 10. – 06. 11. 2015 statt. Es bietet mit seinen Wettbewerbsprogrammen, Retrospektiven sowie Diskussionen und Master Classes einen ausgezeichneten Einblick in den aktuellen Dokumentar- und Animationsfilmdiskurs. Weitere Informationen wie auch das Programm finden sich unter [www.dok-leipzig.de](http://www.dok-leipzig.de)

Übernachtungen erfolgen individuell, gemeinschaftliche Anreise nach Absprache.

Die Akkreditierungsgebühr für Studierende beträgt 60 Euro – bitte in bar zum Vortreffen mitbringen. Voranmeldungen bitte unter Angabe des Studiengangs und der aktuellen Postanschrift sowie unter Beifügung eines digitalen Passbilds per e-Mail an: [ulrike.moths\(a\)uni-weimar.de](mailto:ulrike.moths(a)uni-weimar.de). Eine Vorbesprechung findet am Donnerstag 13.10.2016 um 14:30 Uhr im Raum 301 / M1 statt.

**3700114 animotion**

**A. Helmcke, N.N.**  
Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 19.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung zum Projektmodul „ongoingeverongoing“

Interessierte senden bitte bis zum Fr 14.10. per email eine PDF-Datei mit Namen, Matrikelnummer und Studiengang, links zu Bewegtbild-Beispielen und der Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an [aline.helmcke@uni-weimar.de](mailto:aline.helmcke@uni-weimar.de).

B 15, PC-Pool 102 und R104

**Kommentar**

Im Zusammenhang mit dem Projektmodul "ongoingeverongoing" werden Techniken und Methoden der 2D-Animation vermittelt sowie in wesentliche Grundlagen der experimentellen Animation eingeführt. Im weiteren Kursverlauf werden animierte Loops entstehen, die inhaltlich auf das zu belegende Projektmodul abgestimmt sind. Erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash werden vorausgesetzt.

Das Fachmodul ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt und ausschließlich für Studierende des Projektmoduls "ongoingeverongoing" belegbar.

**Voraussetzungen**

Belegung des Projektmoduls "ongoingeverongoing"

### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Ausführung der Entwurfsübungen, Anfertigung der Semesterpräsentation

**3700116 backup 2017**

### A. Körnig

Fachmodul

Mi, wöch., 07:45 - 10:45, ab 19.10.2016

### Bemerkung

Lehrende: Dipl.-Mediengestalterin Juliane Fuchs (verantwortlich)

Ort: Kinosaal 004, Bauhausstraße 15

### Kommentar

In seinem 19. Jahr steht das backup\_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup\_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen? Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Festivaltermin: 17.-21. Mai 2017

### Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 7.10.2016 an [juliane.fuchs@uni-weimar.de](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

**3700504 Grafikdesign****M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

**Kommentar**

Marc Schütz

**Fachkurs Grafik Design**

und 25.-28. Workshop

**Elementare digitale [Schrift]Gestaltung**

Der [Schrift]Gestalter steht seit jeher im Dialog mit seinem Werkzeug und Werkstoff. Technische Entwicklungen wirken sich immer auch formal ästhetisch auf die Arbeit aus. Der Werkstoff digitaler Typografie ist die kubische Bezierkurve. Trotz ihrer Unzulänglichkeiten als mathematisches Modell, liegt sie heute jeder Arbeit an und mit digitaler Schrift zugrunde. Im unmittelbaren Umgang mit der abstrakten Beschreibung von Form wird der Rechner nicht mehr als reiner Simulator analoger Werkzeuge, sondern als eigenständiges Werkzeug mit spezifischen Eigenschaften wahrgenommen.

**Videos:**<http://schultzschtz.com/R.mp4><http://schultzschtz.com/Q.mp4>**Voraussetzungen**

keine

**Leistungsnachweis**

Note

**3450120 Nutzlose Wunsch-Maschinen****T. Burkhardt, W. Sattler**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

**Bemerkung**

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

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

**Kommentar**

Verrückte Ideen? Aber keine Ahnung von Strom und Spannung? Wie steuere ich Sensoren und Motoren an? Wie kann ich eine interaktive Installation bauen? Ich habe noch nie etwas programmiert, geht das wirklich alles ohne Vorkenntnisse ?

Anhand der Realisierung einer eigenen verrückten Idee verschafft dir dieser Fachkurs einen umfangreichen Einblick in die Welt der Elektronik. Für Anfänger, Fortgeschrittene, Neugierige und alle die Lust am Experimentieren haben. Es gibt nur zwei Regeln: viel Eigeninitiative und am Semesterende muss die Maschine funktionieren.

### Leistungsnachweis

Note

## 3700137 Programmable Textiles

**P. Bösch, A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 17.10.2016

### Kommentar

Das Fachmodul „Programmable Textiles“ setzt sich mit den Möglichkeiten des 4D-Printings auseinander. Ausgehend von einer zweidimensionalen, textilen Fläche sollen durch Experimente Strukturen erarbeitet werden, welche besagte Flächen in dreidimensionale Objekte verwandeln. Neben Material- und Formexperimenten liefert das Modul einen Einstieg in die Möglichkeiten parametrischer und generativer Gestaltung. Mit Grasshopper (Plugin für Rhinoceros 3D) werden die Prinzipien datenflussbasierter / visueller Programmiersprachen erarbeitet, mit dessen Hilfe gezielt der Prozess der Formfindung im Spannungsfeld gestaltwandelnder Objekte unterstützt werden kann. Dazu gehören unter anderem auch:

- Hard- & Software-Hacks (Modifikationen der 3D-Drucker)
- Rhinoceros 3D & Grasshopper (Grundlagen CAD)
- Verformungs-Simulationen (Grundlagen Grasshopper)
- Optimierungsverfahren (z.B. Topographieoptimierung, Compliant Mechanisms)

Übungen und Experimente erfolgen anhand selbst gewählter Aufgaben- und Fragestellungen.

### Voraussetzungen

Die Teilnahme setzt keine Grundkenntnisse voraus.

### Leistungsnachweis

Note

## 3700142 Storytelling for 360°

**J. Hintzer, J. Hüfner**

Fachmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112

### Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: [jakob.huefner@uni-weimar.de](mailto:jakob.huefner@uni-weimar.de)

Studiengänge: Bachelor, offen für Master

Raum und Zeit: Erste Veranstaltung 12.10.16, 18 Uhr, Mittwochs: 17:00-20.30 (14tägig), 2 Blockseminare: 4.-5.11.16, 9.-10.16 (ganztägig), Ort: Kinoraum 112, Medienhaus.

### Kommentar

VR-Brillen gelten als Empathie-Maschinen, denn sie geben dem Zuschauer die Möglichkeit unmittelbar teilzuhaben am Geschehen, andererseits ist der Zuschauer auch Regisseur seines eigenen Films und will nicht nur der Geschichte folgen, sondern auch den Raum entdecken, in dem er sich bewegt. Was heißt das für die Erzählweise? Wie lenkt man den Zuschauer? Kann man in diesem Raum noch eine linear aufgebaute Geschichte erzählen oder geht es vielmehr darum eine Welt zu kreieren, in der sich der Zuschauer selbständig bewegt? Ausgehend von einem realen Ort in Weimar an dem ein 360° Grad Film gedreht werden kann, geht es neben Experimenten mit einer 360° Kamera, vor allem um Stoffentwicklung und Grundlagen des Drehbuchschreibens.

abstract:

360° videos demand a different kind of story telling. The audience doesn't follow a character, they discover a world. What does this mean for the storytelling? How do we guide the audience? During the werkmodul the students will develop a story for a locative based 360° movie and experiment with a 360° camera as well.

### Leistungsnachweis

regelmäßige und pünktliche Teilnahme, aktive Mitarbeit. Die Studenten sollen ein Drehbuch für einen 360° Film schreiben, welcher optional im SoSe 2017 realisiert werden kann. Alternativ können Studenten auch einen 360° Film drehen.

## 3700110 „Versuchsraum für kreatives Arbeiten und Studieren“

**K. Bonhag-De Rosa, M. Langer**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

### Bemerkung

**Tag:** Mittwoch (vorläufig)

**Zeit:** 10.30 - 13.00 Uhr (vorläufig)

**Rhythmus:** wöchentlich

**Dauer:** 12. Oktober 2016 - 15. Februar 2017

**Raum:** wird noch bekannt gegeben

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass in 4er-Teams gearbeitet wird.

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

### Kommentar

Reagieren ist ein wesentlicher Bestandteil des Arbeitsprozesses und ist auch als ein Prinzip im Umgang mit bestehenden Räumen zu verstehen. Wie verhält sich die Gestaltung der einzubringenden Nutzung gegenüber Bestehendem? Spricht sie den Raum an, tritt sie in Dialog, oder kontert die Gestaltung mit Gegenpositionen?

Es gilt eine Reaktion / Wirkung im gebauten Raum des "Raummoduls CemCel" zu zeigen um ihn als Arbeitsraum für und von Studierende zu entwerfen und dadurch nutzbar zu machen.

Die bestehenden raumbegrenzenden Elemente (Boden, Decke, Wände, Fenster, Tür), die bereits von Studierenden entwickelt und umgesetzt wurden, bilden den Rahmen, den es zunächst zu erfassen gilt.

Die Baumaterialien CemCel (Leichtbau Werkstoff aus Zement, Cellulose und Wasser) und BauBuche (Hartholz) sollen im Innenraum erlebbar werden und als experimenteller Baustoff für Möblierung weitergedacht werden. Bei der Möblierung kann es sich sowohl um integrierte als auch um flexible Elemente handeln.

Im ersten Schritt beobachten und analysieren die Studierenden im Diskurs ihren eigenen kreativen Arbeitsprozess. Daraus werden die zentralen Nutzungsszenarien destilliert und schließlich entwerfen interdisziplinäre Teams aus zwei Architektur und zwei Produktdesign Studierenden die Idealausstattung für das gesamte Raummodul. Dabei zu behandelnde Themen sind: Sitzen (Bank, Stuhl, Hocker), Arbeiten (Arbeitsfläche hoch, niedrig), Präsentieren, Modellbau, Verstauen, Akustik (Schallschutz, Kommunikationshilfe), Beleuchtung (Ausleuchten, Atmosphäre) und Pausen (Ruhen, Essen).

Grundsätzlich sind Raum und Ausstattung nicht separat zu denken, sondern als eine Einheit zu verstehen. Der Charakter des Raumes und seine Atmosphäre werden entscheidend über die Beschaffenheit der Oberflächen, über Texturen, Material und Farbe geprägt.

Die Visualisierung der Entwürfe für das Raummodul erfolgt zunächst anhand von Maßstabs-, schließlich in Mock-Up bis hin zur 1:1 Umsetzung. In der Umsetzungsphase konzentrieren sich die interdisziplinären Teams auf eines der Themenfelder (Möblierung, Licht, Akustik) und dessen Detaillierung.

Architektur und Produktdesign wird im Fachmodul zu einer Disziplin zusammengeführt und als konzeptionelle Symbiose im Versuchsraum CemCel gebaut.

### **Schwerpunkte:**

- Grundrisse lesen und zeichnen
- Konstruktionsprinzipien im Möbel- und Innenausbau kennenlernen und anwenden
- Proportionen und Körperbezug erfahrbar machen anhand 1:1 Modellbau
- Erfahrung im Entwurfsprozess zwischen Skizze, Modell und Fertigung in 1:1
- interdisziplinärer Austausch und Zusammenarbeit
- Beschaffenheit und Eigenschaften des Leichtbauwerkstoff CemCel in explorativer Herangehensweise kennenlernen d.h. Verarbeitungsmöglichkeiten und Herstellungstechnologien (fräsen, sägen, schleifen, gießen)
- Anforderungen an den kreativen Arbeitsraum beobachten, analysieren und definieren
- verschiedene Nutzungsszenarien erstellen und daraus die Grundausstattung des kreativen Arbeitsraumes für 4 Personen ableiten



**Hintergrund:**

Das Projekt Ehoch3 wurde 2013 aufgelegt, um das experimentelle Bauen und Forschen an der Bauhaus-Universität zu fördern. Ziel ist es, schrittweise Raummodule für den Campus zu entwerfen, zu planen und zu bauen. Die Raummodule sind jeweils ein gemeinschaftliches Projekt verschiedener Beteiligten aus dem universitären Kontext und der Bauindustrie und sollen als Arbeitsräume für die Studenten zur Verfügung stehen. Im Zusammenhang bildet sich ein kompaktes und gestapeltes Raumgefüge das für alle Beteiligten Raum für Experimente, Erlebnisse und Evaluierung lässt. Im Sommersemester 2013 wurde hierzu bereits ein erstes Entwurfsprojekt von Bachelorstudenten in ihrem 2. Semester durchgeführt. Im Wintersemester 2013-14 wurde ein erstes Modul neu konzipiert und konstruktiv durchgeplant. Im Laufe des Jahres 2014 konnte die Baugenehmigung für das Raummodul CemCel erteilt werden.

In Zusammenarbeit mit der MFPA Weimar ist ein großformatiger Stein aus Zellulose und Zement entwickelt worden. Da dieser Stein "CemCel" als Baumaterial noch nicht zertifiziert ist, besteht das Traggerüst aus "BauBuche". Die aussteifenden BauBuche Platten werden im Innenraum sichtbar und bilden Sichtfelder für die Ausfachung der CemCel Steine. Mit den Bauarbeiten des genehmigten BauBuche Ständerwerks konnte 2015 begonnen werden. Im Sommer 2016 wird das CemCel Mauerwerk fertiggestellt sein.

