

Vorlesungsverzeichnis

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

Winter 2020/21

Stand 21.05.2021

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)	3
Fachmodule	8
Projektmodule	21
Wissenschaftsmodule	32
Sonstige Module	46

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)**320210065 Toolbox I**

G. Babtist, K. Krupka, A. Mühlenberend, W. Sattler, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 08.12.2020 - 08.12.2020

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 15.12.2020 - 26.01.2021

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Kenntnisse zur Recherche werden in den Aufgabenstellungen abgefordert. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens • Grundlagen physikalischer Modellbau • Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop) • Training zu immer gleicher Systematik, um Strategien des eigenständigen Lernens und programmübergreifendes Wissen zu vermitteln • Selbständige Bearbeitung der vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben • Individuelle Betreuung oder Besprechung in der Gruppe • Kenntnis von Nutzerstrategien wie Handbuch lesen & Forenbenutzung • Zeichnung als Werkzeug, eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie

QUALIFIKATIONSZIELE

- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen SoftwareWerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
- Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen • Fähigkeiten im physikalischen Modellbau • Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten • Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten • Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz • Kenntnisse zu Modelltypologien • Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
- Wissen über Gemeinsamkeiten und Unterschiede gängiger Softwareprodukte, Förderung des strukturellen Verständnisses als Grundlage für die selbständige Aneignung von Kenntnissen anderer Softwareprodukte.

Bemerkung

Leistungsnachweis

Note

320220034 Kurzschluss**G. Babtist, S. Böttger, T. Burkhardt, N. Hamann, K.**

Veranst. SWS: 18

Krupka, A. Mühlenberend, S. Paduch, W.**Sattler, Projektbörse Fak. KuG**

Projektmodul

Mo, wöch., 09:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 003, 02.11.2020 - 01.03.2021

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produkt Design. Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1. Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses. Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden. Raumnutzung und Arbeitsplätze zur Bearbeitung des Projektes werden derzeit geplant nach den aktuellen Standart der Rahmenhygienverordnung..

Sollten aufgrund neuer Auflagen / Bestimmungen des Landes und / oder der Universität Änderungen der Struktur und des Verlaufs notwendig werden, werden Sie von den Lehrenden des Produktdesigns umgehend informiert. Die analoge Durchführung des Kurzschlusses hat oberste Priorität, dennoch kann der Pandemieverlauf unter Umständen eine teilweise digitale Alternative erfordern. Die Lehrenden des PD konnten im letzten Semester wertvolle Erfahrungen in der digitalen Lehre sammeln und können versichern, dass auch eine Erhöhung des Anteils der digitalen Lehre ihren Studieneinstieg adäquat unterstützen würde. Wir freuen uns auf Sie!

ERSTER TERMIN**2.11.2020**

Vorstellung Struktur und Inhalte durch Lehrende des Studienganges PD

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Kompakte 4-wöchige Werkstatt-Einführungen in Kleingruppen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Anleitung zur Nutzung der Bibliothek und des Internet
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit

LERNZIELE

- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produkt Design
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche,

Entwurf und Darstellung

INHALTLICHE VERSCHRÄNKUNGEN

- Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt.: Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur.
- TOOLBOX 1: Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung, Einführung Arduino

VORRAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN

Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses

Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN

Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:

- künstlerisch/gestalterischer Entwurf in den Passagen 1 bis 6
- ergebnisorientierte Entwurfsarbeit
- Teilnahme an der wöchentlichen Projektbesprechung (Plenum)
- pro Passage eine Zwischenpräsentationen im Projekt
- Teilnahme am integrierten Fachkurs
- Teilnahme an allen Werkstatteinführungen
- Dokumentation der Entwurfsarbeit
- Abschlusspräsentation

VERLAUFSPLANUNG

(unter Vorbehalt, Details werden am ersten Termin 2.11.2020 bekannt gegeben)

WÖCHENTLICH MONTAGS

Wissenschaftsmodul

WÖCHENTLICH MONTAGS / FREITAGS

Toolbox: Zeichnen, Rhino Einführung, Grafikeinführung

TOOLBOX 1: MODELLBAU

2.-13.November 2020

Werkstattunabhängige Einführung Modellbau (Papier & Pappe)

Susann Paduch (Künstlerische Mitarbeiterin an der Professur Material und Umwelt)

TOOLBOX 2: WERKSTATTEINFÜHRUNG + GESTALTUNGSÜBUNGEN

HOLZ; GIPS; METALL; KUNSTSTOFF

13. November - 11.Dezember 2020

Die Werkstatteleiter*innen geben Kleingruppen von 4 Student*innen eine kompakte Einführung zu Sicherheit, sowie zu den wichtigsten Maschinen und Abläufen in der Räumen der Werkstätten. Begleitet werden diese Einführungen von Gestaltungsübungen, die die konkrete entwurfsbezogene Anwendung des Erlernten ermöglichen.

Werkstatteinführung

Sabine Eichholz-Fleischer (Werkstatteleiterin der Gips- und Formenbauwerkstatt)

Andreas Riese (Meister in der Holzwerkstatt)

Uwe Kirmse (Facharbeiter in der Kunststoffwerkstatt)

Rainer Reisner (Meister in der Metallwerkstatt)

Gestaltungsübungen

Sarah Böttger (Künstlerische Mitarbeiterin an der Professur Design und Management)

Katrin Krupka (Gastwissenschaftlerin, Vertretung Professur Material und Umwelt)

PASSAGE 1: Prof. Gerrit Babbist (Professur Design und Management)
 14.-18. Dezember 2020
 4.-8. Januar 2021
 Baking Bread

PASSAGE 2: Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign)
 11.-22. Januar 2021
 Action - Reflection

TOOLBOX 3: Dipl.-Des. Timm Burkhardt (Künstlerischer Mitarbeiter an der Professur Interaction Design)
 25. Januar - 5. Februar 2021
 Elektronik/Arduino/Lasercut

Ein Einblick in die Welt der Elektronik. Anhand der Realisation einer kleinen interaktiven Installation erlernt ihr den Umgang mit Sensoren, LED's, Servos, Arduino-Microcontrollern und deren Programmierung. Dieser Teil dient als Grundlage um später euren Entwürfen Leben einzuhauchen, sofern diese elektrische Komponenten beinhalten.

Allgemeine Informationen zum Kurzschluss und zum Studienverlauf entnehmen Sie bitte dem Modulhandbuch und der Studienordnung Produktdesign

<https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/fak/gestaltung/hauptseiten/downloads/Modulhandbuch.pdf>

https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/uni/universitaetsleitung/kanzler/mdu_akad/19/50_2019.pdf

Leistungsnachweis

Note

3595032 Kunststoffwerkstatt

U. Kirmse

Werkstattkurs

Beschreibung

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

Bemerkung

Kunststoffwerkstatt, Bauhausstraße 9d

Einschreibungslisten liegen in der Holzwerkstatt aus.

Voraussetzungen

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

420210020 Data Perspectives. Physical Representations of Everyday Data

E. Hornecker, R. Koningsbruggen, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 25.11.2020 - 25.11.2020

Mi, Einzel, 11:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 25.11.2020 - 25.11.2020

Beschreibung

Since the beginning of time, humankind has been generating data. From cave paintings, to stories, to sculptures, to pictures, to social media posts, to the notion of the 'quantified self': our data generation has become faster, easier, and more ubiquitous. But what can we do with all this data? What to do with the data which we are generating ourselves in our everyday lives? And how can we represent this data?

In this project, you will be challenged to explore, visualise, physicalize (represent in physical form), and discuss data in our everyday lives. Guided by literature, this project will start with weekly data diaries, which will eventually evolve to the creation of data physicalisations using different modalities such as the visual, auditory, and haptic. Depending on the students' interests, working with micro-controllers such as Arduino, Raspberry Py, or other kits might be an option for the realization, support will be given if needed.

Through a designerly approach, this project will explore the many variations in which data is present in our lives, how we can represent this data, and the potential consequences. This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts.

Bemerkung

PD and Media-Architecture: Please send your application until October 27, 18h by E-Mail to eva.hornecker@uni-weimar.de and hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description/Portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project).

We strongly recommend to make use of the consultation (as of now: oct 28, online) for any questions.

Voraussetzungen

An interest to work interdisciplinary and to think about our relation to data, to think creatively about different ways to visualize data, and to challenge yourself.

All participants should enjoy working in an interdisciplinary group, want to be creative and be able to converse in English.

PD and Media-Architecture: Please send your application until October 27, 18h by E-Mail to eva.hornecker@uni-weimar.de and hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description/Portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project).

We strongly recommend to make use of the consultation (as of now: oct 28, online) for any questions.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer, B. Schulte

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Übung - Online (Moodle), ab 03.11.2020

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Klausur Ort: Weimarahalle SR 1+2, 19.02.2021 - 19.02.2021

Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer

und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt. Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen. Im WS 2020/21 werden die Vorlesungen auf Moodle als vorproduzierte Videos bereitgestellt. Die Übungen finden ‚live‘ über BigBlueButton statt. Am ersten Veranstaltungstermin am 3.10 werden organisatorische Details besprochen – gleichzeitig sind die ersten Vorlesungsvideos verfügbar.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-Studierende und Produktdesigner ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten.

engl. Beschreibung

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems. In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context. The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments. There will be a written exam.

