

Vorlesungsverzeichnis

Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation

Winter 2016/17

Stand 14.03.2017

Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation

3

Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation**3700504 Grafikdesign****M. Weisbeck**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

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**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

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

3700110 „Versuchsraum für kreatives Arbeiten und Studieren“

K. Bonhag-De Rosa, M. Langer
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

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 Raummoduls 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 Beteiligter 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).

Werkstattscheine für Holz- und Metallwerkstatt

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

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

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

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.

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? Wohlfühlen? 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)

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 zum 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.

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

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

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.

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

A. Schwinghammer

Wissenschaftsmodul/Seminar

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

Veranst. SWS: 2

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.