**Voraussetzungen**

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

Werkstattsscheine für Holz- und Metallwerkstatt

**Leistungsnachweis**

Note

**3700111 Abenteuerspielplatz Texten II - "Der innere Schweinehund - eine Dressur mit Worten"**

**B. Scheven, S. Ganser**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 14.11.2016

**Bemerkung**

Der Fachkurs wird in 6 bis 8 Veranstaltungen immer montags, ganztägig stattfinden.

**Kommentar**

Es ist paradox: Jeder von uns will seine Gesundheit erhalten. Aber wir tun recht wenig dafür. Wir ernähren uns mäßig, schlagen kluge Ratschläge in den Wind, schwänzen Vorsorgetermine und fahren zu schnell Auto, obwohl wir wissen, dass dies jährlich Hunderttausende die Gesundheit oder das Leben kostet. Woran liegt es, dass wir unangenehme Gedanken an unsere latent gefährdete Gesundheit lieber verdrängen - und können die richtigen Worte diesen Schutzwall überwinden?"

Dieser Fachkurs zeigt spielerisch verschiedene Möglichkeiten auf, emotional ansprechender und überzeugender zu schreiben. Als Abschlussarbeit des Kurses entwickeln wir Plakate. Und zwar solche, die Menschen dazu bewegen werden, ihr Verhalten auf der Stelle zu ändern. Widerstand zwecklos. Aber nur zu ihrem Besten, versteht sich.

**Leistungsnachweis**

Note

**3700121 Editorial Design****A. Palko, M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 15:00, ab 13.10.2016

**Bemerkung**

Der Fachkurs findet im Raum 101, Marinstr.1b statt.

Die Termine werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

**Kommentar**

Dieser Kurs beschäftigt sich mit der klassischen Disziplin von Editorial-Design von der Historie bis zur Gegenwart. Untersucht werden sollen mit konkreten Übungen und entstehenden Diskussionen die Unterschiede unterschiedlicher Textelemente und deren grafischen Anordnungen als Dramaturgie gestalteter Flächen.

**Leistungsnachweis**

Note

**3700123 Fachkurs «Radierung»****P. Heckwolf**

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, ab 20.10.2016

**Bemerkung**

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

**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 Ätzzradierung, Kaltnadel, Weichgrundätzung und Aquatinta entwickeln soll.

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

**Leistungsnachweis**

Note

### 3700126 Form, Line und Strukturen- sehen, zeichnen und digitalisieren - Gestaltungsprinzipien in Gipsskulptur, Zeichnung und digitaler Nachbearbeitung

#### K. Kunert

Fachmodul/Fachkurs

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, ab 28.10.2016

#### Bemerkung

evtl. 2 Gruppen

Freitag, wöchentlich, 9.00- 11.30 (12.30- 15 Uhr)  
 2 x Donnerstag, 12.30- bis 15 Uhr  
 Start 28.10., 9 Uhr Gipswerkstatt,  
 (Werkstattgebäude hinter dem Van de Velde Bau),  
 Geschwister-Scholl-Straße 7, Atelier VVB 116, HP 05,  
 ab Mitte Januar im Mac- Pool M1b, R 104

#### Kommentar

In diesem Fachkurs geht es um das Entwickeln gestalterischer Grundlagen, um Formfindung und Visualisation eigener Ideen. Am Anfang steht die Gestaltung einer Kleinskulptur 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, er führt über das 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, eine individuelle Gewichtung durch weglassen des 1. oder 3. Blocks ist möglich. 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 CS 6 gearbeitet wird. 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. Arbeitsmaterialien: Arbeitskleidung (Gips), Grafitstifte, B6, B 8, HB, Kreide oder Kohle, Radiergummi, Zeichenblock A2, USB Stick

### 3700128 Infrastruktur visualisieren

#### G. Kosa, J. Stuckrad

Fachmodul/Fachkurs

Fr, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 14.10.2016

#### Bemerkung

Die Teilnahme am Fachmodul bedingt den Besuch des Wissenschaftsmoduls »Infrastruktur beforschen« von Dr. Alexander Schwinghammer sowie des Projektmoduls »Society of people interested in boring things«.

#### Kommentar

Inhaltlich am Projektmodul »Society of people interested in boring things« orientiert, werden im Fachmodul verschiedene Drucktechniken erprobt und umgesetzt. Dabei wird es um die Beziehungen, Ergänzungen und

wechselseitigen Bedingungen von analogen und digitalen Prozessen gehen. Im Mittelpunkt stehen Hoch- und Offsetdruck. Die Ergebnisse der inhaltlich verbundenen Module werden an der Heidelberg GTO umgesetzt. Tagesexkursionen sind geplant. Teilweise findet der Unterricht kompakt statt.

### Leistungsnachweis

Note

#### 3700133 Miniplot

Fachmodul/Fachkurs  
Do, wöch., ab 27.10.2016

### Bemerkung

Lehrende: Carolin Otto, Drehbuchautorin

Die Lehrveranstaltung findet in vier Blöcken statt. Zwischen den einzelnen Veranstaltungen entwickeln die Teilnehmer ihre Texte selbstständig weiter. Um Vor-Anmeldung unter [text@carolinotto.de](mailto:text@carolinotto.de)

wird gebeten.

Ort: Marienstr. 1b, Raum 301  
Termine: 27./28.10.2016, 24./25.11.2016, 5./6.01. 2017, und 26./27.01.2017, ganztägig, ab 10:00 Uhr  
Beginn: 27.10.2016

### Kommentar

Das Drehbuch ist die Basis eines guten Films. In ihm sind die Handlung, Charaktere und deren Konflikte und der dramatische Bogen des Films angelegt. Während des Fachkurses werden die Studenten angeleitet, einen eigenen Kurzfilm-Stoff von der Idee zum Exposé, Treatment und schließlich zum „kurbelfertigen“ Drehbuch zu entwickeln, welcher in einem späteren Semester filmisch umgesetzt werden kann. Es kann eine eigene Filmidee mitgebracht oder aber aus den Übungen entwickelt werden. Durch Schreibübungen, gemeinsame Lektüre der Exposés bzw. Szenen, werden die Grundzüge des Drehbuchschreibens vermittelt und die Arbeit am Filmstoff vorangetrieben. Einen eigenen Text (den Kollegen) zu präsentieren, sachbezogene Kritik üben und entgegenzunehmen stehen damit ebenfalls auf dem Programm.

### Leistungsnachweis

Note

#### 3700139 Schreibworkshop für Bildende Künstler/innen

Fachmodul/Fachkurs  
Di, wöch., ab 18.10.2016

### Bemerkung

Lehrender: Fritz von Klinggräff (verantwortlich)

Der Fachkurs « Schreibworkshop für Bildende KünstlerInnen » ist offen für alle.

Raum und Zeit: Raum wird bekannt gegeben ;  
1. Veranstaltung am Dienstag, den 18.10.2016 um 9.00 Uhr

### Kommentar

Ziel des Workshops ist es, den Studierenden der Freien Kunst Schreibtechniken zu vermitteln, die Ihnen in ihrem zukünftigen Beruf als freiberufliche KünstlerInnen das Leben erleichtern. Dazu gehören ein vernünftiger Lebenslauf und ein Baukasten für das individuelle künstlerische Statement genauso wie das Schreib- und Lesetraining von Essays, Preetexten und Kurzkritiken. Hinzu kommen situative Elemente wie Sprechtechnik, Duktus und Gestus beim Interview vor Mikrophon und Kamera.

Die Ausgangsfrage ist : Wie verorte ich mich schriftlich und mündlich als KünstlerIn in meinem beruflichen Alltag? Ausgehend von den eigenen künstlerischen Arbeiten sollen auf diese Fragestellung überzeugende Antworten entwickelt werden, die eher von den eigenen Ansprüchen und Fähigkeiten der Workshop-Teilnehmer als von Rastertexten ausgehen.

Der Fachkurs besteht aus drei dreitägigen Blockseminaren und einer dreimonatigen Fernbetreuung: Er beginnt mit einem Workshop am Donnerstag, 28. Oktober, bis Samstag, den 30. Oktober 2016, bei dem das theoretische Rüstzeug erarbeitet und erste Praxisversuche gemacht werden. Ein zweiter dreitägiger praxisorientierter Workshop zur Vervollständigung des Künstler-Portfolios ist für den 24. – 26. November 2016 geplant.

Den Abschluss macht ein dritter dreitägiger Workshop vom 26.-28. Januar 2017, der « Presse- und Öffentlichkeitsarbeit » mit einer abschließenden Pressekonferenz zum Gegenstand hat. Die 9 workshop-Tage dauern jeweils von 9-18 Uhr ; die Teilnehmer können sich in diesen Tagen also keinen anderen Aufgaben widmen ! Hinzu kommt ein Fernstudium mit einem intensiven Austausch über gemeinsam vereinbarte Einzelaufgaben während des laufenden Semesters.

### Leistungsnachweis

Fachkursschein

## 3700109 „Spot on“ – Lichttechnik im fotografischen Bild

### H. Stamm

Fachmodul/Fachkurs

### Bemerkung

Raum und Zeit: wird rechtzeitig bekannt gegeben

### Kommentar

Der Fachkurs "Spot-on" beschäftigt sich im wesentlichen mit der Einführung und kreativen Nutzung des Lichts. Zu Beginn leuchten wir jede Ecke des Studios aus, um uns einen Überblick aller vorhandenen Techniken zu verschaffen.

Wir lesen Bilder.

Wie wurde in bekannten und bedeutenden fotografischen Ikonen das Licht eingesetzt?

Welche Stilmittel gibt es?

Welches Licht zu welchem Zweck?

Wie dezent kann oder muss Beleuchtung sein?

Mittels verschiedener Aufgabenstellungen und wöchentlichen Übungen, erarbeiten wir diverse Licht-Setups bis hin zu eigenen kreativen und experimentellen Ansätzen. Ob mobil oder immobil, hier werden sie erleuchtet!

Spot on!

### Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

### Leistungsnachweis

Note

## 3700505 Zauberlehrling - Magie ist Machbar

**K. Gohlke**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205

**Kommentar**

*"Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic."* - Arthur C. Clarke

Eine Hand voll Magie für alle Lebenslagen.

Das Arduino als Zauberstab.

Arduino lernen aber wo Anfangen?

Hier!

Im Rahmen dieses Fachmoduls wird ein produktiver Einstieg in die Umsetzung interaktiver Entwürfe gewagt, aus Grundrezepten, Tricks und schmutzigen Tricks werden Bausteine die sich nach dem universellen Prinzip: Eingabe-Interpretation-Ausgabe Projektübergreifend anwenden lassen.

Eine begleitende Einführung in Low-Cost 3D Druck liefert einen weiteren Baustein für die Trickkiste.

Eigene Ideen und Initiativen sind sehr willkommen und können im Projektverlauf bearbeitet werden.

Eingabe:

- Ein/Aus (Taster/Schalter)
- Drehwinkel (Potentiometer)
- Helligkeit/Temperatur/Druck/Biegung/... (Variable Widerstände)
- Das Schweizer Messer unter den Sensoren (Magnetfeldsensor)
- Berührung ohne Kontakt (Kapazitive Sensoren)
- ...

Interpretation:

- Code, schmackhaft zubereitet: Schnellstart, Grundlagen, Tricks und Überblick
- Wiederverwendbare Grundrezepte (Mehr Tricks..)
- Das Rad nicht immer neu erfinden: Code wiederverwenden und Tutorials pragmatisch Lesen.
- ...

Ausgabe:

- LEDs
- ..viele viele bunte LEDs
- einfache Displays

- Endlose Drehung (Gleichstrom)
- Halbe Drehung (Servos)
- Präzise Drehung (Schrittmotoren)
- Linearmotoren (Hubmagneten)
- Piepen und Brummen (Töne)
- ...

**Voraussetzungen**

keine

**Leistungsnachweis**

Note

**3495031    Freitagskurse im CIP POOL****T. Filter**

Kurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 21.10.2016

**Bemerkung**

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

**Kommentar**

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

**4449103    Architectural Sized Interfaces****E. Hornecker, P. Fischer**

Projekt

**Bemerkung**

Ort und Zeit werden in der Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced at the project fair

**Kommentar**

Mensch-Computer Schnittstellen sind oft tragbar und haben häufig objekthaften Charakter. Im Gegensatz dazu stehen Artefakte wie z.B. Möbel, welche verstärkt räumlichen Charakter besitzen. Interfaces können sowohl als Objekt oder als Raum, bzw. architektonisches Element gedacht werden. Dabei gestalten sie die Beziehung zwischen Mensch und Artefakt jeweils auf ihre eigene Weise.