In Wintersemester 2020/21, the lectures will be uploaded as prerecorded videos on Moodle. Practical sessions will be run ‚live‘ via BigBlueButton. Course organization details are discussed in a first session on Nov. 3d, while the first video lectures will be available.

Media design/art students and product designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Mediengestalter/designer und Produkt-Designer)

Fachmodule

320210004 Atlas der Datenkörper

A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende:

M.A. Johannes Breuer

M.A. Dipl. Freie Kunst, Marlene Bart

Prof. Alexandra Toland (Tutorin der Veranstaltung)

Welche Mess- und Bildgebungsverfahren gibt es für den menschlichen Körper? Welche Daten sammeln wir (bewusst und unbewusst) über uns und wie werden diese dargestellt? Welchen Einfluss haben deren Visualisierungen auf unser Verständnis von Körpern? Das Seminar möchte die Entstehung von 'Körperkartografien' erforschen. Dazu werden historische, wie rezente Instrumente der Körpervermessung und Körperdarstellung untersucht und eigene Werkzeuge entwickelt.

Das Seminar findet in Kooperation mit dem Futurium Lab Berlin statt und sieht zwei Sitzungen vor Ort vor, in denen eigene Prototypen entwickelt und getestet werden. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Ergebnisse des Seminars nach Ende des Semesters unter dem Titel 'Digits Pixels Bodies' im Futurium Berlin auszustellen. Ziel der Veranstaltung ist es, durch einen künstlerisch, gestalterisch forschenden Ansatz den Mechanismus der technisch-medialen Konstruktion von Körperbildern zu untersuchen. Durch die Entwicklung eigener, gerne aber auch absurder und ironischer Messgeräte, sollen Objektivitätskonzepte und Normierungen in Bezug auf Körperlichkeit hinterfragt werden. Die Lehrveranstaltung „Atlas der Daten-Körper“ ist als interdisziplinäres Theorie-Praxis Seminar für die Fachbereiche Kunst und Gestaltung, Architektur und Urbanistik sowie Medien angelegt. Erfahrungen in der Programmierung von Arduinos ist erwünscht, aber nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Keine speziellen Voraussetzungen

Leistungsnachweis

Teilnahme am Seminar, Abschlusspräsentation, Ausstellung

320210010 Dress Code

K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 05.11.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 07.01.2021 - 07.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Kleidung als Identitätsstifter, Schutz und Vermummung, Abgrenzung und Dialog. Von der Schürze über die Bikerjacke bis hin zur Sturmhaube untersuchen und diskutieren wir zeitgenössische Dress Codes, betrachten existierende künstlerische Projekte und Inszenierungen. Die Kursteilnehmer/innen entwickeln nach Recherche und Beobachtung, eine eigene künstlerische Arbeit oder Arbeitsserie, Uniform oder Inszenierung innerhalb des Fachkurses. Die Wahl des Mediums ist frei. Ergänzend zum Kurs wird der Workshop „Einführung in textiles Arbeiten“ angeboten, dieser vermittelt Grundlagen von textilen Handwerkstechniken. Die Teilnahme am Workshop ist für Kursteilnehmer/innen nicht verpflichtend.

Voraussetzungen

Eine Anmeldung mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben via Email an katrin.steiger@uni-weimar.de ist verpflichtend.

Leistungsnachweis

Mitarbeit (ggf. Referat), Abgabe einer Semesterarbeit

320210012 Work like a Designer

B. Fonfara, A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., ab 06.11.2020

Beschreibung

Der erste Eindruck zählt! Diese einfache Aussage trifft nicht nur auf unser Verhalten zu, sondern auch auf die Art der Darstellung von Ideen, Konzepten oder Entwürfen. Ob deine Kommiliton*innen, Professor*innen, Auftraggeber*innen oder deine Oma begeistert sind, entscheidet sich bereits in den ersten Sekunden.

Deshalb sorgen neben einem souveränen Auftritt und einem starken Konzept, vor allem gute Darstellungen für Erfolg. Denn ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

In diesem Fachkurs lernst du, wie man Entwurfsideen visuell aufbereitet und Darstellungen für eine Präsentation erstellt. Wir werden nicht über Konzeptideen sprechen, sondern an konkreten Produktideen unsere handwerklichen Fähigkeiten in Photoshop verbessern.

Du lernst:

Umgang mit Photoshop,

Moodboard-Erstellung,

Bildaufbau/Komposition,

Erstellung von Entwurfsvorlagen,

Aufbereitung von Skizzen: Einsatz von Licht & Schatten, Leuchteffekte, Textureinsatz, Detailausarbeitung

Kurz: Wie du mit Bildern begeisterst!

Bemerkung

Erstes Treffen am 06.11.2020 online (Einladungen werden nach Einschreibung via Mail verschickt)

Art der Onlineteilnahme: Videokonferenz

evtl. OPL (Marienstraße 1)

- im wöchentlichen Rhythmus

Voraussetzungen

Zeichnerisches Grundverständnis,

PC und entsprechende Software (Bildbearbeitung)

Leistungsnachweis

Dokumentation und Arbeitsnachweis (digital)

320210016 Frühes Licht: Untersuchungen zur Prototypografie in der Gegenwart.

N.N., A. Toland, W. Kissel
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Di, wöch., 13:00 - 13:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020
 Di, wöch., 13:30 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020

Beschreibung

Lehrender: Associate Professor Stephan Jacobs

Wie haben frühe Studien zu Optik und lichtempfindlichen Materialien die Industrieökonomie, Kunst und die menschliche Wahrnehmung des Selbst, Zeit und Raum beeinflusst? Eine taktile Untersuchung der Prinzipien der wissenschaftlichen und kreativen Grundlagen der Fotografie gibt gegenwertigen Künstlern und Designern neue Perspektiven, Inspirationen und praktische Strategien.

Und vielleicht birgt ein historischer Rückblick auch eine Perspektive in die Zukunft in sich.

Mit einem praktischen Ansatz werden die Materialien, Methoden und Chroniken der Prototypografie untersucht: Camera Obscuras, Brechungslichtprojektionen, frühe Optik sowie lichtempfindliche Materialien vor der Silberfotografie werden untersucht und ausprobiert, und in eigenen künstlerischen Arbeiten der Teilnehmer zu eingesetzt.

Die Kombination von Alltagsmaterialien und Arbeitsbereichen mit komplementären digitalen Bildgebungstechnologien und Arbeitsabläufen in der Werkstatt. Studierende haben trotz der Pandemie die Möglichkeit, unabhängig von [genehmigten] Fotolabor und Studio intensiv mit ungiftigen, relativ leicht verfügbaren Materialien und Prozessen zu arbeiten

6 Kurstreffen:
 Dienstags

11.10
 11.17
 11.24
 12.1
 12.8
 12.15

Arbeits- und Vortragszeiten
 11:00 - 12:30
 13:30 - 15:00

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

jacobsst@emmanuel.edu

Bemerkung

Weitere Termine Präsenztermine: 11.13, 11.20, 11.27, 12.4, 12.11, 12.18

Leistungsnachweis

Eine Portfolio-Einreichung von fertigen kreativen Werken.

320210020 Im Dritten Raum

K. Kollwitz, J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

ein Fachkurs unter Mitwirkung von Lars Gustafssons „Gegen Null | Eine mathematische Phantasie“ und des Romans „Nachmittag eines Fliesenlegers“

Zitat Lars Gustafsson:

Das Ich denke ich mir so: Ein Fisch nach dem anderen kommt heran zur Glaswand des Aquariums und schnuppert. Sie können erstaunlich homogen und manchmal erstaunlich heterogen sein. Und man wartet auf den richtig üblen Fisch, der sich überhaupt noch nicht gezeigt hat.

Ziel des Fachkurses ist es, sich zwischen dem eigenen Gehirn und dessen unerklärlichen Gefühls- und Gedankenlagen und gebauten / gezeichneten Szenerien hin und her zu bewegen.

Mit zeichnerischen Mitteln versuchen wir uns den Interieurs, von uns persönlich neu aufgeladen, zu nähern und Szenerien zu zeichnen, die nur bedingt mit Stilleben, sondern eher mit movements von beladenen Gegenständen, Schärfen / Unschärfen und ständigen zeichnerischen Wechslen zu tun haben. Es wird der Versuch, sich dem Thema Inhalt, Raum und Bedeutung neu zu nähern. Fragen, die uns begleiten werden:

Was ist Original und was Kopie?

Was ist über- was ist unterladen?

Wo beginnt und wo endet der Kontext?

Was ist ein zeichnerischer Raum?

L.G.:

Wir sind ein Prozess und nichts anderes. Alle Augenblicke, die verbraucht wurden, um dies hier zu schreiben, haben ihren Platz. Nur ich habe meinen Platz nicht. Denn derjenige, der diesen Text beendet, ist nicht derselbe wie derjenige, der ihn begann.

Oder aus "Nachmittag eines Fliesenlegers":

Mit der Zeit war es immer schwieriger geworden, die Kacheln an den Wänden zu fixieren. Ob das nun an den Wänden lag oder an den Kacheln, war schwer zu sagen.

Bemerkung

Unterrichtszeit/ Raum:

raumlos, Moodle, BBB immer mittwochs von 18 - 21 Uhr

Start: Mittwoch 04.11.2020

320210023 Kunstwelt

F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mo, wöch., von 11:00, ab 02.11.2020

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Das Feld der zeitgenössischen bildenden Kunst gilt als offenes Buch für Insider, jedoch als fremde und undurchschaubare Welt für diejenigen, die nicht regelmäßig an ihren Ritualen und Praktiken partizipieren. In diesem Kurs wollen wir die Repräsentation von Kunst und die Protagonisten innerhalb der Kunstwelt untersuchen.

Dabei werden die Funktionen und Definitionen der Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren, vorgestellt und gezeigt wie Kommunikation, Kooperation und gemeinsame Konventionen dieses Feld prägen.

Die Studierenden sollen ein Verständnis für das komplexe Eigenleben der Kunstwelt erlangen und fähig sein sich selbst innerhalb dieses Feldes verorten zu können.

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 0 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung. Keine Präsenzprüfung.

320210026 Nutzlose Wunschmaschinen - smart, small, beautiful

T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 02.11.2020

Beschreibung

Wolltest du schon immer mal deine eigene Platine layouten um die Elektronik super elegant und robust zu gestalten?

Wolltest du schon machmal deine Ideen in Kleinserie herstellen?

Wolltest du alles am liebsten super klein haben um es in Kleidung, am Fahrrad oder Kaffeetassen zu verstecken?

—

In dem Fachmodul erlernt ihr die Grundprinzipien um professionelle Platinen zu erstellen und ihr werdet eure eigenen Designs produzieren lassen.

Dabei sollen auch außergewöhnliche Formen und Funktionen realisiert werden, sodass im Idealfall die Platine zum Objekt wird und kein Gehäuse mehr benötigt wird.

—

Um die Dinge so effektiv und klein wie möglich zu halten werden wir den Umgang mit dem ATtiny erlernen, einem 1cm² super-micro-Arduino.

Dazu müsst ihr euch selber eine kleine Aufgabe überlegen und diese bis zum Ende des Semesters realisieren, etwas Erfahrung mit der Programmierung von Arduino Mikrocontrollern ist die Voraussetzung.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Ort: OpenProcessLab, Marienstraße 1, Raum 205

Lehrveranstaltung per Moodle/BBB: **in Absprache mit den Teilnehmer/-innen**

Voraussetzungen

Arduino Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation

320210031 Portfolio abc...**S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul

Beschreibung

PORTFOLIO ABC ..

Von A wie Anfang, B wie Bewerbung, I wie Intuition, P wie Präsentation, W wie Werte bis hin zu Z wie Zukunft - Im Fachmodul geht es um dein Portfolio, deine Bewerbung und deine beruflichen Erwartungen. Wir beschäftigen uns mit Fragen rund um deinen Berufseinstieg, der Arbeitswelt, deinem Potenzial als Gestalter*inn und wie du dich idealerweise darauf vorbereitest. Wie bewerbe ich mich? Was passt zu mir? Was gehört in mein Portfolio? Was sind die Go's und no Go's? Was ist neben meiner Bewerbung noch relevant? Anhand konkreter Beispiele, gezielter Übungen und der Interpretation von Lebensläufen verschiedener Protagonist*innen aus der Gestaltung widmen wir uns relevanten Themen der Darstellung, der Layoutgestaltung, der Formulierung prägnanter Beschreibungen und üben uns in Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit. Ziel des Fachmoduls ist es, dass jeder von euch sein individuelles und aussagekräftiges Portfolio erstellt oder diesem einen großen Schritt näher gekommen ist.

Die Inhalte des Fachmoduls richten sich gezielt an Studierende im höheren Semester, die kurz vor dem Abschluss stehen und an diejenigen, die sich für ein Praxissemester entschieden haben.

Bemerkung

Online und Präsenzlehre in Raum 116, Präsenzlehre in der Universität je nach individuellen Möglichkeiten und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

Bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio Basis

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Dokumentation / Portfolio

320210033 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen**F. Kühlein-Zelger, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Präsenztermine: 26.11.2020, 3.12.2020, 10.12.2020, 17.12.2020, 14.1.2021, 21.1.2021, 28.1.2021, 4.2.2021 Moode/BBB-Termine: 5.11.2020, 12.11.2020, 19.11.2020, 7.1.2021, ab 05.11.2020

Beschreibung

Bereits zum 4. Mal richtet das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den Manuskript-Hörspielwettbewerb aus. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Eine hochkarätige Jury hat aus den diesjährigen Einreichungen wieder die interessantesten Texte für Kurzhörspiele herausgefiltert, und die liegen uns nun vor und sollen von euch bearbeitet werden.

An Hand dieses praktischen Szenarios wollen wir das Hörspielregiehandwerk üben und verfeinern. Dabei wird es um die Fragen gehen: Was macht der/die Regisseur*in eigentlich genau, was sind ihre/seine Aufgaben, Rechte, Pflichten? Was steckt im Text und was ergibt sich daraus für mich? Wie wähle ich die richtigen Schauspieler*innen aus und wie nehme ich mit ihnen auf? Was macht den Unterschied zwischen Textmaterial und Klangmaterial aus? Musik? Ja, gerne.

Das Modul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder nachweisliche Erfahrung in der Audioproduktion

Leistungsnachweis

Abgabe eines Kurzhörspiels zur Einreichung beim Leipziger Hörspielsommer

320210034 Ride the Mesh - der Siebdruckkurs

R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Fr, wöch., von 10:00, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende: Max Roßner und Andreas Bortolamedi

Gastvorlesender: Dipl.-Künstler Phillip Janta

Der Fachkurs gibt eine praktisch orientierte Einführung in das Thema Siebdruck. Es wird gedruckt, technisches Wissen erarbeitet und vermittelt, doch dies alleine wird nicht im Fokus stehen. Daneben widmen wir uns der analogen sowie digitalen Druckvorstufe, der Weiterverarbeitung und Präsentation. So sollen auch formale und visuelle Aspekte des Druckverfahrens beleuchtet werden. Das Experiment wird dabei fortlaufend allem übergeordnet. Es wird uns helfen, neue visuelle Formen und Materialien kennenzulernen, die dann in den Produktionsprozess integriert werden können.

Arbeitsabläufe sollen im Druckatelier routiniert werden und einen weiteren Einblick in Bedruckstoffe, Arbeitsmaterialien sowie entsprechende Farbsysteme geben.

Theoretisch wird der Fachkurs begleitet durch die Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Künstlern, die sich der Serigraphie bedienen. Auch werden eine Werkstatt-Exkursionen sowie ein Workshop mit einem externen Siebdruck-Künstler Teil des Kurses sein.

Bemerkung

Senden Sie bitte Ihre Bewerbung per Mail mit einem Konzept/Skizze oder einem Portfolio für das geplante Projekt **bis zum 27.10.2020** an: max.rossner@uni-weimar.de

Ort: Wird noch bekannt gegeben!

1. Termin: Freitag, 06.11.20; 10 Uhr

Kontaktperson: max.rossner@uni-weimar.de

320210040 Zeichnen und Skizzieren, Line und Struktur, analog und digital**K. Kunert, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 15:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

Gut zeichnen lernen bedeutet richtig sehen lernen, und diese Technik gekonnt bildnerisch umzusetzen! Was kann ich in der Skizze ausdrücken, und wie baue ich Darstellungen in 2 D? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Entwicklung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Den Corona- Umständen geschuldet, wird der Kurs über Kurz- Tutorials und eine wöchentliche Aufgabenstellung gestaltet. Dabei wird je eine Zwischen- und eine Abschlusskorrektur angeboten, die auf zu- und rücksenden fotografierter oder gescannter Arbeiten basiert. Vergleiche durch das Einstellen der fertigen Zeichnungen nach Abgabe der Aufgaben auf der Moodle- Plattform sind Bestandteil des Lehrkonzeptes.

Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Es wird sowohl mit Graphit- Stift als auch mit farbigen Markern und Buntstiften gearbeitet.

Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet.

Der Fachkurs bietet praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in den Möglichkeiten von Photoshop und Krita, ein solides Grundwissen in den Grafikprogrammen wird voraus gesetzt.

K. Kunert ist Maler, Grafiker, Bildhauer und Coach, hat an der HGB Leipzig und der RA Kopenhagen studiert und unterrichtet als freier Dozent in den USA, Syrien, Indien und Berlin. Seit 2006 ist er Lehrbeauftragter für Zeichnen an der Bauhausuni Weimar und der Weimarer Mal- und Zeichenschule.

Bemerkung

- Mittwoch, 04.11.20, ab 15 Uhr digitale Aufgabe,
- Donnerstag von 10 bis 13 Uhr BBB-Konsultation

Die Lehrveranstaltungen werden sich aus Moodle-Konferenz/BBB, Tutorials, Aufgabenfilme zusammensetzen.

Präsenztermine: nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Abgabe Zeichnungen in digitaler Form

320210041 Artist Collectives Then and Now: Teamwork Makes the Dream Work! (IRRE IN CONTEXT)**R. Liska**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 02.11.2020

Beschreibung

ACHTUNG: Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus, selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen, sowie eigenständig Konzepte zu entwickeln und Projekte durchzuführen! Die Besprechung der Texte/Konzepte/Projekte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Hohe Motivation und Eigeninitiative sind Grundvoraussetzungen zur Teilnahme!