Ziel des Projektes ist die Realisierung eines architektonischen Mensch-Computer Interface Prototypen. Auf Basis von Sensoren aus Industrieanlagen und recycelten/umfunktionierten Möbeln oder eigenkonstruierten Ultraleicht- und-Lowcost-Bauten (Popup Zelte, Segel, etc.) soll eine Mehrbenutzerschnittstelle für den Stadtraum entworfen und

implementiert werden. Um Qualitäten des Interfaces testen zu können soll die Kommunikation zwischen Mensch und Computer durch ein Ausgabemedium ergänzt werden. Projection Mapping hat sich hierbei als gutes Mittel zur prototypischen Umsetzung bewährt. Geplant ist hier der Aufbau eines Hinterhof-Außenlabors in dem Interface in Kombination mit einer Fassadenprojektion iterativ getestet werden kann.

Das Projekt ist so aufgebaut, dass eine Zusammenarbeit zwischen Gestaltern und Technologen hergestellt werden soll. D.h. eine Teilnahme ist für Bachelor in Medieninformatik, dem Master in Computer Science and Media als auch für Medienarchitekten bzw. Produktdesignern möglich. Die Rolle der Computer Science Studenten liegt hierbei eher im technischen (Sensorprotokolle, Mikrocontroller, Software, Datentransfer, etc.) und der gestalterischen Studenten eher im Entwurf aber auch im Bau der Interfaces/ Interaktion selbst.

Für den Medieninformatiker heißt das:

- Recherche existierender Media Architectural Interfaces (MAI)
- Auseinandersetzung mit aktueller Technik:
  - Programmierung: Processing, Arduino, Touchdesigner, etc.
  - Grafik: Spout, Syphoon, OpenGL, DirectX
  - Protokolle: OSC, Serial Communication, GreyCode, etc.
  - Gesture recognition
- Implementierung eines selbst entworfenen Interaktionsdesigns
- Schneller Einsatz der hergestellten Prototypen „in-the-wild“

Für den Medienarchitekten/Gestalter:

- Erfahrung technischer Realitäten und Bau robuster Interfaces für den Produktionseinsatz.
- Recherche existierender Media Architectural Interfaces (MAI)
- Entwurf und Formfindung auf Basis aktueller Arbeiten im Bereich interaktiver Medienarchitektur.
- Auseinandersetzung mit Interaktion mit Objekten gegenüber architektonischen Artefakten, Interaktion im öffentlichen Raum, Situiertheit, Multi-User Interaktion, ...
- Ausprobieren eigener Fertigungsprozesse, mit denen robuste Interfaces kostengünstig realisiert werden können.

Realisierung eines robusten Interfaces in Zusammenarbeit mit Medieninformatikern.

### Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, peer-assessment, individual project interim critique, documentation of the project in a written report in the style of a scientific paper.

## 4449105 Meerjungfrauen gibt es nicht? Interaktive Kostüme schon!

**E. Hornecker, M. Honauer**  
Projekt

Veranst. SWS: 10

### Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced at the project fair



## Kommentar

Das ist eure Chance an einem praktischen Projekt mitzuwirken! In Kooperation mit dem Kinder- & Jugendballett in Altenburg (<http://www.tpthueringen.de/mitmachen/kinder-jugendballett.html>) werden wir zwei interaktive Kostüme für eine Unterwasserwelt kreieren. Die Aufgabe ist es die ‚lebenden‘ Kostüme auf Basis eines bereits existierenden Konzepts zu realisieren. Ihr werdet in interdisziplinären Teams bestehend aus Design- und Medieninformatik-Studenten arbeiten. Neben der Soft-/Hardwareentwicklung und der Anfertigung des Kostüms, liegt unser wissenschaftlicher Fokus hauptsächlich auf dem Potential von elektronischen Textilien für Tanzperformances. Zum Einsatz werden Technologien wie z.B. Arduino LilyPad, Processing/Java, Neopixel, leitfähige/resistive Stoffe und Garne kommen. Ihr werdet kreativ werden und ihr werdet in Austausch mit dem Theater-Team aus Altenburg und Gera (Choreographen, Tänzer, Kostüm-Designer/Ausstatter, Schneider/Näher, Techniker, ...) stehen. Eure Arbeit wird durch eine qualitative Nutzerstudie abgerundet (z.B. Besuch von Proben, Tests mit den TänzerInnen, Interviews mit dem Team in Altenburg und Gera). Die zu entwickelnden Kostüme werden im Juni 2017 ihr Debüt auf der Ballettbühne haben. Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

## Voraussetzungen

CSM/HCI: Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen und im Bereich des Physical Computing. Programmierkenntnisse (bevorzugt Java oder C++) sind Voraussetzung. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping und mit E-Textiles/Wearables, 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 interdisziplinären Teams interessiert sind und gute Deutsch-Grundkenntnisse haben.

PD: Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder in der Performance-Kunst. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in interdisziplinären Teams interessiert sind und gute Deutsch-Grundkenntnisse haben. Vorwissen in der Entwicklung interaktiver Prototypen oder im Bereich von E-Textiles/Wearables sind ideal. Kenntnisse in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert, aber nicht zwingend notwendig. Interessenten, die das angebotene Modul als freies Projekt belegen möchten, werden bevorzugt behandelt.

Anmeldung bitte bis zum 10.10.2016 via E-Mail unter [michaela.honauer@uni-weimar.de](mailto:michaela.honauer@uni-weimar.de) (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

MM: Die Aufgabe des Medien-Managers im Team ist es das Projekt zu koordinieren, Zeitpläne aufzustellen, Aufgaben und Deadlines im Überblick zu haben sowie die Kommunikation nach innen und außen zu leiten. Daher werden praktische Erfahrungen in der Organisation und Durchführung von Medien- oder Kulturprojekten (auch im Kleinen) vorausgesetzt. Fähigkeit eigenständig zu Arbeiten, abstrahierend zu Denken und überzeugend zu Argumentieren sind weitere gute Voraussetzungen. Wichtig ist, dass der Teilnehmer an der Zusammenarbeit mit interdisziplinären Teams interessiert ist und über gute Deutsch-sowie Englischkenntnisse verfügt. Vorwissen im Bereich Prototyping/E-Textiles/Wearables könnte vorteilhaft sein, das wird aber nicht vorausgesetzt. Kenntnisse in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert, aber auch nicht zwingend notwendig.

Anmeldung bitte bis zum 10.10.2016 via E-Mail unter [michaela.honauer@uni-weimar.de](mailto:michaela.honauer@uni-weimar.de) (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

## Leistungsnachweis

aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, selbständige Arbeitsweise, Projekt-Dokumentation

## 3700211 Festivallounge 2017

### A. Körnig

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 22:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 19.10.2016

**Bemerkung**

Lehrende: Dipl.-Mediengestalterin Juliane Fuchs (verantwortlich)

Ort: Kinosaal 004, Bauhausstraße 15

**Kommentar**

In seinem 19. Jahr steht das backup\_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an. Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup\_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen? Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Festivaltermin: 17.-21. Mai 2017

**Voraussetzungen**

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 7.10.2016 an [juliane.fuchs@uni-weimar.de](mailto:juliane.fuchs@uni-weimar.de)

**Leistungsnachweis**

Note

**3700212 Friss' oder stirb' Tischkultur reloaded**

**L. Straßer**  
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

**Bemerkung**

Richtet sich an Bachelor Studierende Produktdesign.

Das Projekt kann von Master Studierenden nur als freies Projekt mit eigen gesteckter Zielsetzung und Thematik gewählt werden. Teilnahme daher nur an Exkursionen und Filmabenden.

Bitte um persönliche Motivation und Zielsetzung vorab.

Individuelle Terminanforderung vorab ist notwendig.

Mehr zum Inhalt auf der Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Plenum:

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Raum wird noch bekannt gegeben.

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

Individuelle Konsultationen:

nach Vereinbarung

### **Kommentar**

Die verschiedenen Kulturen manifestieren sich nirgends so deutlich wie in unsere Koch-, Ess- und Tischkultur. Das Projekt "Friss' oder stirb" möchte die Grenzen der Tischkultur ausloten, neu interpretieren und erweitern.

Aufgabe wird es sein, ein Produkt/Essutensilie zu entwerfen, welches ein Ritual neu interpretiert, gewohntes auf die Probe stellt oder althergebrachtes neu erfindet.

Es geht um Lust am Essen und Lust am Kochen, Genuss und puren Geschmack, Dekadenz und Luxus, Slowfood und Fastfood, Zubereitung und Prozessketten, Handhabung und Sitten, Ritual und Ritualisierung, Ekel und guten Appetit.

An Hand des Themas werden exemplarisch Design Kompetenzen geübt und erprobt.

Das Projekt legt großen Fokus auf Formgestaltung, Ergonomie, Nutzung, Handhabung. Überprüfung am Objekt und an der Person. Es geht ums Experimentieren - auch mit Lebensmitteln.

Dies ist ein Projekt für "Hand's On Persönlichkeiten" - mit Lust an viel, viel Modellbau, Variantenbildung und Formstudien - und Lust am Kochen und Essen.

Das Projekt beinhaltet:

- DesignThinking Workshop als Warmup

- Filmabende zum Thema
- Bei Bedarf Einstieg in verschiedenen Modellbautechniken
- Exkursion zu Porzellanmanufakturen, Besteck und Fine Dining Herstellern
- Exkursionen zu Sterne Gastronomen

(Reisekosten müssen die Studierenden selbst übernehmen)

Projektschwerpunkte:

- Kreativ Methodik
- Projektplanung und Zeit Management
- Auseinandersetzung mit Form und Ergonomie
- Auseinandersetzung mit Form und sinnlicher Erfahrung (Geschmack/Geruch)
- Auseinandersetzung mit Material, Herstellungsverfahren und Techniken des Modell- und Formenbaus.
- Gestaltung einer angemessenen Präsentation + Dokumentation.
- Vorwissen in Porzellan/Glasgestaltung/Metallbearbeitung und Herstellung ist nicht obligatorisch aber von Vorteil.

**Voraussetzungen**

keine

**Leistungsnachweis**

Note

**3700213 Klangwerkstatt A - 16/17**

**R. Minard, T. Helbig, T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, ab 18.10.2016

Di, wöch., 13:30 - 15:00, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011  
 Di. 9:15-10:45 und 13:30-15:00 Weitere Termine nach Vereinbarung | Beginn: Di. 11.10.2016

**Kommentar**

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

**Voraussetzungen**

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

### Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

## 3700507 LUFT-RAUM-VOLUMEN: Gestalten mit Luft

**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

### Bemerkung

Projektstart      Dienstag      17.10.16

### Kommentar

Luft liefert Energie, transportiert Klänge, entfacht Feuer, formt Landschaften, trägt Flugzeuge und Boote, formt Fahrzeuge, erzeugt Reibung, trägt Düfte & Aromen und zum Atmen brauchen wir sie auch.

Welche Möglichkeiten eröffnen sich bei der Nutzung von Luft in der Gestaltung?

Im ergebnisoffenen Prozess entwickeln die Projektteilnehmer/innen Entwürfe bei denen Luft eine - im weitesten Sinne - tragende Rolle spielt. Wie funktioniert Luft als Gestaltungsmittel, als Medium, als Zwischenraum oder als Füllstoff für Strukturen und den Leichtbau? Wie entstehen Volumenkörper, dynamische Strukturen, Klangerzeuger, pneumatische Objekte, Flugobjekte, textile Strukturen, Formwandler & SoftRobots aus, mit und durch Luft?

Ausgehend von historischen und aktuellen Beispiele für Luftobjekte, nähern wir uns einer neuen Formensprache und hinterfragen die Ästhetik der isotropischen Verformung. In praktischen Experimenten und Einführungen befassen wir uns mit den physikalischen und technischen Eigenschaften von Luft. Herstellungs- und Verarbeitungstechniken werden im Projektverlauf vermittelt und fließen in die Entwurfsarbeit ein. Begleitend widmen wir uns auch der Frage wie Luft als Gestaltungsmittel, z.B. durch Materialeinsparung und zur ökologischen Nachhaltigkeit von Produkten beitragen kann.

Eine Exkursion zum Luftmuseum in Amberg ist in Vorbereitung.

Stichworte: Segeln, Gleiten, Fön, Schlauchboot, Ventilator, Luftmatratze, Luftpolster, Fallschirm, Wind, Sturm, Orkan, Luftballon, Heissluftballon, Segelflieger, Reifen, Zwischenraum, Vakuum, Dicke Luft, Duft, Ausdehnung, Windkanal, Luftschiff, Klima.

### Voraussetzungen

keine

### Leistungsnachweis

Note

**3700218 NICHTS LEICHTER ALS DAS!" / Topologieoptimierung(en) im Designprozess****P. Bösch, A. Mühlenberend**  
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

**Bemerkung**

Tutor: Moritz Neuner

Projekttag: Dienstag

**Kommentar**

Aufbauend auf unseren bisherigen Entwurfserfahrungen fahren wir fort mit der material- und gewichtssparenden Topologieoptimierung von Produkten.

Hintergrund: obwohl die Optimierung von Produkten gemäß Gewichts- und Materialersparnis in der Industrie hochaktuell ist und mittlerweile vereinzelt innovative Produktergebnisse kursieren, bleibt die Frage offen, wie (und wie erfolgreich) DesignerInnen mit der Optimierung im Entwurfs- und Entwicklungsprozess umgehen. Wesentliche Punkte der Produktoptimierung bleiben die ästhetische Interpretation und die konzeptionelle Integration von technischen Analysen.

Ein wesentliches Manko bisheriger Produktoptimierungsstrategien ist das Fehlen einer handhabbaren Ordnung von Produkten. Ebenfalls herausfordernd ist, dass jede Designentwicklung ein offener Prozess bleibt mit gleichermaßen rationalen wie emotionalen Einflüssen. Im Wintersemester erarbeiten wir zunächst eine handlungsmotivierende Übersicht von Produkten aus Sicht des Designs. Ziel dieser Übersicht ist, erstmalig im Design einen Atlas von Produktoptimierungen zu beginnen, der es möglich macht, einzelne Designs in ihrem Gesamtzusammenhang zu verstehen,

Das Projekt zielt ausdrücklich darauf ab, eine Masse von Geometrien und Entwürfen zu generieren und hat daher einen dauernden „Kurzschlusscharakter“.

Um die besondere Kompetenz des Produktdesigns am Bauhaus bezüglich Topologieoptimierung öffentlichkeitswirksam zu verbreiten, werden wir während des Semesters den Projektverlauf - und seine Ergebnisse in einem Blog veröffentlichen.

**3700219 ongoingeverongoing****A. Helmcke**

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Aus technischen Gründen ist das Projekt in den Plätzen begrenzt. Interessierte senden bitte bis zum Fr 14.10. per email eine PDF-Datei mit Namen, Matrikelnummer und Studiengang, links zu Bewegtbild-Beispielen und der Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an [aline.helmcke@uni-weimar.de](mailto:aline.helmcke@uni-weimar.de).

Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt bis zum 17.10.

Alle Interessierten werden per email über die Teilnahme informiert.

Raum 105, B15

**Kommentar**

„Never mistake motion for action.“ Dieses Statement verdeutlicht den Unterschied zwischen allgemeinem Tun und einer handlungstreibenden Aktion, die eine Story voranbringt. Uns wird in diesem Kurs ersteres beschäftigen: Bewegungen oder Handlungen, die zu nichts führen außer zurück zu ihrem Ausgangspunkt. Dafür bietet das filmische Prinzip des Loops den geeigneten Rahmen. Es ist eine experimentelle Form für die non-lineare Erzählweisen. Darüber hinaus ist das Loop allgemein ein wichtiges Element in der Animation. Die boiling line belebt ein animiertes Standbild. Naturphänomene wie Regen und Feuer werden über Zyklen dargestellt. Aber auch als Reflektion über die Wiederkehr des Immergleichen bietet das Loops den geeigneten Rahmen. Der Kurs richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich nicht in erster Linie an der Narration orientiert, sondern an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre. Der Fokus des Kurses liegt auf Techniken im Bereich 2D-Animation (drawn animation, cut out animation). Für die Belegung des Projektes sind Grundlagenkenntnisse in digitaler und/oder analoger Animation erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen zudem verbindlich das Werkmodul „animotion“ wählen.

### Voraussetzungen

Teilnahme am Werkmodul „animotion“

### Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an Plenum und Projektbetreuung, Teilnahme an den Entwurfsübungen, Projektentwurf, Entwicklung eines animierten Kurzfilmformats, Anfertigung der Semesterpräsentation

## 3700222 Propaganda

**J. Hintzer, J. Hufner**

Projektmodul

### Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: [joern.hintzer@uni-weimar.de](mailto:joern.hintzer@uni-weimar.de)

Raum und Zeit: Erste Veranstaltung Donnerstag 13.10.16, 14 Uhr – 16.30 Uhr  
Bis Dezember wöchentlich, danach Blockseminare und Teamtreffen.

Ort: Kinoraum 112, Medienhaus.

### Kommentar

Im Netz ist ein Meinungs- und Propagandakrieg ausgebrochen. Es wird gefaked, getrollt und geschwört. Die Kanäle der sozialen Netzwerke sind zu politische Arenen geworden. Manchmal werden dabei Wahrheiten verdreht oder zum Zwecke der Demagogie glatt gelogen. Der Klimawandel wird gegen jede wissenschaftliche Erkenntnis angezweifelt und Kindern sei es angeblich nach EU Recht verboten bis zum 8ten Lebensalter Luftballons aufzublasen.

Wie könnte man Meinungsblasen zum platzen bringen? Wie sähen objektive Nachrichten aus? Wie könnte man Propaganda erkennen und filmisch entblößen?

Wie erreicht man den nicht geneigten Zuschauer?

Diese Fragen beschäftigen uns im Projektmodul „Propaganda“. Wir beschäftigen uns theoretisch und historisch mit Propaganda, lernen richtig zu recherchieren und entwickeln dann in einem zweiten Schritt eigene filmische Formate und Ideen.

Zwei – drei Ideen werden dann in größeren Teams umgesetzt. Dabei ist eine Kooperation mit dem Projektmodul „Politische Botschaften“ von Martin Weisbeck, Grafiik Design möglich.

## 3700233 Was isSt Esskultur?

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

Veranst. SWS: 18

### **Bemerkung**

Richtet sich vornehmlich an Studierenden ab 5. Semester Bachelor, Studiengang Produktdesign.

Ab 3. Semester kommen nur Studierenden, über einem Motivationsschreiben eventuell in Betracht das Projekt zu belegen.

Die Teilnahme am Wissenschaftsmodul angeboten durch Dr. Alexander Schwinghammer wird nachdrücklich empfohlen

### **Plenum:**

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

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

VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

### **Individuelle Konsultationen:**

nach Vereinbarung

### **Kommentar**

Was ist Esskultur?

Welche Rolle spielt ihr als Designstudierenden bezüglich dieser sich wandelnden Kultur und wie nimmt ihr dazu individuell oder im Team, Position ein?

Im Rahmen des Projektes werden wir uns besonders mit folgenden Fragen auseinandersetzen; Was ist Esskultur? Unsere Esskultur, insbesondere die Esskultur der Jugend, ändert sich und unterschiedliche soziokulturelle Studien belegen das. Wie wichtig ist uns unserer Esskultur, welchen Stellenwert wollen/sollten wir ihr geben?

Der Rückgang traditionelle Familienstrukturen und die Zunahme von z.B. Singlehaushalten führt zu einem eventuellen Verlust des gemeinsamen Essens als soziokulturelles Ereignis. Sowohl unter jung als auch und Alt. Diese Entwicklung führt zur Kappung eines Informationsaustausches bei Tisch und zur Abnahme einer Koch-, Ess- und Tischkultur die im Idealfall von Eltern an die Kinder, von Großeltern an Kleinkindern und von Freund zu Freund weiter gegeben, gepflegt und weiterentwickelt wird.

„Kann Tisch Küche sein?“ Wie viel braucht ES Tatsächlich? Wohlsein? Wohlhaben? Das Wesentliche? Minimalismus? „Weniger ist Glücklicher?“



Ziel ist die Erstellung, Individuell als auch im Team, einer Designstudie, mündend in einem Entwurf für eine Dienstleistung und/oder Produkt, ausgearbeitet bis hin zu Form- und Funktionsmodellen.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung).

Geplant ist eine Dokumentarfilmreihe und dessen kritische Beschauung!

Geplant ist auszustellen auf der AMBIENTE Messe Frankfurt, 10. – 14.02.2017 (unter Vorbehalt)

Der Entwurfsprozess wird durch Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Wintersemesters ist eine individuelle Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer abzugeben.

#### **Voraussetzungen**

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff (absolviert und nachweisbar)

### **3700236 Atelierprojekt Radierung**

#### **P. Heckwolf**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 18.10.2016

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

#### **Bemerkung**

Weitere Werkstatttermine nach Absprache  
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

#### **Kommentar**

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

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem SS 2016

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **3700200 „Bildwelten der modernen Reklame“**

#### **H. Stamm, J. Hauspurg**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 11.10.2016

#### **Bemerkung**

Präsenzpflicht im Plenum

#### **Kommentar**

Im Projekt "Bildwelten der modernen Reklame" blicken wir zurück auf die Anfänge der fotografischen Werbewelt. Wir studieren das Sujet des Werbefotografen, dessen Entwicklung hin zur heutigen

Möglichkeit als Quereinsteiger erfolgreich zu sein.

-Wie werden Abläufe strukturiert?

-Wie wird eine Arbeit entwickelt?

-Wie werden Ergebnisse unter Zeitdruck produziert?

Das Business ist schnell, hart und ehrlich. In verschiedenen Gastvorträgen werden wir einen Einblick in die aktuelle Arbeit einiger Fotografen erhalten. Unser Fokus liegt im wöchentlichen angewandten und experimentellen Arbeiten.

#### **Voraussetzungen**

Werkstatteinführung Fotostudio

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **3700204 Das dokumentarische Portrait**

#### **U. Mothes**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 18.10.2016

#### **Bemerkung**

In das Projekt eingebettet ist eine Exkursion zum Internationalen Festival für Dokumentar- und Animationsfilm in Leipzig. Hinweise dazu entnehmen Sie bitte der separaten Ausschreibung.

#### **Kommentar**

Das Portrait gehört zu den populärsten Spielformen des dokumentarischen Films, welche eine oder mehrere reale Protagonisten ins Zentrum der Filmerzählung stellt. Im Rahmen des Projektes sollen anhand der Anhand der Sichtung und Diskussion von Filmbeispielen filmierzählerische Mittel des dokumentarischen Portraits untersucht und verschiedene Ansätze und Vorgehensweisen zur filmischen Beschreibung von "Realität" und realen Charakteren diskutiert werden. Wie nähern sich Filmemacher den Portraitierten an? Wie spiegelt sich die Haltung des Filmemachers zu dem repräsentierten Konflikt in der filmischen Umsetzung wider?

In kurzen Übungen und Diskussionen sollen Strategien von Recherche und Gesprächsführung ausgelotet werden. Daran schließt die Konzeption und Realisation eigener kurzer dokumentarischer Portraits in Einzel – oder Gruppenarbeiten an.

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **3700205 Das Projekt „Krank?“**

#### **B. Scheven, A. Döpel**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:15 - 14:00, ab 18.10.2016

#### **Bemerkung**

Das Projekt wird immer dienstags, i.d.R. von 10:15 bis ca. 14:00 stattfinden

#### **Kommentar**

Im Projekt werden wir drei ganz unterschiedliche Themen zur Auswahl stellen an denen unsere Gesellschaft physisch oder psychisch immer stärker krank. Demenz, Ignoranz, Handy-Sucht. Im Lauf des Semesters werden wir untersuchen, was die visuelle Kommunikation zur Heilung oder Linderung dieser Phänomene beitragen kann. Die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

### Leistungsnachweis

Note

## 3700206 Die Kunst des (anders) Handelns?

**N. Salmon, S. Wachsmuth**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

### Kommentar

"Die Kunst des (anders) Handelns"

VLV\_WiSe16-17\_Projekt\_Wachsmuth\_Salmon Veranstaltungsart: Projektmodul Verantwortliche Lehrpersonen: Simon Wachsmuth & Naomi T. Salmon

Beschreibung:

Das Projekt "Die Kunst des (anders) Handelns" thematisiert unterschiedliche Denkmodelle, denen die Frage nach Handlung und Wirksamkeit zugrunde liegt. Beispiele westlichen als auch chinesischen Denkens dienen dabei als Ausgangspunkt für eine Reflexion über die Handlungsmöglichkeiten und Strategien innerhalb künstlerischer Praxen der Gegenwart.

Am Begriff des Handelns ist interessant, dass es sowohl das Tun als auch das Nichttun umfasst. Beides kann als Ursache für eine Wirkung gesehen werden. Das Handeln besteht in Wirklichkeit oft aus vielen zusammenhängenden Handlungen, die unser Alltagsleben, sowohl das soziale, als auch das private Leben strukturieren.

Dem westlichen Denken entsprechend, ist unseren Handlungen zumeist ein Ziel vorangestellt. Wir brauchen also einen Plan, ein Modell, eine Taktik oder eine Technik, um ein Ziel zu erreichen. Angelehnt an Michel de Certeau's Buch "Kunst des Handelns", untersuchen wir diese Begriffe, als auch die Tricks, Finten und Listen von Verbrauchern: Gehen, Reisen, Erzählen, Sprechen, Schreiben, Denken, Lesen, Machen u. a. (de Certeau), die das Vorgehen im Alltag westlicher Gesellschaften strukturieren.

"Kein Plan überlebt den Kontakt mit dem Feind", sagte angeblich der General Graf von Moltke. Wir sind es aber gewohnt Motiv und Ziel auf eine Linie zu bringen. Dabei blenden wir oft die realen Gegebenheiten aus. Auf einer Landkarte schaut der Weg häufig einfach aus, das Gelände jedoch verhält sich anders.

"Das chinesische Denken kennt kein Modell, kein Ideal und keinen Plan. Das chinesische Denken kennt die Umgebung, die Umstände und die Situation." (Francois Jullien). Nur durch die Erkenntnis des Potenzials der Situation wird eine Wirkung erzielt. Das chinesische Denken berücksichtigt die Dynamik des Zustandes und versucht sie "im Fluß" zu nutzen. Der Natur entsprechend wächst die Blume von selbst. Sie muss aber gepflegt werden, das Unkraut muß entfernt, Insekten und Nager ferngehalten werden. Das Wachstum selbst, entzieht sich unserem Einfluß. Wie beim Judo, wird die vorhandene Kraft für eigene Zwecke "genutzt". "Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt", sagt Konfuzius.