Dieser Fachkurs setzt sich anhand aktueller und historischer Beispiele mit der Arbeitsweise verschiedener Künstler*innen-Gruppen auseinander. Gleichzeitig dient dieser Fachkurs als ein Denklabor für die Arbeit am "Institut für Regionale Realitäts-Experimente" (IRRE). Die Studierenden entwickeln in Eigeninitiative gemeinsam Konzepte für das Arbeiten im Kollektiv, Ideen für diverse Formate im Rahmen von IRRE wie z. B. Screening, Lesung, Reading Group, Textwerkstatt, Performance, Ausstellung, Exkursion, Website, Workshop, Gastronomie etc. Künstlergruppen: Ant Farm, Assemble, Bank, Brücke, Blauer Reiter, DiS, Fluxus, Gelitin, Guerilla Girls, Neue Slowenische Kunst (NSK), General Idea, Bernadette Corporation, H.GichtT, Mühlheimer Freiheit, Reena Spaulings, Claire Fontaine, Chto Delat, Tiny Creatures, Group Material, Pakui Hardware, K-Hole, New Scenario, Peng! Kollektiv, Slavs & Tartars, teamLab, Young Girl Reading Group, Zero, etc...

Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: roman.liska@uni-weimar.de Zur Bewerbung für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten per Email mit dem Betreff "IRRE IN CONTEXT" schicken. Bitte nur per @uni-weimar.de Email Adresse!

Die zusätzliche Anmeldung für mindestens einen der zwei IRRE WORKSHOPS Bauhaus.Module (IRRE WORKSHOP mit Neue Auftraggeber www.neueauftraggeber.de bzw. IRRE WORKSHOP mit Peng! Kollektiv www.pen.gg) wird begleitend zum Fachkurs dringend empfohlen, weitere Details im Vorlesungsverzeichnis unter Diplom Freie Kunst/WORKSHOPS.

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BigBlueButton

Ort: HG R207 bzw. BigBlueButton/Moodle

Termine im 14-tägigen Wechsel in Präsenz (P) und online (O):

02.11. 2020 (P)

09.11. 2020 (O)

16.11. 2020 (P)

23.11. 2020 (O)

30.11. 2020 (P)

07.12. 2020 (O)

14.12. 2020 (P)

04.01. 2021 (O)

11.01. 2021 (P)

13.-14.01.2021 IRRE WS 1 (P)

18.01. 2021 (O)

25.01. 2021 (P)

27.-28.2021 IRRE WS 2 (P)

01.02. 2021(O)

Voraussetzungen

HOHE MOTIVATION1

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position (per BBB oder in Präsenz)

320210046 Griffig

S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier 116, ab 06.11.2020

Beschreibung

Wir strecken Gegenständen unsere Hände entgegen und ergreifen sie. Die unbelebten Dinge bieten sich uns ebenso an - konkret oder subtil, in Größe, Form und Oberfläche. Diese Schnittstelle von Hand und Objekt wollen wir gestalten und nennen sie 'Griff'. Die Größenordnung 'Griff für Hand' leitet sich aus dem Herstellungsverfahren ab, welches wir Uni-intern, aber außerhalb der Werkstätten umsetzen können - das wird der Aluminiumguss sein. Verschiedene Varianten des Formbaus können ausprobiert werden, hierbei sind die Kenntnisse eines 3D-Modeling Programms von Vorteil, um die abzuformenden Modelle drucken zu können.

Anmerkung: Das Formbaumaterial muss vor Ort abgeholt werden, die Formen und Modelle werden selbstständig angefertigt und werden zum Gießen wieder an der Uni abgegeben - die Ergebnisse wieder ausgehändigt - dieser stetige Austausch kann nicht per Post ablaufen.

Bemerkung

Raum: Atelierraum

wöchentlich gemeinsame Arbeit an der Universität, je nach individuellen Möglichkeiten der Student*Innen und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

320210063 Smartphone Filmmaking - Videogrundlagen

S. Mehlhorn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, Einzel, online BBB, Uhrzeit via Mail, 10.11.2020 - 10.11.2020

Beschreibung

In diesem Kurs erlernen Student:innen die handwerklichen Grundlagen der Videoproduktion unter Verwendung ihres Smartphones. Kameras bestens, Projekte oder Prozesse zu dokumentieren und/oder Problemstellungen zu visualisieren.

Der Kurs gliedert sich in vier Blöcke. Im Einführungsblock werden Filmbeispiele auf ihre filmischen Gestaltungsmittel analysiert. Planung und die Produktion Ihres eigenen videografischen Projektes, mit dessen Abgabe Sie den Kurs abschließen. Inhaltlich

Bemerkung

Prüfungsleistung: Film

Art der Onlineteilnahmen: 75 % mit Moodle/BBB, jeweils nach Vereinbarung

Präsenzlehre: 25 % jeweils nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Motivation, Smartphone

Leistungsnachweis

Note

320210065 Toolbox I

G. Babtist, K. Krupka, A. Mühlenberend, W. Sattler, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Di, Einzel, 18:30 - 20:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 08.12.2020 - 08.12.2020

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 15.12.2020 - 26.01.2021

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Kenntnisse zur Recherche werden in den Aufgabenstellungen abgefordert. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens • Grundlagen physikalischer Modellbau • Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop) • Training zu immer gleicher Systematik, um Strategien des eigenständigen Lernens und programmübergreifendes Wissen zu vermitteln • Selbständige Bearbeitung der vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben • Individuelle Betreuung oder Besprechung in der Gruppe • Kenntnis von Nutzerstrategien wie Handbuch lesen & Forenbenutzung • Zeichnung als Werkzeug, eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie

QUALIFIKATIONSZIELE

- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen Softwarewerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
- Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen
- Fähigkeiten im physikalischen Modellbau
- Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten
- Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten
- Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz
- Kenntnisse zu Modelltypologien
- Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
- Wissen über Gemeinsamkeiten und Unterschiede gängiger Softwareprodukte, Förderung des strukturellen Verständnisses als Grundlage für die selbständige Aneignung von Kenntnissen anderer Softwareprodukte.

Bemerkung

Leistungsnachweis

Note

320250017 On Air**Projektbörse Fak. KuG, T. Barth, E. Krysalis**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Moodle/BBB-Termine ab 2.11.2020
Präsenztermine: nach Vereinbarung, ab 02.11.2020

Beschreibung

Radio ist Kino im Kopf. Beim Hören entstehen Bilder und Assoziationen. Möglich wird das unter anderem durch den Einsatz von Original-Tönen. Sie stellen ein Stück abgelauschte Wirklichkeit dar. Konfrontiert mit einer authentischen Klangwelt baut sich vor dem inneren Auge des Hörers eine ganz eigene Bildwelt auf.

In diesem Seminar soll der Faszination des Original-Tons auf den Grund gegangen werden – mit verschiedenen Hörbeispielen und der Produktion eigener Radio-Beiträge vom einfachen Bericht mit O-Ton bis zum Mini-Feature. Die Teilnehmer*innen erhalten eine theoretische Einführung in die Geschichte des Original-Tons, in O-Ton-Archive und in den Einsatz verschiedener Mikrofontypen und Aufnahmegeräte.

Daneben geht es um das Schreiben fürs Hören, um die Dramaturgie von Beiträgen in verschiedenen Längen, um Sendeformate und um Formen des story-tellings on air.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Kursen, mitmachen beim Sendebetrieb von bauhausFM, Erledigung von Hausaufgaben

320250019 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen**F. Kühlein-Zelger, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Präsenztermine: 26.11.2020, 3.12.2020, 10.12.2020, 17.12.2020, 14.1.2021, 21.1.2021, 28.1.2021, 4.2.2021
Moode/BBB-Termine: 5.11.2020, 12.11.2020, 19.11.2020, 7.1.2021, ab 05.11.2020

Beschreibung

Bereits zum 4. Mal richtet das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den Manuskript-Hörspielwettbewerb aus. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Eine hochkarätige Jury hat aus den diesjährigen Einreichungen wieder die interessantesten Texte für Kurzhörspiele herausgefiltert, und die liegen uns nun vor und sollen von euch bearbeitet werden.

An Hand dieses praktischen Szenarios wollen wir das Hörspielregiehandwerk üben und verfeinern. Dabei wird es um die Fragen gehen: Was macht der/die Regisseur*in eigentlich genau, was sind ihre/seine Aufgaben, Rechte, Pflichten? Was steckt im Text und was ergibt sich daraus für mich? Wie wähle ich die richtigen Schauspieler*innen aus und wie nehme ich mit ihnen auf? Was macht den Unterschied zwischen Textmaterial und Klangmaterial aus? Musik? Ja, gerne.

Das Modul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder nachweisliche Erfahrung in der Audioproduktion

Leistungsnachweis

Abgabe eines Kurzhörspiels zur Einreichung beim Leipziger Hörspielsommer

Projektmodule

320220001 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 03.11.2020

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 04.11.2020

Beschreibung

Die Wiedergabe von Weltuntergangsszenarien hat in der Geschichte der Graphik eine lange Bildtradition. Man denke an das Druckwerk von Albrecht Dürer «Apocalipsis cum figuris» (Dürer 1498) darin enthalten das berühmte Blatt der apokalyptischen Reiter, oder der Graphikzyklus «Les Grandes Misères de la guerre» zu den Schrecken des Dreißigjährigen Krieges von Jaques Callot (Callot 1632) und in dessen Nachfolge die Bildserien «Desastres de la Guerra» (Goya 1810/12) und «Los Caprichos» (Goya 1793/99) mit dem berühmten Blatt «Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer» des spanischen Malers Francesco de Goya.