Anhand dieser diversen Denkansätze, sollen eigene und fremde Ideen und Werke analysiert und reflektiert werden. Die Auseinandersetzung mit gegensätzlichen Theorien, Konzepten und Philosophien (ost/west) soll dazu anregen, entscheidende Parameter für das spätere künstlerische Vorgehen zu erproben bzw. das bereits Vorhandene zu überprüfen.

Während des Semesters werden Gespräche mit ExpertInnen zu westlicher und östlicher Philosophie, Kunst- und Kulturgeschichte und kurze Exkursionen nach Berlin stattfinden.

**Bemerkungen:**

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 11. Oktober von 9-12 Uhr zugesichert werden. 2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 13. Oktober, um 10 Uhr im HP05 ist Pflicht.

Raum und Zeit Projekttag sind Mittwoch und Donnerstag, Plenum jeweils am Donnerstag ab 10 Uhr (mit open end). Ort: HP 05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7.

Projektbeginn: Donnerstag, 13.10 um 10 Uhr, Projekteinführung, Anwesenheit ist Pflicht. Projektende: 2. Februar, um 10 Uhr.

Leistungsnachweis: Einreichung von bisherigen Resultaten am Ende der Vorlesungszeit.

**3440110 Freies Projekt**

**G. Babtist, M. Kuban, A. Mühlenberend, W. Sattler**  
Projektmodul/Projekt

Veranst. SWS: 18

**Kommentar**

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

**Leistungsnachweis**

Note

**3700235 „Klick-Klack“ – Der Weg zum besseren Bild**

**H. Stamm, J. Hauspurg**

Projektmodul/Projekt

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 13.10.2016

**Bemerkung**

Präsenzpflicht im Plenum

**Kommentar**

Das Projekt "Klick-Klack" befasst sich mit kreativen und experimentellen Wegen der Bildgestaltung. Im Fokus steht die Nutzung und Analyse von Algorithmen, generativen Methoden, analogen und digitalen Techniken. Wir recherchieren, fokussieren und experimentieren.

Wie werden Bilder heutzutage schon vor der Aufnahme gemacht?

Wie werden ad hoc Bilder gemessen und analysiert?

Welche Rolle spielt die Bildgestaltung des Apparates?

Wo liegt die Gewichtungen der technischen „Schönheit“?

Das Projekt strebt eine medial kritische Untersuchung an. Wöchentliche Übungen und Experimente helfen uns dabei die Gedanken der Ingenieure zu erahnen und eine eigene Zielstellung zu formulieren.

Ladet Eure Akkus auf und leert die Festplatten – wir lösen aus.

**Voraussetzungen**

Werkstatteinführung Fotostudio

**Leistungsnachweis**

Note

**3281211 Kurzschluss**

**G. Babtist, M. Langer, L. Straßer, W. Sattler, K. Gohlke** Verant. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 09:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 003, ab 18.10.2016

**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

**3700215 Material World**

**E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 11.10.16 zwischen 9-12 Uhr in Raum 008 im V-d-V-Bau vorstellen.

**Kommentar**

In der zunehmend immateriellen Welt wird die Bedeutung von Material oft nicht mehr wahrgenommen, weil sich das Verhältnis von Oberfläche und Substanz in den letzten Jahrzehnten stark verändert hat. „Heute über Material zu sprechen, heißt, über Oberflächen zu reden“, glaubt Veronika Schöne (Süddeutsche Zeitung, 09.11.2002) und sieht überall Mogelpackungen „...in denen Materialwerte nur zitiert werden #...# der Glaube an die Kraft der Materialien (ist) längst dem schönen Schein gewichen“. Dabei ist und bleibt unser Alltag materiell, wir selbst sind vergängliches Material - und zukünftiger Sondermüll.

Im Projekt Material World werden wir uns mit dem Wert und der Neudeutung des Materials für die künstlerische Arbeit auseinandersetzen. Wir untersuchen die Bedeutung des Materials, wie es sich verwandelt hat und reflektieren die inhärente Botschaft des Materials in Verbindung mit der eigenen künstlerischen Intention.

Unterstützt werden wir durch die langjährige Forschung von Prof. Monika Wagner (Mitglied der Gründungskommission der Fakultät Gestaltung). In ihrem bekannten Lexikon des künstlerischen Materials. Werkstoffe der modernen Kunst von Abfall bis Zinn stellt sie die Frage, ob Material nur Träger der Idee ist, oder auch Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerks hat. Sie analysiert die Botschaften der Materialien durch das Geflecht ihrer historischen Nutzungen und ihrer sozialen wie geschlechtsspezifischen Zuschreibungen.

Im Projekt experimentieren wir weiterhin mit der Kombinatorik von Fundstücken mit neuem Material und deren spezifischen Eigenschaften; Organisches mit von Menschen Geschaffenem; der Körper als Material in Performance; und Material in Verbindung mit den immateriellen Elementen Licht und Sound.

Einen Überblick über die heute von KünstlerInnen verwendeten Materialien und deren Bedeutungen werden durch studentische Referate geschaffen.

Neben einer Exkursion nach Berlin sind Besichtigungen von bisher „unbekannten“ Handwerksbetrieben in Thüringen und Werkstätten innerhalb der Bauhaus-Universität geplant (z.B. die Labors und Versuchsanordnungen der Materialforschung und der Umweltingenieurwissenschaften).

### Leistungsnachweis

Projektschein, Exkursionstage

## 3700238 ON THE EDGE – postdigitale Fotografie?

### A. Stiller

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

Do, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 209, ab 13.10.2016

### Bemerkung

Beginn des Projektes: Donnerstag, 13. Oktober 2016, 11.00 Uhr, Atelier 209, HG

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 15.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16.00 – 18.00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Atelier 209-211, HG und HP05, VdV

### Kommentar

Fotografie, besonders in digitaler Form, ist ubiquitär und fester Bestandteil der Alltagspraktiken. Neben den blühenden Erzeugnissen unserer Kultur- und Medienindustrie waren es vor allem die sich schnell ausbreitenden, partizipativen Plattformen im Internet, die zu einer rasanten Verbreitung von Bildern, ihrer Globalisierung und Demokratisierung, beitrugen.

Wie geht man als Künstler mit diesen Entwicklungen um? Wie kann man sich diese Möglichkeiten und deren spezifische Ästhetiken für die eigene Arbeit nutzbar machen? Wie grenzt man sich in seinen Arbeiten von der Flut der Bilder ab? Welche Präsentationsformen und -medien sind zeitgemäß? Was bedeutet postdigitale Fotografie?

Diesen und anderen Fragen wird im Projekt anhand der individuellen fotografischen Arbeiten nachgegangen. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Weiterentwicklung der eigenen Werkgruppen und dem Experiment an den Grenzen des fotografischen Mediums.

Neben der Auseinandersetzung mit verschiedenen fotografischen Künstlerpositionen zum Thema sind Exkurse zu Strategien der Aneignung/Appropriation in der Fotografie und zu Diskursen aus dem Bereich der Visuellen Kultur geplant.

Innerhalb des Projektes findet voraussichtlich eine Exkursion statt.

### Leistungsnachweis

Note

## 3700237 »Society of people interested in boring things«

### G. Kosa, A. Schwinghammer

Projektmodul/Projekt

Do, wöch., 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 13.10.2016

### **Bemerkung**

Die Teilnahme am Projekt bedingt den Besuch des Wissenschaftsmoduls »Infrastruktur beforschen« von Dr. Alexander Schwinghammer sowie des Fachmoduls »Infrastruktur visualisieren« von Gaby Kosa.

### **Kommentar**

Standards und Strukturen werden von vielen Menschen zunächst als langweilig empfunden. Einmal etabliert, sind sie da, um wohl ewig unhinterfragt und monoton wiederholbar zu sein. Wir wollen einen zweiten Blick riskieren und herausfinden, ob sie tatsächlich so langweilig sind, wie sie es versprechen.

Im Projekt werden »unsichtbare«, im Hintergrund stehende Strukturen im Mittelpunkt stehen, deren Existenz häufig erst im Moment des Fehlens, des Nicht-Funktionierens oder des Ausfalls überhaupt bemerkt werden.

Diese Strukturen werden uns inhaltlich und methodisch durch das Semester begleiten und in 12 kleinen Publikationen sichtbar werden. Gedruckt werden diese im begleitenden Fachmodul »Infrastruktur visualisieren« an der Heidelberg GTO bei Jörg von Stuckrad, wobei die Druckformen analog hergestellt werden.

Die gestalterischen Auseinandersetzungen erfolgen hauptsächlich typografisch, sprachlich und illustrativ, unterstützt u.a. durch die Illustratorin Nadia Budde.

Bestandteile des Projekts sind zudem verschiedene Exkursionen.

### **Leistungsnachweis**

Note

## **3700231 Vermitteln, Forschen, Innovieren – ein Corporate Design (ASA-Projekt)**

### **A. Dreyer, G. Kosa**

Projektmodul/Projekt

### **Bemerkung**

Anmeldung zur Projektbörse

Beginn: Termine nach Vereinbarung

Ort: VdV, Raum 103

### **Kommentar**

Eine einheitliche Gestaltung aller Kommunikationsmittel und Produkte setzt die Auseinandersetzung einer Institution mit ihrem gesellschaftlichen, politischen und/ oder kulturellen Selbstverständnis voraus. Dieser Prozess gestaltet sich als ein besonderer, wenn sich unter einer Dachorganisation autonom arbeitende Unterorganisationen abbilden. Doch trotz heterogener Interessen, ist es dem BDK e.V. Fachverband für Kunstpädagogik gelungen, sich auf den Weg zu einem gemeinsamen Corporate Design zu begeben, dass der Verschiedenheit der Landesverbände dennoch Raum geben soll. Dieser besonderen Herausforderung dürfen sich interessierte Studierende in einem ASA-Projekt nicht nur in Weimar, sondern wettbewerblich auch an der Burg Giebichenstein und der Kunsthochschule Kassel stellen, als Einzelperson oder als Team. Grundlage bildet ein einjähriger, z.T. professionell moderierter Diskursprozess zum Selbstverständnis des Verbandes, zu seinen Kernaufgaben und Zukunftszielen. Auf der Hauptversammlung im März 2017 wird aus drei Konzepten eines ausgewählt und prämiert.

### **Leistungsnachweis**

Note

**3700232 Visuelle politische Botschaften****A. Palko, M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Die Veranstaltung findet im Raum 101 in der Marienstr.1b statt.

Zur Projektbörse werden die Plenumszeiten bekannt gegeben.

**Kommentar**

Visuelle politische Botschaften

Welche Kraft/Gewalt haben die unterschiedlichsten Medien im 21. Jahrhundert erlangt und welche Rolle spielt diese mit ihren spezifischen Eigenschaften. Welche Mittel nutzen die individuellen Kanäle und welche Gefahren und Möglichkeiten entstehen dabei. Eine Aufgabe sollte sein ein visuelles Bild der EU zu entwerfen.

Stichwörter: Propaganda, Politische Plakate, Provo Bewegung, Murals, Parteien, Gewerkschaften, Demonstrationen, Staaten und Ihre Erscheinungsbilder, Religionen.

Dieses Projekt kann begleitend mit dem „Propaganda“ Mediengestaltung Hinter & Hüfner belegt werden.

**Voraussetzungen**

keine

**Leistungsnachweis**

Note

**3700234 WHAT IF/THEN/ELSE?****C. Knoth, K. Renner**

Projektmodul/Projekt

Di, wöch., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 11.10.2016

**Kommentar**

WHAT IF/THEN/ELSE?

Wir hinterlassen heute ein Trümmerfeld verpasster Möglichkeiten, eine fragmentarische Welt. Entscheiden heißt, sich jetzt gegen alle anderen Möglichkeiten auszusprechen — eben für die eine (richtige?) Wahl.

Ausgehend von kleinen Übungen zur Konzeption visueller Entscheidungsmaschinen ergeben sich Spekulationen, wie sich unsere Gegenwart darbieten würde, wenn historische Ereignisse anders verlaufen wären. Mit der Entwicklung von Parallelgeschichten und alternativen Formen der Urteilsfindung wird zudem unsere visuelle Grammatik überprüft, und womöglich transformiert.

Als Ergebnis sollen jeweils eigenständige Projekte zum Thema entstehen — die Wahl des Mediums ergibt sich aus dem konzeptuellen Ansatz. Dabei ist die inhaltliche Auseinandersetzung genauso wichtig wie der ästhetische Diskurs, der durch die Gastkritiker Dan Solbach und PWR Studio im Semesterverlauf erweitert wird.

Das Arbeiten in Gruppen ist möglich, ebenso die Kollaborationen mit anderen Akteuren. Zum Ende des Semesters sollen alle Projekte in einer gemeinsamen Präsentation gezeigt werden.

**Leistungsnachweis**

Note



**3700602 Übung: "Plakatwettbewerb Deutsches Studentenwerk"****B. Scheven, A. Döpel**

Übung

Di, wöch., 10:15 - 14:00, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Die Übung wird in den ersten Wochen des Semesters, immer dienstags, parallel zum Projekt "Krank?" stattfinden.

**Kommentar**

Das Deutsche Studentenwerk hat seine Ausschreibung für dieses Jahr noch nicht veröffentlicht. Unabhängig davon wird es unser Ziel sein, den 3. Platz aus dem WiSe 2014/15 zu schlagen.