Auffällig bei diesen drei Beispielen ist, dass die dargestellten Gräuel technisch gesehen ganz neue innovative graphische Höchstleistungen sind. Innovative Technik und künstlerische Bildfindung bilden eine neue Einheit und verweisen in die Zukunft nach der fürchterlichen Realität. Das heißt die oben genannten Künstler haben sich dem Schicksal «graphisch» verweigert und nach vorne gedacht.

Nachfolgende Generationen von Künstlern wurden von diesen neuen Bildideen und Techniken wesentlich beeinflusst.

Schaut man auf unserer jetzige Situation ist die Vorstellung danach geht alles so weiter wie bisher nicht durch zu halten. Die Frage die sich stellt ist wie wird die Kunst zukünftig aussehen?, welche Formen werden wir benutzen?, wie verändern sich die Inhalte?

Deshalb werden wir im Projekt zunächst «produktiv» inne halten. Das heißt die bisher entstandenen Arbeiten gilt es neu zu bewerten bzw. geplante Werke neu zu denken.

Fragen könnten sein:

Ist vielleicht das Analoge nach einer totalen Phase des Digitalen wieder gefragt oder wird es eher verschwinden?

Gibt es in der Radierung innovatives Potential zu heben?

Welche Themen werden uns nach dem uns alles bestimmenden Thema beschäftigen?

Dafür wäre es bestimmt kunsthistorisch interessant zu schauen was Künstler nach Krisenzeiten so produziert haben, gerade in der Graphik. Eine Recherche ließe sich gut mit dem im Netz zahlreich vorhandenen Dokumenten aus graphischen Sammlungen bewerkstelligen (es ersetzt zwar nicht die schon geplante und abgesagte Exkursion zur graphischen Sammlung der Feste Coburg und nach Nürnberg aber immerhin, das lässt sich ja auch nachholen).

In einem zweiten Schritt gilt es die entstehenden Ideen zunächst festzuhalten. Sei es zeichnerisch, fotografisch etc. Technisch gesehen gäbe es die Möglichkeit den Ausfall der Werkstatt produktiv zu nutzen und sich selbsterfundene Abbildungs- und Drucktechniken zu überlegen und umzusetzen.

In einem letzten Schritt und dabei müssen uns die Naturwissenschaftler helfen könnten wir die Werkstatt hoffentlich zeitweise gegen Ende des Semesters öffnen. Denkbar wäre die Werkstatt für jeweils zwei Personen tageweise nutzbar zu machen. Da wir technisch gesehen die Werkstattabläufe im Fachkurs intensiv eingepflegt haben müsste das zu schaffen sein.

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache;
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit;

Projekttag:
Fortlaufend digital
Bzw. wenn möglich nach Absprache ganztägig,
jeweils mit zwei Personen.
Raum 001, Marienstraße 1;
Richtet sich an: KG

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Projekt ist nur mit abgeschlossenem Fachkurs möglich.

Leistungsnachweis

Note

Eigenständige künstlerische Arbeiten

Künstlerische Recherche

320220002 Earth, Wind and Fire - Material & Process Experience and Experiments with natural forces

K. Krupka, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 09:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

- Einblicke in aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design, Industrie, Handwerk, Forschung und Kunst
- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit
- Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen in den Bereichen Umwelt und Nachhaltigkeit
- präzise Entwurfentwicklung mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Materialexperiment als Entwurfsmethode
- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in ein adäquates Produkt
- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital
- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt
- das konkrete Entwurfsthema wird später bekannt gegeben

LEHRINHALTE / LERNZIELE

- Einblicke in den aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design und Kunst, Wissenschaft & Forschung, Industrie & Handwerk anhand konkreter Projektbeispiele
- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit
- Entwicklung relevanter Fragestellungen im Konzept Material und Prozess mit

lokalem soziokulturellen und ökologischen Bezug

- präzise Entwurfentwicklung mit forschendem Blick mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Material- und Prozessexperiment als Entwurfsmethode
- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in einen konkreten Herstellungsprozess und daran gekoppeltes Produkt

- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital
- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt

THEMA / ENTWURFSAUFGABE

Prozess- und Produktentwicklung sowie ortsspezifische, prototypische Umsetzung einer produzierenden Outdoor-Installation basierend auf der Beobachtung der lokalen Natur (Wetterphänomene, Kälte, Fluss, ...), Material- und Verfahrensexperimenten mit elementaren Naturkräften.

HINTERGRUND

Design bietet eine starke Plattform, um Menschen mit neuen Materialien und alternativen Technologien für zukünftige Praktiken sowie relevante sozio-kulturelle und Ökologische Themen zu konfrontieren. Die Grenzen zwischen Kunst & Design, Technologie & Forschung, Industrie & Handwerk werden immer wieder neu ausgelotet. Die Geschichte der Industrialisierung (und somit auch des Designs) ist die Geschichte der Ausbeutung - von Mensch und Natur. Am Ende des petrochemischen Zeitalters müssen wir nicht nur nach neuen Rohstoffen, sondern auch nach neuen Wegen der Produktion und des Konsums suchen. In Zeiten des Klimawandels sowie der Beschleunigung von Produktion und Konsum, wird die Bedeutung standortspezifischer Aspekte und dynamischer, lokaler Netzwerke wichtiger und schafft neue Handlungsspielräume für Gestalter, Produzenten und Konsumenten. Nehmen wir an, die Verbindung von Mensch und Natur kann sich nicht nur durch Brutalität, Verwüstung und Distanzierung auszeichnen. Nehmen wir an die intrinsische Verbindung zwischen Natur und Mensch ist ein komplexes Verhältnis von Nähe, Schutz, Bewunderung und gegenseitiger Nahrung. Wie können wir die Kräfte der Natur nutzen ohne sie auszubeuten? Mit dem Projekt Earth Wind and Fire wollen wir durch eine experimentelle Praxis Potentiale dieser Haltung, dieser Denk- und Gestaltungswege aufzeigen. Die Erfahrung der gewaltigen Kraft der Natur und auch die Auswirkung der eigenen Entwurfsentscheidungen wird unmittelbar erfahrbar.

FRAGESTELLUNG

Wie können wir uns Naturkräfte (Wetterphänomene, ...) zu nutze machen und in und mit der Natur produzierende Installationen entwickeln, die (archaische) Objekte herstellen? Wie können wir Wind, Wasser und Feuer als gerichtete Kraft nutzen und nicht einfach nur abstrakt als Energie nutzen (Wind-, Wasserdad), sondern einen spezifischen Prozess / ein spezifische Produkt entwerfen? Können derartige lokale Installationen sozio-kulturelle Entwicklungen spiegeln und nachhaltige Verbindungen von Mensch und Natur fördern? Wie Schönheit der Kraft der Natur in spezifische Gestaltung übersetzen? ...

DELIVERABLES

1. Referat & Experiment
2. Zwischen- und Endpräsentationen anhand von physischen Modellen und Zeichnungen
3. Physische Modelle
4. Film & Präsentation

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

J. Gunstheimer, R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 03.11.2020 - 15.12.2020

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 12.01.2021 - 26.01.2021

Di, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 02.02.2021 - 02.02.2021

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten und an einem Ausstellungsprojekt teilzunehmen. www.irre-bauhaus.de

Bemerkung

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BBB

Präsenztermine:

Ort: Marienstraße 14 und HG 207

03.11.2020

17.11.2020

01.12.2020

15.12.2020

12.01.2021

26.01.2021

02.02.2021

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

320220006 Freies Projekt**F. Zeischegg**

Projektmodul

Mi, dreiwöch., 09:00 - 11:00, ab 11.11.2020

Beschreibung

Studierende des zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im gestalterischen oder künstlerischen Bereich vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professor*innen, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis eine Woche vor Ende der vorlesungsfreien Zeit 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.

Bemerkung

Raum: nur online (BBB-Projekt-Raum-conference...)

Zeiten: Mittwochs, 9 - 11 Uhr, 3-wöchentlich, Einzelkonsultationen nach Vereinbarung

Beginn: 11.11.2020

Leistungsnachweis

Note/Präsentation/ 18 LP

320220007 great good places

W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 03.11.2020

Beschreibung

great good places

recapture social spaces

Rückeroberung der sozialen Orte

Museen Kneipen Restaurants Bars Fußballstadien Opernhäuser Altenheime Universitäten

Soziale Orte haben sich verändert, sind verloren gegangen, sind schwer zugänglich geworden. Mitmachen, erleben, sich selbst erfahren: dies erfordert öffentliche Orte mit einem eigenen Gebrauch, einer eigenen Identität und einer eigenen Intimität. Damit verbundene Interaktionen brauchen wir für unseren menschlichen Austausch.

Unter dem Titel „The great good place“ veröffentlichte der US-amerikanische Soziologe Ray Oldenburg 1989 ein Buch, das die Idee vom „dritten Ort“ der Öffentlichkeit vorstellte. „Dritte Orte“ sind für ihn – nach dem eigenen Zuhause als „Erstem Ort“ und dem Arbeitsplatz als „Zweitem Ort“ – öffentliche Orte, Räume der Gesellschaft. Diese Orte sind offen, für jedermann zugänglich, gratis zu nutzen. Orte, wo man alleine oder gemeinsam hingehen kann, wo man sich auskennt und wo man selber eine Rolle spielen kann. Orte, die man für sich in Besitz nehmen kann. Sie sind wichtig, weil wir die Öffentlichkeit für die öffentliche Debatte über öffentliche Angelegenheiten brauchen. Durch die aktuelle Dynamik sind viel Orte nur noch eingeschränkt nutzbar. Nicht begehbbare Orte bezeichnen Bereiche, die durch immaterielle Grenzen von ihrer Umgebung getrennt werden. Diese Grenzen müssen wir wieder aufheben.