**3700301 always somewhere else - Fotokurs (photography course)****N. Röder**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Bewerbung bis 12. Oktober via Uni-Email-Adresse mit Portfolio-PDF (maximal 10 Fotografien) an: nina.roeder@uni-weimar.de (Bitte keine download-links o.ä. schicken!)

**Kommentar**

„Here is always somewhere else“ - lautet der Filmtitel über den mysteriös-verstorbenen Künstler Bas Jan Ader, der von seiner Performance den Atlantik zu überqueren nie zurückgekehrt ist. Im Juli 1975 stach er mit seinem Boot "Ocean Wave" in See; Monate später wurde das Wrack seines Schiffes vor der Küste Irlands entdeckt - von Ader fehlte jede Spur. Sein Verschwinden und sein hinterlassenes Werk wurde zur Metapher des Scheiterns. In unserer erfolgsorientierten Gesellschaft traut sich kaum einer von Niederlagen oder Misserfolgen zu sprechen. So widmen wir uns während des Kurses ganz bewusst dem Thema SCHEITERN - Scheitern im künstlerischen Prozess oder gar "Scheitern als Kunst". Wir achten auf die Niederlagen im künstlerischen Prozess, die dazu führen, andere, neue und bessere Wege einzuschlagen oder anders zu denken. Inhaltlich werfen wir einen Blick auf gesellschaftsrelevante und aktuelle Themen wie: Politisches Scheitern, privates Scheitern, familiäres Scheitern oder finanzielles Scheitern. Passend zum Sujet werden zeitgenössische und historische Bildästhetiken und künstlerische Positionen diskutiert.

Während des Projektes sollen die eigenen fotografischen Fähigkeiten inhaltlich und konzeptionell, aber auch in technischer Hinsicht in Komposition, im Studio und in der Postproduktion vertieft werden. Ziel des Kurses ist eine kohärente finale Serie und deren ausstellungsreife Produktion.

Fakultativer Bestandteil des Kurses ist eine Exkursion zu Paris Photo-Messe im November.

Bewerbung bis 12. Oktober via Uni-Email-Adresse mit Portfolio-PDF (maximal 10 Fotografien) an: nina.roeder@uni-weimar.de (Bitte keine download-links o.ä. schicken!)

**Voraussetzungen**

Erfolgreiche Teilnahme am Anfänger-Fotokurs "Hellsehen"

**Leistungsnachweis**

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken im Plenum 20%, Kurzreferat mit Bezug zur eigenen Thematik 10 %, Projektübungen 10 %, Konzeptentwurf und Realisierung einer Finalen Serie 60%.

**3700302 animotion****A. Helmcke, N.N.**

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 18.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung zum Projektmodul „ongoingeverongoing“

Interessierte senden bitte bis zum Fr 14.10. per email eine PDF-Datei mit Namen, Matrikelnummer und Studiengang, links zu Bewegtbild-Beispielen und der Darstellung des bisherigen Studienverlaufs an [aline.helmcke@uni-weimar.de](mailto:aline.helmcke@uni-weimar.de).

B 15, PC-Pool 102 und R104

**Kommentar**

Im Zusammenhang mit dem Projektmodul "ongoingeverongoing" werden Techniken und Methoden der 2D-Animation vermittelt sowie in wesentliche Grundlagen der experimentellen Animation eingeführt. Im weiteren Kursverlauf werden animierte Loops entstehen, die inhaltlich auf das zu belegende Projektmodul abgestimmt sind. Erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash werden vorausgesetzt.

Das Werkmodul ist aus technischen Gründen in der Teilnehmerzahl begrenzt und ausschließlich für Studierende des Projektmoduls "ongoingeverongoing" belegbar.

**Voraussetzungen**

Belegung des Projektmoduls „ongoingeverongoing“

**Leistungsnachweis**

regelmäßige Teilnahme, Ausführung der Entwurfsübungen, Anfertigung der Semesterpräsentation

**3700308 Dataflow****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 19.10.2016

**Bemerkung**

Mi. 17:00-20:30 Uhr

Raum 204, Marienstr. 7 b

ab 19.10.2016

**Voraussetzungen**Motivationsschreiben an [mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de](mailto:mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de)**Leistungsnachweis**

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

**3700311 Einführung in Max/MSP****T. Helbig**

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 17.10.2016

Veranst. SWS: 2

**Bemerkung**

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011

**Kommentar**

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignalen.

**Voraussetzungen**

Laptop

**Leistungsnachweis**

Hausarbeiten

**3700313 Elektroakustische Musik I-A****T. Carrasco García, T. Helbig**

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 19.10.2016

Veranst. SWS: 4

**Bemerkung**

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.10.2016

**Kommentar**

Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klang-gestaltung den Studierenden beider Institutionen an. Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

**Leistungsnachweis**

Klausur, Hausaufgaben

**3700316 Grundkurs Montage/basic course montage****V. Harsa**

Werkmodul

Do, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.10.2016

Veranst. SWS: 4

**Bemerkung**

Ort: Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112 (Beamer, Leinwand, Tonsystem)

**Kommentar**

Das Werkmodul behandelt die Grundzüge der Montagetechnik. Begriffe wie „Rhythmus“, „Zeit“, „Raum“ und „Zusammenhang“ werden bezüglich des Filmschnitts analysiert. Angelehnt an diese Themengebiete werden praktische Aufgaben umgesetzt, gemeinsam gesichtet und besprochen.

Das Werkmodul beinhaltet die Einführung in Schnittsysteme wie Avid Media Composer, Final Cut Pro oder Premiere Pro, und richtet sich an Studentinnen und Studenten des ersten Studienabschnitts.

**Voraussetzungen**

Anmeldung bei [vaclav-karel.harsa@uni-weimar.de](mailto:vaclav-karel.harsa@uni-weimar.de)

**Leistungsnachweis**

Regelmäßige und aktive Beteiligung an den Plenen, Anfertigung und fristgerechte Abgabe der Aufgaben

### 3700317 Hellsehen für Anfänger - Einführung in die Fotografie (Clairvoyance for beginners - Introduction to Photography)

**N. Röder**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, ab 17.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung bis 12. Oktober via Uni-Email-Adresse (unbedingt Name, Matrikel und Fachrichtung angeben) mit kurzem Motivationsstatement an [nina.roeder@uni-weimar.de](mailto:nina.roeder@uni-weimar.de)

**Kommentar**

Das Werkmodul "Hellsehen für Anfänger" bietet allen Fotografie-Interessierten eine Einführung in die scheinbar magischen Parameter der analogen und digitalen Fotografie. Im Mittelpunkt steht zunächst die Vermittlung technischer Grundlagen: Die Funktion des Spiegelreflexkamarasystems, die Entscheidung der richtigen Belichtungszeit und Blende, unterschiedliche Belichtungsautomatiken, sowie die Filmwahl und ISO Zahl. Nachdem dann "Raw" und "Histogramm" keine okkulten Begriffe mehr darstellen, werden die vielfältigen Ausdruckformen der Fotografie - von dokumentarischen Ansätzen über Fine Art, bis hin zur Kriegs- und Fashionfotografie vorgestellt.

Anhand dieser zeitgenössischen und historischen Bildästhetiken werden bildgestalterische und kompositorische Mittel und Möglichkeiten analysiert und diskutiert. Die neu zu erlernenden seherischen Fähigkeiten der eingeweihten Teilnehmer sollen mittels zielgerichteter zweiwöchiger Aufgabenstellungen während des Kurses angewendet werden, um am Ende eine eigenständige kohärente Serie anzufertigen.

**Voraussetzungen**

keine Vorkenntnisse notwendig - ausgewiesenes Interesse an der Fotografie!

**Leistungsnachweis**

Aktive Teilnahme während der Bildkritiken und Kurzreferat 20 %, Anfertigung der Aufgaben 30%, Konzeptentwurf und Anfertigung der Finalen Serie inkl. Präsentation einer Mappe 50%.

### 3700318 Introduction to Fiber – Einführung in das Textile und seine künstlerische Umnutzung

**K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 18:30, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 24.10.2016

**Bemerkung**

Erstes Plenum am 24.10.16, 13:30h  
Erscheinen zum ersten Plenum ist Voraussetzung zur Teilnahme!

**Kommentar**

Im Fachkursmodul beschäftigen wir uns mit verschiedenen textilen Bearbeitungstechniken und der künstlerisch, erfinderischen Umnutzung dieser für eigene Experimente und Arbeiten. Wir untersuchen außerdem bestehende Künstlerpraktiken im Umgang mit Textil. Im Turnus von zweiwöchigen Intensiv-Workshops werden verschiedene Techniken wie beispielsweise Häkeln, Filzen, Färben, Nähen, Weben, Sticken und Drucken erlernt und in Übungsaufgaben angewendet sowie präsentiert. Das Fachkursmodul findet in Kooperation mit der studentischen Initiative Textilwerkstatt der Bauhaus-Universität und der Siebdruckwerkstatt Gerberstraße statt.

**Leistungsnachweis**

Note

**3700319 Klangperformance und Live-Elektronik A****T. Helbig**

Werkmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 17.10.2016

Veranst. SWS: 2

**Bemerkung**

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011

**Kommentar**

Innerhalb des Kurses werden Kompositionen entwickelt, die für verschiedene Instrumente bzw. Klangobjekte und Live-Elektronik konzipiert sind. Dabei spielen das Mapping von Parametern und Midi ebenso eine tragende Rolle, wie OSC, entwickeln von (Software-) Instrumenten, sowie ein Diskurs zur Bühnenpräsenz. Die Ergebnisse werden zum Ende des Semesters im Rahmen eines Konzertes aufgeführt. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

**Voraussetzungen**

Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

**Leistungsnachweis**

Hausaufgaben, musikalische Aufführung, Dokumentation

**3700323 Meandering through Space****M. Schneider**

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:30, ab 20.10.2016

Veranst. SWS: 4

**Bemerkung**

Ort: Digital Bauhaus Lab, Bauhausstr. 9a // Performance Plattform (Raum 001)

**Kommentar**

Die Interaktion des Wassers mit geologischen Formationen führt zu geschlängelten und gewundenen Formen, die seit Urzeiten Vorbild sind für dekorative und mystische Gestaltung. Auch das Labyrinth, das um ein Zentrum meandert ist ein kulturelles Mem das seit Jahrtausenden kopiert und immer wieder neu interpretiert wird. Ob in ritueller Bewegung, im Tanz oder als Graffiti. In diesem Modul gehen wir den mäandernden Bewegungsspuren nach und erlernen die programmatische Gestaltung von raumfüllenden Kurven, Meandern und Labyrinthen. Am Ende des Moduls steht die kollaborative Gestaltung eines Meanders, das auf der Performance-Plattform aufgeführt werden soll.

Folgende Kenntnisse werden vermittelt:

- Programmieren mit Processing
- Steuerung der Videowall und des Sound-Systems der Performance-Plattform
- Interfaces zur Aufzeichnung und Gestaltung von Trajektorien
- Kurven, Trajektorien und Bewegung im Raum
- Theorie und Praxis der Meander und Labyrinth
- Programmierte Gestaltung von Linien und Kurven
- Raumfüllende Kurven und fraktale Mathematik
- Generative Systeme

Dieses Modul erfordert keine Programmierkenntnisse.

Im Rahmen des Kurses werden grundlegende Programmierkenntnisse vermittelt, die es ermöglichen in Zukunft fortgeschrittene Kurse zu belegen.

Das Modul wird in enger Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung und der Professur Experimentelles Radio veranstaltet.

Es wird empfohlen den Kurs mit "Sounds in Motion" (EKK) oder mit "Big Data / Archiv 2" (RADIO) zu kombinieren.

Der Kurs richtet sich auch an Studierende der Medienwissenschaften, die das Seminar "Experimentalkulturen" und das Projekt-Modul "Experimente, Artefakte und ihre Performance" bei der Professur Gestaltung medialer Umgebungen belegen, sowie Studierende der Medienarchitektur.

Die Bewerbung für den Kurs muss bis spätestens 8. Oktober per Email erfolgen.

Weitere Infos zur Bewerbung, Zulassungsvoraussetzungen, Deadlines und Benotungs-Schema auf der Webseite zum Kurs.

### Leistungsnachweis

- 50 % Kursbegleitende Aufgaben, Experimente und Sketche
- 30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)
- 20 % Kollaboratives Design (Meandering Bauhaus)

## 3700325 Printed Electronics: Electro-Papercraft

**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 18.10.2016

### Bemerkung

Anmeldung per E-mail an [florian.wittig@uni-weimar.de](mailto:florian.wittig@uni-weimar.de)

Ort: R. 103 (R. 003 für Praxisteil), Marienstrasse 7 b

### Kommentar

Ausgerüstet mit Inkjetdrucker und leitfähiger Tinte beschäftigen wir uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, dem Digitaldruckverfahren und dem Werkstoff Papier.

Wir testen die Möglichkeiten von gedruckter Elektronik mit Inkjet und werden Touchsensoren, Potentiometer oder Lautsprecher drucken und mit elektronischen Bauteilen kombinieren.

Inspiziert von verschiedenen Faltechniken, Origami und Papercraft, konzipieren die Studierenden kleine 3D-Papierobjekte, die wir mit gedruckten Leiterbahnen versehen.