Das Projekt experimentiert mit der Manipulation von Grenzen privater und urbaner Orte. Der soziale Ort gewinnt damit an Beachtung. Er wird zurückerobert und wiederaufgebaut. Es entstehen hypothetische, neue experimentelle Szenarien und Raumgefüge, die inszenieren, überhöhen und damit einen Prozess des Denkens und Entwerfens über die Rolle dieser „Dritten Orte“ anregen.

Arbeitsfelder:

MOBILITÄT-URBANITÄT-MÖBEL-LEBENSRAUM-INTERAKTION-DESIGN-Ausstellungen- Museen

Bemerkung

Präsenzveranstaltung und BBB-Konferenz

Leistungsnachweis

Note

320220008 THE PROMISE OF A THING

A. Mühlenberend, B. Fonfara, N. Hamann, Projektbörse Fak. Verant. SWS: 18

KuG

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.11.2020

Beschreibung

Im Wintersemester 2020 beschäftigen wir uns mit Produktsemantik, d.h. mit der nonverbalen Informationsübermittlung durch Design. Die Erscheinung eines Produkts (Form, Material, Oberfläche, Farbe usw) gibt dem Auge ein Versprechen, das der Körper des Nutzers oder der Nutzerin einlösen will. Das Ziel eines guten Produkts ist auch, dieses Versprechen zu halten.

Beispiel 1: Wirkt ein Produkt groß und / oder schwer, so erwartet der Körper einen Kraftaufwand, der eingesetzt werden muss. Ist ein Produkt klein und / oder zierlich, so werden sich Nutzer/innen dem Objekt mit einem sensiblen Pinzettengriff nähern. Die visuelle Erscheinung eines Objekts prägt somit die Art des physischen Umgangs.

Beispiel 2: Das Rad ist ein Archetyp. Die Gestaltung eines Rads gibt z.B. ein Versprechen, wie schnell ein Fahrzeug fahren kann (oder soll?) oder welchen Bezug das Fahrzeug zu seiner Umwelt hat (oder haben soll). Die Erscheinung eines Produkts verspricht nicht nur Funktionen oder Handlungsmöglichkeiten – sie bahnt diese Handlungen auch an.

Weiß man, was NutzerInnen bewegt, ängstigt oder fasziniert und wie Formen, Farben, Volumen und Stilmittel auf den Betrachter wirken, kann man diese Gestaltungsmittel gezielt einsetzen. Designwirkung ist nicht rein subjektiv. Menschen erleben bis zu einem gewissen Grad die Dinge ähnlich, alleine schon aufgrund der Tatsache, dass sie Menschen sind, bzw. dass alle einen Körper haben.

Ein Objekt zeigt durch seine Form nicht nur, welchen Zweck es erfüllt, sondern für welche Lebens- und Nutzungsumstände es gestaltet ist – kurzum: welche Absichten die Produkt-Entwicklerinnen haben.

An Hand ausgewählter Briefings erstellen die Studierenden Designstudien, um verschiedene Produkteigenschaften oder -bedeutungen nonverbal zu vermitteln. Die erfolgreiche Übertragung der Botschaften wird durch Tests mit Projektbeteiligten (und auch Unbeteiligten) gemessen. Für die Messung wurde eine APP zur nuancierten Abstimmung entwickelt. Wenn das Wahrnehmungsergebnis mit der Absicht der Designer/innen übereinstimmt, so wurde die Botschaft erfolgreich formuliert und übertragen.

Wir werden ca 3-4 Produkte kurzschlussartig erarbeiten und bewerten.

Voraussetzungen

Gestalterische / darstellerische Vorkenntnisse und Interesse an industrieller Formgebung

Leistungsnachweis

Projektdokumentation schriftlich und im Videoformat.

320220009 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier 002, ab 03.11.2020

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum.

Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Bemerkung**Durchführungsmodalitäten:**

Schätzung der Präsenzlehre: 20 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung, keine Präsenzprüfung

320220013 Projektplenum Kunst und sozialer Raum**C. Hill, K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 03.11.2020 - 02.02.2021

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

Schlüsselbegriffe der Lehre: Agendasetting, Appropriation, Archivierungssysteme, Ästhetik, Culture Jamming, Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf, Eventkonzeption und –gestaltung, Dokumentation, Geschlechterrollen, handwerkliche Fähigkeiten, Homo ludens, Installation, Installation und performative Praxis, Intermedia, Konzeptentwicklung, Konzeptkunst, Künstler_innen als Unternehmer_innen, künstlerische Archive, Notizsysteme, mobile künstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self- Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse sollen im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert werden. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengetragen und zur Verfügung gestellt. Eine digitale oder telefonische Sprechstunde wird eingerichtet. Teil der Lehre ist eine gemeinsame Exkursion.

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an christine.hill@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am Tag nach der Projektbörse (27.10.2020).

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenen, Abgabe einer Semesterarbeit

320220021 Speklatives essen, spekulative Produkte SESP

G. Babtist, S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., ab 03.11.2020

Beschreibung

Spekulatives essen, spekulative Produkte SESP

An Hand von Fakten und Vermutungen werdet ihr visionäre Szenarios für die Esskultur der Zukunft gestalten. Essen betrifft uns alle: Es nährt, es verbindet, es prägt, es formt, es revolutioniert, es kommuniziert, es überrascht, es schmeckt und beeinflusst nicht nur uns, sondern auch globale Zusammenhänge.

Nun, wo setzt ihr das Messer an? In welchen Töpfen muss gerührt werden? Ingredienzien wie Essen, Handwerk, Industrie und Design brodeln in einem Schnellkochtopf. So kocht eine höchst anspruchsvolle, fein abgestimmte Brühe, vielleicht explosive Mischung mit einer fast unbeschreiblichen Konsistenz und es riecht nach ...

Es wird um Fragen gehen, welche Rolle das Design in der heutigen Esskultur spielt und was ist dessen Aktionsradius? Wie weit reicht euer Kompetenzbereich? Was meint spekulatives Design, spekulatives essen und spekulative Produkte? Welche Erkenntnisse braucht es für euren Entwurf und wie weit „dürft“ ihr euch dabei aus dem Fenster lehnen?

„Design ist unsichtbar“ stellte der Soziologe Lucius Burckhardt fest und forderte daher die Designer auf, die möglichen Implikationen der von ihnen entworfenen Produkte auf Mensch und Umwelt von Beginn an mit einzubeziehen. Technologische, Ökologische, Soziokulturelle, Ökonomische und Politische Faktoren sollten dabei gleichgewichtig betrachtet werden. Zukünftige Produktionsbedingungen und den gesellschaftlichen Kontext, in dem die Produkte entstehen, sollten inkludiert werden. Das formale, funktionale, soziale und symbolische Potenzial gilt es maximal auszureizen!

Ziel ist die Erstellung, im Idealfall im (interdisziplinärem) Team, einer Designstudie, mündend in einem Szenario und dessen Entwurf für eine Dienstleistung und/oder Produkt, ausgearbeitet bis hin zu Designmodellen und deren visuellen Kommunikation.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung).
Der Entwurfsprozess wird durch Zwischenpräsentationen gegliedert (nach Vereinbarung).

Bemerkung

Ort / Zeit: Raum 116, Präsenzlehre je nach Corona bedingten Maßnahmen

Dienstag und Donnerstag (unter Vorbehalt) 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr

Voraussetzungen

Interesse am Thema.

Aufgrund der Studienordnung haben Studierenden im Studiengang Produkt-Design Bachelor und Studierenden im Studiengang Produkt-Design Master Vorrang an der Teilnahme im Projekt.

Leistungsnachweis

Präsentation/Dokumentation: 18 LP

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für aktive Projektteilnahme sowie die (mögliche) Präsentation während der „Winterwerkschau“ und die Abgabe (vor Ende des Wintersemesters) einer individuellen Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer.

320220031 ReRelevant - Republizieren und Reinterpretieren von vergriffenen Inhalten

S. Schwarz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 09.11.2020 - 09.11.2020

Mi, wöch., 10:30 - 17:00, Moodle/BBB-Termine: wöchentlich mittwochs (außer in Wochen mit Präsenztermin), 18.11.2020 - 27.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 03.12.2020 - 03.12.2020

Fr, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 08.01.2021 - 08.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Lehrende: Jonas Beuchert, Tilman Schlevogt

Schon immer haben vergangene Strömungen zeitgenössische inspiriert, wurden Magazine und Publikationen wieder aufgelegt und neu interpretiert oder vergriffene Inhalte neu verlegt.

Welche Publikationen sind nicht mehr verfügbar und verdienen ein neu interpretiertes Republishing? Für wen ist ihr Inhalt noch relevant und warum? In welchen zeitlichen Strömungen ist die Publikation entstanden? Welcher typografische Umgang daran interessiert dich? Wie könntest du ihn neu interpretieren um ihn heute relevant zu machen? Ist die ursprüngliche Publikationsform noch die richtige? Was wäre heute angemessen?