**Voraussetzungen**

Teilnahme an weiteren Interface Design Kursen empfohlen.

This is an introductory course with no technical pre-requisites. Basic knowledge regarding microcontrollers and electronics components is helpful. Concurrent enrollment in other IFD courses offering is strongly encouraged.

**Leistungsnachweis**

Active participation, planning & fabricating a paper object containing printed electronics, documentation.

**3700326 Printed Electronics: Squeegee, brush, and multimeter****F. Wittig**

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 18.10.2016

Veranst. SWS: 2

**Bemerkung**

Marienstr. 7b, Raum 103 (Praxisteil in Raum 003)

**Kommentar**

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit den Unterschieden und Kombinationsmöglichkeiten zwischen technisch exaktem Siebdruck, wie man ihn zum Aufbringen von Leiterbahnen benutzt, und dem Siebdruck als künstlerischer Technik.

Wir befassen uns zunächst mit den Grundlagen der Druckverfahren mit Schwerpunkt auf der Siebdrucktechnik und diskutieren die Möglichkeiten gedruckter Schaltkreise. Wir testen die Leitfähigkeit verschiedener Druckfarben mit selbst hergestellten Druckvorlagen und lernen dabei die Prozesse und Werkzeuge des Siebdruckverfahrens kennen (dies stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar). Wir haben auch die Möglichkeit, selbst leitfähige Farbe herzustellen und zu testen.

Eventuell in Zusammenarbeit mit einer freien Siebdruckwerkstatt gehen wir auf die Unterschiede der Werkstätten ein und diskutieren die Möglichkeiten, die die verschiedenen Arbeitsweisen bieten. Als Abschluss des Projekts stellen die Studierenden mit Siebdrucktechnik ein grafisches Produkt mit gedruckter Elektronik her.

**Voraussetzungen**

Teilnahme an weiteren Interface Design Kursen empfohlen.

This is an introductory course with no technical pre-requisites. Basic knowledge regarding microcontrollers and electronics components is helpful. Concurrent enrollment in other IFD courses offering is strongly encouraged.

**Leistungsnachweis**

Aktive Teilnahme, Planung und Herstellung eines grafischen Produkts mit gedruckter Elektronik, Dokumentation

Active participation, planning & fabricating a screen printed object containing printed electronics, documentation.

**3700327 Raumkonjunktur – Expanded Cinema/Space Demand - Expanded Cinema****V. Harsa**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 14.10.2016

### Bemerkung

Ort: Bauhausstrasse 15 - Kinoraum (Beamer, Leinwand, Tonsystem)

Zielgruppe:

MKG/FK/PD/MW/VK/LAK

### Kommentar

as Werkmodul „Raumkonjunktur - Expanded Cinema“ setzt sich mit verschiedenen Ausbruchsmöglichkeiten aus standardisierten Formen und Inhalten des bewegten Bildes auseinander.

Die Sensibilisierung für Charaktereigenschaften, Wirkung und Defizite verschiedener Vorführräume und unterschiedlicher Projektionsoberflächen bietet die Gelegenheit experimentelle Spielräume zu öffnen und zu begehbar zu machen.

Der Bruch mit dem klassischen Kino-Dispositiv provoziert zur Aktion, also zur Bewegung und Haltung, sowie Haltungsänderung.

Der Kinosaal wird als soziale Institution reaktiviert und als begehbarer Raum etabliert.

Als finale Präsentation der Lehrveranstaltung wird eine Ausstellung konzipiert, welche am Ende des Semesters in der Projekt- und Designwerkstatt „Gaswerk“ in Weimar stattfindet.

### Voraussetzungen

Anmeldung bei [vaclav-karel.harsa@uni-weimar.de](mailto:vaclav-karel.harsa@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

Regelmäßige und Aktive Teilnahme an den Plenum, Präsentation einer künstlerischen, gestalterischen Arbeit im Rahmen einer finalen Ausstellung

## 3700329 Storytelling for 360°

### J. Hintzer, J. Hüfner

Werkmodul

Mi, unger. Wo, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112

### Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: [jakob.huefner@uni-weimar.de](mailto:jakob.huefner@uni-weimar.de)

Studiengänge: Bachelor, offen für Master

Raum und Zeit: Erste Veranstaltung 12.10.16, 18 Uhr, Mittwochs: 17:00-20.30 (14tägig), 2 Blockseminare: 4.-5.11.16, 9.-10.16 (ganztägig), Ort: Kinoraum 112, Medienhaus.

### Kommentar

VR-Brillen gelten als Empathie-Maschinen, denn sie geben dem Zuschauer die Möglichkeit unmittelbar teilzuhaben am Geschehen, andererseits ist der Zuschauer auch Regisseur seines eigenen Films und will nicht nur der Geschichte folgen, sondern auch den Raum entdecken, in dem er sich bewegt. Was heißt das für die Erzählweise? Wie lenkt man den Zuschauer? Kann man in diesem Raum noch eine linear aufgebaute Geschichte erzählen oder geht es vielmehr darum eine Welt zu kreieren, in der sich der Zuschauer selbständig bewegt? Ausgehend von einem realen Ort in Weimar an dem ein 360° Grad Film gedreht werden kann, geht es neben Experimenten mit einer 360° Kamera, vor allem um Stoffentwicklung und Grundlagen des Drehbuchschreibens.



**abstract:**

360° videos demand a different kind of story telling. The audience doesn't follow a character, they discover a world. What does this mean for the storytelling? How do we guide the audience? During the werkmodul the students will develop a story for a locative based 360° movie and experiment with a 360° camera as well.

**Leistungsnachweis**

regelmäßige und pünktliche Teilnahme, aktive Mitarbeit. Die Studenten sollen ein Drehbuch für einen 360° Film schreiben, welcher optional im SoSe 2017 realisiert werden kann. Alternativ können Studenten auch einen 360° Film drehen.

**3700330 Tonstudioteknik / Akustik****R. Minard**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 13.10.2016

**Bemerkung**

Ort: Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal

**Kommentar**

Dies ist ein Theoriekurs. Es werden die technischen Grundlagen der Musikproduktion behandelt. Dabei werden Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoge/digitale Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik vermittelt.

Dieser Kurs findet zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik FRANZ LISZT statt.

**Leistungsnachweis**

Klausur

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

Werkstattkurs

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

**Bemerkung**

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

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

Beginn: Semesterbeginn

**Kommentar**

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

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

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

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

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines 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

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

**Bemerkung**

Richtet sich an: G

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

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

**Kommentar**

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

**3581051    Offsetdruck****J. Stuckrad**

Werkstattkurs

**Bemerkung**

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

**Kommentar**

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

**3700403    DREYER – Methoden und Konzepte der Kunstpädagogik - ein Forschungsseminar (FD-Modul 3/ Wissenschaftsmodul)****A. Dreyer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, gerade Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 20.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung zur Projektbörse

Richtet sich an: FK, PD, VK, LAK, MKG, A&U

**Kommentar**

Sich den Methoden und Konzepten der Kunstpädagogik auf ungewohnten Wegen zu nähern, sie zu analysieren und im konkreten Einsatz zu evaluieren, soll Ziel dieses Seminarangebotes sein. Dabei geht es nicht um einen allgemein rezeptiven Zugang zur kunstpädagogischen Praxis und deren Grundlagen, sondern um eine forschende Grundhaltung und damit auch das Hinterfragen bestehender Konzepte und Methoden in der Übersetzung in den Schulalltag. Die Ergebnisse der Forschungsarbeit münden in eine Online-Publikation, die neue Blickwinkel auf die untersuchten Methoden eröffnen soll.

**Leistungsnachweis**

Leistungsnachweis: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

**3700404    DREYER - Zugänge zur computerbasierten künstlerischen Arbeit (FD-Modul 1/ Wissenschaftsmodul)**

**A. Dreyer**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 27.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung: zur Projektbörse

Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, MKG, A&amp;U

**Kommentar**

"Spielen ist ein Experiment mit dem Zufall." Novalis

Das Angebot richtet sich an interessierte Studierende, die sich in einem begleitenden Workshop in experimentellen Zugängen zur computerbasierten künstlerischen Arbeit erproben und ihr erworbenes Wissen sowie die entwickelten Fähigkeiten auf Vermittlungsprozesse anwenden wollen. Dabei steht das künstlerische Verständnis kunstvermittelnder Arbeitsweisen im Zentrum der Planungsprozesse. In eintägigen Projekten sollen an den kooperierenden Schulen in Weimar und Erfurt Schülerinnen und Schüler für die besonderen Wahrnehmungsweisen, die die computerbasierte künstlerische Arbeit eröffnet, sensibilisiert werden. Zudem finden vorgegebene Unterrichtsinhalte ihre individuelle Umsetzung. Das Seminar steht im Kontext der Lutherdekade und des Projektes Weimarer Kinderbibel und zielt auf eine Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler für ihre kulturellen und gesellschaftlichen Wurzeln. Den kindlichen Zugängen und Übersetzungsleistungen soll in besonderer Weise Raum gegeben werden.

Workshoptermine: 14./15.10.2013, Beginn jeweils 10.00 Uhr in der Trierer Straße 12 (siehe VLV)

**Leistungsnachweis**

Leistungsnachweis schriftliche Arbeit: 6 LP

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

**3700405 ESCHERICH - Von Raumwechsel und wechselnden Räumen ... (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**
**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Fr, unger. Wo, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 28.10.2016

**Bemerkung**

Anmeldung: zur Projektbörse

Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, A, U, M

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort: ?

Beginn: 28.10.2016, Raum HP 05 alle weiteren Räume werden im 1. Seminar besprochen. (weitere Termine: 11.11.2016, 25.11.2016, 09.12.2016, 06.01.2017 und 20.01.2017)

**Kommentar**

Wäre der Mensch eine Schlange, könnte er sich Häuten. So aber verliert er nur seine Schuppen – was ihm natürlich nicht gefällt und worauf er gern verzichten würde. Man sollte sich aber nicht täuschen lassen von solch unveränderlich Äußerlichem. Denn dahinter, irgendwo geht es unentwegt drunter und drüber. Die Metamorphosen, all die inwandigen Häutungen sind ungeheuerlich. Anders ist es mit der Kleidung: man kann sie wechseln – nach Bedarf, Belieben und dem Portefeuille entsprechend. Im Falle

des Überdrusses ist Trennung möglich – freilich nur in privaten oder besonders ausgewiesenen Bereichen. Darüber hinaus umgibt sich der Mensch mit Architektur mehr oder weniger bewusst. Und wer sich mancher Behausung nicht klar wird, sollte reziprok von dieser äußeren Hülle zu jener, der darin lebenden Menschen denken, deren inneren Metamorphosen und wird sich dann dessen klarer. Frei nach dem Motto: "Zeig mir, wie du wohnst und ich sage dir, wer du bist."

Indem wir uns in Architektur – in Räumen bewegen, setzen wir uns ins Verhältnis zur Welt, erkennen und erproben die Beziehungen zwischen uns selbst und dem Raum sowie den Dingen darin. Wir wohnen, arbeiten und bewegen uns in Räumen. Dabei gehen wir eine unmittelbare Beziehung mit Ihnen ein - mit unserem Betreten füllen wir sie mit Leben. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden.

Im Seminar werden wir wechseln und tauschen, suchen und finden, uns orientieren und verlieren in der ewigen Metamorphose unterschiedlichster Räume! Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Raumtausch werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns bewusst. Im Verändern, Ergänzen, Entwerfen und schließlich im 1:1 Bauen selbst kommen eigene Ideen zum Tragen. Wagt mit uns ein Selbstexperiment. Denn "gerade wenn man glaubt etwas ganz sicher zu wissen, muss man sich um eine andere Perspektive bemühen." (John Keating)

Das Seminar "Von Raumwechsel und wechselnden Räumen ..." gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

### Leistungsnachweis

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

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

## 3700406 FUCHS - Seminar Das Theater der Architektur. Visionäre und phantastische Architektur von Galli Bibiena und Piranesi bis zu Boullée (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2016

### Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe nach der Projektbörse für die, die auf der ausgehängten Liste stehen unter:

<http://www.uni-weimar.de/de/gestaltung/struktur/lehrgebiete-personen/wissenschaftliche-lehrgebiete/dr-thomas-fuchs/>

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Epochen der Kunstgeschichte bis 1800“.

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

### Kommentar

Architektur, die im Kopf stattfindet und nur auf dem Papier realisiert worden ist, hat die Künstler immer schon fasziniert. Frei von Sachzwängen, unberührt von technischen Beschränkungen konnten Formen jenseits der üblichen Ordnungen entworfen und Ideen utopischer Welten entwickelt werden. Phantastische Bauten wurden im Theater und in der Festdekoration auf die Bühne gebracht, düstere Visionen Piranesis fanden ihren Widerhall noch in Hollywood. Die visionären Bauten der französischen Revolutionsarchitekten fütterten den Größenwahn megalomaner Pläne totalitärer Herrscher im 20. Jahrhundert.

**Leistungsnachweis**

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

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

**3700407 FUCHS - Seminar Kunstgeschichte. (Einführungsmodul Lehramt) (Wissenschaftsmodul)**

**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2016

**Bemerkung**

Nur für Studienanfänger Lehramt Kunsterziehung.

Keine Anmeldung in der Projektbörse.

**Kommentar**

Einführendes Methodenseminar und Übungen zur Kunstgeschichte und den kunstwissenschaftlichen Begriffen von Stil und Epoche sowie der Terminologie der Kunstbeschreibung.

**Leistungsnachweis**

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

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

**3700407() FUCHS - Seminar Kunstgeschichte. Prüfungsvorbereitungsseminar Lehramt (Wissenschaftsmodul)**

**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2016

**Bemerkung**

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Studierende des Lehramts ab dem 5.Semester (bitte angeben) haben Vorrang

**Kommentar**

Grundlagen der Kunstwissenschaft und Methoden zur historischen Einteilung von Kunstepochen und Kunststilen.

**Leistungsnachweis**

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

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

**3700409 FUCHS - Seminar Vom Abbild zum Gegenstand. Skulptur und Plastik des 19. und frühen 20. Jahrhunderts (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**

**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2016

**Bemerkung**

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe nach der Projektbörse für die, die auf der ausgehängten Liste stehen unter: <http://www.uni-weimar.de/de/gestaltung/struktur/lehrgebiete-personen/wissenschaftliche-lehrgebiete/dr-thomas-fuchs/>

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“.

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

**Kommentar**

Die Apologeten der Moderne erhoben einen keramischen Gebrauchsgegenstand (Duchamp) zur ehernen Schlange der künstlerischen Heilslehre im 20. Jahrhundert. Dem fiktiven Dichter Croniamantal wurde laut Apollinaire das ultimative Kunstwerk errichtet: ein unsichtbares Denkmal. Demgegenüber räkeln sich weiterhin schwülstige Elfen und Jungfrauen auf Marmorbetten, Orang-Utans würgen Eingeborene und bronzene Hirsche röhren in den Himmel. Eine bürgerliche Gesellschaft staffiert ihre Welt nach ihrem Geschmack aus. Im Gegenzug befreien Degas, Medardo Rosso, Rodin und viele andere, Skulptur und Plastik von ihrer Abbildfunktion und finden/erfinden die Formen neu.

**Leistungsnachweis**

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

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

**3700410 Future Food: Wie kann die Zukunft des Essens aussehen?**

**A. Schwinghammer**

Veranst. SWS: 2



Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 19.10.2016

### Kommentar

Angesichts schwankender Lebensmittelpreise, Umweltveränderungen und einer wachsenden Bevölkerung fordern nicht nur Zukunftsforscher und Ökologen, dass diesen Herausforderungen mit radikalen Veränderungen im Ernährungssektor begegnet werden muss.

Die Forderung nach einer Zukunft in der sich die Produktion von Nahrung im Verhältnis zu den Herausforderungen einer zunehmend globalen Welt entwickeln muss, ist nicht neu, doch Digitalisierung, Urbanisierung, Globalisierung haben neue Aspekte Praktiken und Artefakte hervorgebracht.

In diesem Seminar geht es darum, sich mit möglichen „Zukünften des Essens“ zu beschäftigen. So werden sowohl ausgewählte Aspekte aktueller Nahrungsmittelzukunft als auch historische (z.B. filmische) Beispiele einer „Essensfuturologie“ in den Blick genommen. Dabei werden zum einen die Beschäftigung mit konkreten Produktions-, Präsentationsformen und Konsumptionsformen im Feld der kulturwissenschaftlichen Essensforschung und zum anderen die kritische Auseinandersetzung mit der (visuellen) Konstruktion von Zukunftsaussagen allgemein Gegenstand des Seminars sein.

Dieses Wissenschaftsmodul ist thematisch mit dem Projektmodul „Was ist Esskultur?“ (Babtist/Langer) verbunden. Studierenden wird empfohlen, an beiden Lehrveranstaltungen teilzunehmen.

### Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

## 3700412 HARTMANN — Einblick-Wissenschaftsmodul

### F. Hartmann, A. Schwinghammer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 19.10.2016

### Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Richtet sich an:

VK Erstsemester, FK, LAK, MK, MG

### Kommentar

Einführung in die Geschichte und Theorie der Visuelle Kommunikation, der optischen Medien, Geschichte der Fotografie und der grafischen Reproduktion, Bildersprache und Diagrammatik, Theoriegeschichte im Bereich Medien- und Kommunikation (Vorlesungsteil Prof. Hartmann). Begleitende Einführung in die wissenschaftliche Arbeitsweise (Übungsteil Dr. Schwinghammer wird gesondert ausgewiesen).

### Leistungsnachweis

Note: regelmässige Teilnahme beider Teile der Lehrveranstaltung ist verpflichtend, schriftliche Hausarbeit (6 LP)  
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Teilnahme beider Teile des Lehrangebots sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit (Format wird bekannt gegeben) bis zum Ende des Wintersemesters (31. März).

### 3700416 LANG - Theorien des Objekts in Design und Kunst

#### J. Lang

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 06.10.2016

#### Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

#### Kommentar

In jüngerer Zeit hat das Nachdenken über die Rolle von materiellen Dingen und Objekten in sozio-kulturellen Prozessen an Auftrieb gewonnen. Zu den Wissenschaften, die die Bedeutung von Dingen und Objekten "neu" entdecken, gehören u.a. die Soziologie, die Psychologie, die Anthropologie, die Material Culture Studies und die Technikwissenschaften. Am bekanntesten ist hierbei die Akteur-Netzwerk-Theorie geworden. Ausgehend von diesem "material turn" wollen wir verschiedene Theorien erarbeiten und diskutieren, die geeignet sind, sich ein breiteres Verständnis von der kulturellen Rolle von Dingen und Objekten anzueignen. Hierbei werden wir aktuelle Positionen um historische Positionen ergänzen, um auch die historischen Veränderungen im Nachdenken über Dinge nachzuvollziehen, beispielsweise die Entstehung der Unterscheidung in ästhetische Dinge (Kunstwerke) und nützliche Dinge (Gebrauchsprodukte). Welche Rolle spielen Dinge für die verschiedenen Weisen, in der Welt zu sein, für die epistemischen (wissenden oder erkennenden), ästhetischen (wahrnehmenden oder erlebenden) und performativen (handelnden oder verändernden) Weltzugänge? In den ersten Sitzungen werden wir uns mit Positionen von Referenten der im November von mir und Martina Fineder organisierten Tagung "Beziehungskisten. Sozialität und Soziabilität durch Dinge" beschäftigen und thematisch vorbereiten. Das Seminar bietet sich auch in Ergänzung zu Liz Bachhubers Projekt zur "Ikonographie des Materials" an.

#### Leistungsnachweis

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

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

### 3700419 LÜTHY - Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil II) (Prüfungsmodul)

#### M. Lüthy

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 13.10.2016

#### Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

#### Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel

der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016) stand die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert im Mittelpunkt und damit die Gattung Landschaftsmalerei als die damals hauptsächliche Begegnungsform von Natur und Kunst. Im zweiten Teil des Seminars wenden wir uns der Zeit zwischen 1800 und 1950 zu, in welcher das Landschaftsparadigma allmählich verblasst und andere Vorstellungen der Natur sowie der Kunst zum Durchbruch kommen.

### Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Wintersemesters (31.3.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

**3700420 SCHWINGHAMMER - Infrastruktur beforschen: Gewebe, Organisation, Ressource ["The Society of People Interested in Boring Things"] (Wissenschaftsmodul 6LP) (Prüfungsmodul LAK 5LP)**

### A. Schwinghammer

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 13.10.2016

### Bemerkung

Anmeldung: Erfolgt in der Projektbörse

### Kommentar

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um Infrastrukturen. Doch was verbirgt sich hinter diesem Begriff, der eher das Öde als das Glamouröse verspricht? Infrastruktur ist „Kommunikation“ sowohl im historischen als auch im aktuellen Wortsinn. Eine praxis-, problem- oder konzeptorientierte Annäherung an Infrastruktur verlangt jenseits von begrifflichen Rekonstruktionen oder wissenschaftlichen Theorien nach methodischen Ansätzen, um sie zu begreifen und sich ihr nicht wie ein am Rande stehender Beobachter anzunähern.

Mit Rückgriff auf Positionen der kulturwissenschaftlichen Technologie- und Infrastrukturforschung und anderen wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Infrastruktur, sollen in diesem Seminar scheinbar „unsichtbare“, vermeintlich langweilige und offensichtlich trotzdem wichtige Phänomene in den Blick genommen werden.

Die Studierenden sind aufgefordert, sich sowohl in Teams als auch individuell konkreten Formen von Infrastrukturen forschend, schreibend und gestaltend anzunähern.

Das Wissenschaftsmodul findet vierstündig pro Woche statt.

Die Teilnahme am Wissenschaftsmodul ist gekoppelt an die Teilnahme am Projektmodul "The Society of People Interested in Boring Things"

### Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposé innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

**3700508 What can be learnt from educational psychology-design principles in learning with media**

### S. Zander

Wissenschaftsmodul/Seminar

Veranst. SWS:

2

**3700422 Willmann - Digital Turn: Alphabet und Algorithmus****J. Willmann**

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 16:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116

**Bemerkung**

Richtet sich an Studierende des 3., 5., 7. Fachsemesters.

**Kommentar**

In seinem Buch „Alphabet und Algorithmus“ zeigt Mario Carpo, wie die Verfahren der digitalen Produktion die Ideale der modernen Gestaltung zunehmend untergraben: die Idee identischer Reproduktion. Denn alles, was digital ist, ist variabel und veränderbar und steht damit im unmittelbaren Kontrast zur Idee Standardisierung oder festgelegter Resultate und Autorenschaften. Dabei adressiert Carpo unterschiedlichste Bereiche der Gestaltung – von Software, über Produkt- und Mediendesign bis zur Architektur und Städtebau. Am Ende steht eine umgreifende und ebenso präzise Rekonzeptionalisierung der Gestaltung und seiner Theorie, wie sie seit der Renaissance und Leon Battista Alberti nicht mehr erfahren wurde.

Die Lehrveranstaltung richtet sich an die höheren Fachsemester und ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert. Hauptaufgabe ist das Lesen und gemeinsame Analysieren des Buches sowie die darauf aufbauende Erforschung und Untersuchung spezifischer Quellen, Argumente und Beispiele. Voraussetzung für das Bestehen der Lehrveranstaltung ist die engagierte Teilnahme an den Textdiskussionen sowie die eigenständige Erarbeitung und Präsentation einer entsprechenden Passage im Rahmen eines 15-minütigen Vortrags sowie einer Textabgabe.

**Leistungsnachweis**

Note

**3700501 ART AND BUSINESS V - Kunst – Markt – Mechanismen – Selbstbehauptung****A. Stiller**

Workshop

**Kommentar**

Verantwortlicher:

TONI WIRTHMÜLLER

ART AND BUSINESS V Kunst – Markt – Mechanismen – Selbstbehauptung Ein Workshop mit Berlin-Exkursion für alle Studierenden der Bauhaus Universität Weimar

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

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

Obige Fragestellungen stehen im Mittelpunkt des Workshops und werden entsprechend diskutiert. Dazu werden relevante Berliner Kunst-Institutionen besucht, die auch eine internationale Ausrichtung aufweisen, also an

entsprechenden Kunstmessen teilnehmen, mit internationalen KünstlerInnen arbeiten, bzw. in den letzten Jahren aus anderen Ländern nach Berlin gezogen sind: - im Bezirk Mitte - im Gallery District (Checkpoint Charlie-Gegend) - rund um das neue Kunstviertel entlang der Potsdamer Straße - darüber hinaus wird ein Einblick in die Off-Szene der Stadt eröffnet und dabei auch das Konzept von Produzentengalerien im persönlichen Gespräch mit den Betreibern hinterfragt.

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

Zeitpunkt der Exkursion in Berlin: 17.11. - 19.11.2016, tägl. von 13-18 Uhr.

Ein vorbereitendes Plenum wird am Montag, 14.11.2016 in der Bauhaus Universität Weimar stattfinden (14 Uhr - Raum wird noch bekanntgegeben). Hierbei wird mit den Studierenden herausgearbeitet, welche Erfahrungen bereits mit Galerien, bzw. anderen Ausstellungsinstitutionen bestehen und welche Erwartungen entsprechend an die Berlin-Exkursion geknüpft sind. Anschließend stellen die Studierenden ihre Arbeiten vor, so dass die spezifischen Aspekte der einzelnen Positionen herausgestellt und die Galerienauswahl, bzw. die Kontaktmöglichkeiten in Berlin diesbezüglich optimal zusammengestellt werden können.

Anmeldung und Kontakt unter: [toni.wirthmueller@web.de](mailto:toni.wirthmueller@web.de) Mobil: 0172-7317619

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

### **3700502 Zugänge zur computerbasierten künstlerischen Arbeit**

Workshop

Fr, Einzel, 14.10.2016 - 14.10.2016

Sa, Einzel, 15.10.2016 - 15.10.2016

#### **Bemerkung**

Lehrende: Nastasja Keller, Diplomkünstlerin Berlin (verantwortlich)

Anmeldung zur Projektbörse

Termin: 14./15.10.2016 ganztägig

Beginn: 14.10.16 10.00 Uhr

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

#### **Leistungsnachweis**

Voraussetzung – Teilnahme am gleichnamigen Seminar/ Workshopschein

### **3700509 Elementare digitale (Schrift) Gestaltung**

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