Welche Copyright-Fragen stellen sich? Was erschließen sich daraus für Publikationsmöglichkeiten? Copyrightfrei, Bootleg, autorisierter Reprint, Homage, künstlerisches Zitat?

Ziel: Das Re-Publizieren eines vergriffenen Inhalts in neuer Form mit Fokus auf die typografische Reinterpretation der damaligen Form.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in %: 30
 Art der Prüfungsleistungen: Projektarbeit

Leistungsnachweis

Note bei regelmäßiger, aktiver Teilnahme und Bearbeitung der Projektarbeit.

320220034 Kurzschluss

G. Babtist, S. Böttger, T. Burkhardt, N. Hamann, K. Krupka, A. Mühlenberend, S. Paduch, W. Sattler, Projektbörse Fak. KuG Veranstr. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 09:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 003, 02.11.2020 - 01.03.2021

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produkt Design. Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1. Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses. Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden. Raumnutzung und Arbeitsplätze zur Bearbeitung des Projektes werden derzeit geplant nach den aktuellen Standart der Rahmenhygienverordnung..

Sollten aufgrund neuer Auflagen / Bestimmungen des Landes und / oder der Universität Änderungen der Struktur und des Verlaufs notwendig werden, werden Sie von den Lehrenden des Produktdesigns umgehend informiert. Die analoge Durchführung des Kurzschlusses hat oberste Priorität, dennoch kann der Pandemieverlauf unter Umständen eine teilweise digitale Alternative erfordern. Die Lehrenden des PD konnten im letzten Semester wertvolle Erfahrungen in der digitalen Lehre sammeln und können versichern, dass auch eine Erhöhung des Anteils der digitalen Lehre ihren Studieneinstieg adäquat unterstützen würde. Wir freuen uns auf Sie!

ERSTER TERMIN

2.11.2020

Vorstellung Struktur und Inhalte durch Lehrende des Studienganges PD

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Kompakte 4-wöchige Werkstatt-Einführungen in Kleingruppen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Anleitung zur Nutzung der Bibliothek und des Internet
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit

LERNZIELE

- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produkt Design
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung

INHALTLICHE VERSCHRÄNKUNGEN

- Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt.: Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur.
- TOOLBOX 1: Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung, Einführung Arduino

VORRAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN

Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses

Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN

Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:

- künstlerisch/gestalterischer Entwurf in den Passagen 1 bis 6
- ergebnisorientierte Entwurfsarbeit
- Teilnahme an der wöchentlichen Projektbesprechung (Plenum)
- pro Passage eine Zwischenpräsentationen im Projekt
- Teilnahme am integrierten Fachkurs
- Teilnahme an allen Werkstatteinführungen
- Dokumentation der Entwurfsarbeit
- Abschlusspräsentation

VERLAUFSPLANUNG

(unter Vorbehalt, Details werden am ersten Termin 2.11.2020 bekannt gegeben)

WÖCHENTLICH MONTAGS

Wissenschaftsmodul

WÖCHENTLICH MONTAGS / FREITAGS

Toolbox: Zeichnen, Rhino Einführung, Grafikeinführung

TOOLBOX 1: MODELLBAU

2.-13.November 2020

Werkstattunabhängige Einführung Modellbau (Papier & Pappe)

Susann Paduch (Künstlerische Mitarbeiterin an der Professur Material und Umwelt)

TOOLBOX 2: WERKSTATTEINFÜHRUNG + GESTALTUNGSÜBUNGEN

HOLZ; GIPS; METALL; KUNSTSTOFF

13. November - 11.Dezember 2020

Die Werkstatteleiter*innen geben Kleingruppen von 4 Student*innen eine kompakte Einführung zu Sicherheit, sowie zu den wichtigsten Maschinen und Abläufen in der Räumen der Werkstätten. Begleitet werden diese Einführungen von Gestaltungsübungen, die die konkrete entwurfsbezogene Anwendung des Erlernten ermöglichen.

Werkstatteinführung

Sabine Eichholz-Fleischer (Werkstatteleiterin der Gips- und Formenbauwerkstatt)

Andreas Riese (Meister in der Holzwerkstatt)

Uwe Kirmse (Facharbeiter in der Kunststoffwerkstatt)

Rainer Reisner (Meister in der Metallwerkstatt)

Gestaltungsübungen

Sarah Böttger (Künstlerische Mitarbeiterin an der Professur Design und Management)

Katrin Krupka (Gastwissenschaftlerin, Vertretung Professur Material und Umwelt)

PASSAGE 1: Prof. Gerrit Babbist (Professur Design und Management)

14.-18. Dezember 2020

4.-8. Januar 2021
Baking Bread

PASSAGE 2: Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign)
11.-22. Januar 2021
Action - Reflection

TOOLBOX 3: Dipl.-Des. Timm Burkhardt (Künstlerischer Mitarbeiter an der Professur Interaction Design)
25. Januar - 5. Februar 2021
Elektronik/Arduino/Lasercut

Ein Einblick in die Welt der Elektronik. Anhand der Realisation einer kleinen interaktiven Installation erlernt ihr den Umgang mit Sensoren, LED's, Servos, Arduino-Microcontrollern und deren Programmierung. Dieser Teil dient als Grundlage um später euren Entwürfen Leben einzuhauchen, sofern diese elektrische Komponenten beinhalten.

Allgemeine Informationen zum Kurzschluss und zum Studienverlauf entnehmen Sie bitte dem Modulhandbuch und der Studienordnung Produktdesign

<https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/fak/gestaltung/hauptseiten/downloads/Modulhandbuch.pdf>

https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/uni/universitaetsleitung/kanzler/mdu_akad/19/50_2019.pdf

Leistungsnachweis

Note

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., ab 22.01.2021

Beschreibung

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produktdesign 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

Wissenschaftsmodule

320230000 Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweiterung eines antirassistischen Standpunkts auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

M. Garcia, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 05.11.2020 - 04.02.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 11.03.2021 - 12.03.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 11.03.2021 - 12.03.2021

Beschreibung

Lehrende: Margarita Garcia

Der Tod von George Floyd durch die Hand eines US-amerikanischen Polizisten war der Auslöser von weltweiten Protesten und löste vielerorts eine Auseinandersetzung mit institutionellem Rassismus und Diskriminierung aus. Die Bauhaus-Universität hat bereits 2019 Anti-Diskriminierungs-Richtlinien eingeführt, die eine Diskriminierung aufgrund von Alter, Geschlecht, ethnischen oder sozialem Hintergrund, Behinderung, sexueller Orientierung sowie religiöser und politischer Ansichten eindeutig untersagen.

Das Modul möchte Studierende aller Fakultäten zur Wahrnehmung von Rassismus und alltäglicher Diskriminierung sensibilisieren, gleich wo diese auftreten, und sie zur Analyse verschiedener Arten von Diskriminierung befähigen. Wir werden bestehende Machtstrukturen, soziale Normen und unbewusste Voreingenommenheit als Folge medialer und institutioneller Narrative untersuchen, welche diskriminierende Handlungsweisen fortschreiben, indem wir eigene, durch Erziehung, Medien und Kultur angelegte Vorurteile und Verhaltensweisen untersuchen und Erkenntnisse nutzen, um sie in Beziehung zu systembedingten Formen von Vorurteilen und Diskriminierung zu setzen. Das Modul besteht aus 7 Veranstaltungen und drei Workshops, die sich mit verschiedenen Formen der Diskriminierung befassen, einschließlich Formen, die von spezieller Relevanz für die Situation in Deutschland sind, wie etwa antimuslimischer Rassismus und Sexismus.

Präsenz- und Online-Veranstaltungen werden sich mit Formen und Auswirkungen verschiedener Arten der Diskriminierung befassen und sich insbesondere auf solche konzentrieren, die Ungleichheiten begünstigen. Die Workshops werden aus zwei Teilen bestehen: Der erste Teil zu Anfang des Kurses wird sich auf Selbstsensibilisierung und Selbstbeobachtung konzentrieren, indem erlernte und unbewusst diskriminierende Verhaltensweisen aufgelöst und rückgängig gemacht werden. Der zweite Teil wird sich mit gesellschaftlichen Antidiskriminierungsmaßnahmen beschäftigen, wobei wir die Möglichkeiten als Angehörige der Bauhaus-Universität und Weimarer Gemeinschaften nutzen, etwa in Form von Performances, Kunst, Workshops, Forschungsarbeiten, Vorträgen, Internetseiten und anderen Projekten im Bereich von Kunst, Design, Ingenieurwissenschaften, Sozialwissenschaften und so weiter. Die Bewertung basiert auf aktiver Teilnahme an Veranstaltungen und Workshops, einem Tagebuch, einem abschließenden Forschungsbericht und der Teilnahme an einer antidiskriminatorischen Aktion / Antidiskriminierungsmaßnahme.

Jede Art des Peer-to-Peer-Lernens wird unterstützt und Seminare werden gemeinsam von Studierenden und anderen Mitgliedern akademischer und Weimarer Gemeinschaften sowie des Bauhauses im weitesten Sinn durchgeführt, die direkt von Diskriminierung betroffen sind, sowie von einem Partner, der nicht direkt betroffen ist, sich aber gegen Ungerechtigkeiten einsetzen möchte. Gemeinsam wollen wir ein Netzwerk gezielt gewählter Partner und Abläufe schaffen, durch die wir als Bauhausgemeinschaft besser für eine gleiche und gerechte Welt für alle arbeiten können.

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme an allen Terminen. Vorbereitung und Durchführung von Impulsvorträgen. Erstellung eines Journals.

Leistungsnachweis

Journal/ Tagebuch, Impulsvortrag, Diversität/Antidiskriminations Aktion (Performance/Kunst/Veranstaltung/ Workshop/Vortrag/Website/Kunst oder Design Projekt) Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweitern eines antirassistischen Standpunkt auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

Unterrichtssprache English (Kursarbeiten können in Deutsch eingereicht werden)

320230001 Bildroman, Comic, Graphic Novel

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

Das graphische Erzählen ob nun im Bildroman, im Comic oder in der Graphic Novel ist seit über einem Jahrhundert populär und scheinbar doch wenig erforscht. Sie gelten heute als eine wichtige Form der Kommunikation und des zeitgenössischen kreativen Ausdrucks. In diesem Kurs führen wir medien-, kommunikations- und kulturwissenschaftliche sowie historische Ansätze heran, um einen interdisziplinären Blick auf das graphische Erzählen zu werfen. Wir untersuchen das Zusammenspiel von Text und Bild in Formaten graphischer Erzählung (Bildroman, Comic, Graphic Novel). Wir beschäftigen uns mit einem hybriden Medium, das an Prosa, Animation und Film erinnert, aber doch ein eigenes Kommunikationssystem zu sein scheint. Was sind die Vorläufer des heute so populären graphischen Erzählens? Welche Verbindungen zwischen Text und Kunst lassen sich ausmachen? Wie werden, Zeit und Handlung in einer statischen Reihe von Wörtern und Bildern vermittelt? Was kann die Graphic Novel darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

Bemerkung

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist der Online-Workshop **Graphic Recording** unter der Leitung von Nadine Roßa.

Der Workshop findet *online* an folgenden Tagen statt:

- Montag, 16.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 18.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 09.12.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 13.01.2021, 09:15-12:30
- Mittwoch, 27.01.2021, 09:15-12:30

Als Arbeitsgrundlage für den Workshop wird eine Teilnahme an der Vortragsreihe *Sustain: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en)* erwartet.

Das Wissenschaftsmodul findet vorwiegend als **Online-Lehrveranstaltung** mit synchronen Sitzungen statt.

Als **Präsenztermine** sind folgende Tage vorgesehen:

- 20.01.2021
- 03.02.2021

Bei Rückfragen bitte einfach per Email alexander.schwinghammer@uni-weimar.de nachfragen.

Leistungsnachweis

Präsentation Hausarbeit, Essay

320230002 co.ro.na - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar - Teil 2 (FD3- und Wissenschaftsmodul)

I. Escherich, J. Heinemann, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, von 09:15, 06.11.2020 - 06.11.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 20.11.2020 - 20.11.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 04.12.2020 - 04.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 18.12.2020 - 18.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 08.01.2021 - 08.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 22.01.2021 - 22.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 05.02.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

co.ro.na www.corona.soy

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise. Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Die Utopie bestimmt die Prognose.

Zukunftsforschung durch Kreieren von Szenarien, auf die dann hingearbeitet werden kann...

Das – aus verschiedensten Sparten, Fakultäten und Expertisen sich zusammensetzende „Forscherteam“ agiert (zunächst fiktiv) als Teil einer weltweiten Bewegung mit dem Akronym co.ro.na – conscious `round nations. Diese Bewegung sieht in der aktuellen Krise die Chance, eines Bewusstseins- und Verhaltenswandels, der die gesamte Menschheit in der Evolution auf die nächste Entwicklungsstufe hebt. „Co.ro.na“ ist weltweit im „Untergrund“ aktiv.

Ziel der Bewegung ist das Gewährwerden der eigenen Handlungsfähigkeit sowie der damit verbundenen Verantwortung aktiv in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können. Wir werden die (durch den Corona-Virus weltweit verursachte) Krankheit als Anlass nehmen, einen Weg der Heilung einzuschlagen und konstruktive Zukunftsforschung* zu betreiben.

Über das SoSe werden wir als Forschungsteam Zukunftsszenarien entwickeln, aufbereiten und Handlungsangebote bereitstellen. Dafür nutzen wir unsere, eigens dafür angelegten socialmedia Formate samt Internetseite www.corona.soy, über die, die im Seminar entwickelten Forschungsinhalte veröffentlicht werden. Außerdem kann über die Website der Co.ro.na. Anstecker bestellt werden, um sich selbst und andere mit dieser Idee anzustecken. Der Erlös aus dem Anstecker fließt in die Konzepte.

Gearbeitet wird je nach Expertise und Interesse an der Entwicklung eines wünschenswerten Zukunftsszenarios oder der medialen Aufbereitung dieser, vorzugsweise in 2er Teams. Eine Ausrichtung in Architekturvermittlung ist möglich aber nicht zwingend erforderlich. In Zusammenarbeit mit Radio Lotte können die Entwürfe übers Radio dem Weimarer Publikum vorgestellt und kommentiert werden. Es ist Möglich bereits bestehende Initiativen aufzugreifen, weiterzudenken oder für die Zukunftsforschung aufzubereiten.

Ziel ist es, die Zukunft vorzuzeichnen und in den schönsten Farben auszumalen. Um sie zu erforschen, sowie die individuelle Handlungsfähigkeit aufzudecken und zu fördern.

Beispiele / Techniken Entwicklung: Mindmaps, Storyboards, Texte, Grafiken, Entwurfszeichnungen, ...
Umsetzung: Comic, Plansatz, Video, Sound, ... Endprodukt: Link zur Projektbeschreibung auf der Website
Vorstellung der Idee wie z.B. von A wie App für Conscious-Währung, bis Z wie Zentrum für Urbane Schönheit, über Nachbarschaftshilfe, Stadtmission, stadteneigene Permakulturflächen, Zukunftsmission, Mikroarchitekturen, Stadtmöbel, Leerstandsnutzung, Flüchtlingshilfe, Recycling- oder Verkehrskonzepte, ...

*Zukunftsforschung oder Futurologie (lateinisch futurum „Zukunft“ und -logie) ist die „systematische und kritische wissenschaftliche Untersuchung von Fragen möglicher zukünftiger Entwicklungen“ „auf technischem, wirtschaftlichem und sozialem Gebiet“. Sie verwendet unter anderem Methoden, Verfahren und Techniken, wie sie von der Prognostik entwickelt wurden (und werden) und verbindet qualitative und quantitative Methoden.

co.ro.na

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

BUW Bauhaus.Module / Architektur&Schule Seminar SoSe 2020/ Arc+Urb & Kunst+Gestaltung

Betreuung: Julia Heinemann (BFL) + Ines Escherich (DF Kunst)

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und

ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise.

Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Bemerkung

Kriterien: Anhaltspunkte für die zu konzipierende Vision, die ein Problem lösen und für euch handhabbar sein soll:

1. Dringlichkeit / Notwendigkeit
2. Einfach lösbar
3. Skalierbar d.h. man kann schnell mit dieser Lösung im direkten Umfeld – bis weltweit das benannte Problem angehen (weil geringer Aufwand/ Kosten)
4. Spaß machen / Euch bei der Entwicklung und den Nutzern
5. Von max. zwei Personen bearbeitbar (ohne Austausch von Körperflüssigkeiten;)
6. Nachvollziehbar Aufbereitet sein (Mediale Aufbereitung auch den Kriterien 1-4 entsprechen)

Termine der Onlinekonferenzen: Freitags 9:15 Uhr + 1 variabler Termin am Semesterende.

Anmeldung per E-Mail: julia.heinemann@uni-weimar.de sowie im Bison

Leistungsnachweis

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

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

320230003 Delacroix und die Maler im Pariser Salon (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul)

T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen., ab 02.11.2020

Beschreibung

Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Delacroix und seinen Zeitgenossen

Bemerkung

Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen.

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

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“.

Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang.

Referatsthemen zu:

Jacques-Louis David - Dominique Ingres - Théodore Géricault - Eugène Delacroix - Paul Delaroche - Jean-Baptiste Camille Corot

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)

320230005 Foodways: Environments, Practices, Imaginaries

M. Garcia, A. Schwinghammer, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 06.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

This seminar explores how institutions, power relations and practices shape not only the production and distribution of food but especially its - often implicit - symbolic qualities. Additional to its more or less strong nutritional qualities food is a item that also possesses specific medial dimensions, which are culturally constructed, strategically designed or appropriated, for example as counter-narratives in artworks. Cookbooks, magazines, packaging, coffeehouses as well as online-advertising are all part of the visual culture of food. Similarly, the for of social interactions or public performances may be influences by food items and conceptions towards particular food practices.

Foodways critically investigates the intersections between food and culture and the role of art and design in its communication and representation. As food is produced, distributed, consumed and disposed it undergoes symbolic as well as material and economic transformations. We will investigate the origins and dynamics of the expanding global food network, the cultural and ethical ramifications of contemporary food traditions and practices and examine the concerns raised for designers and artists. Topics include design for a small planet, social and relational art practices, feminist approaches towards economic justice, food and agriculture, care work, animal politics, health and bodies, queer ecologies and human rights.

Leistungsnachweis

Präsentation, Essay

320230007 Künstler*/Pädagog*innen-Professionalität - Wissenschaftsmodul (FD3-Modul)

A. Dreyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 05.11.2020 - 05.11.2020
 Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.11.2020 - 18.11.2020
 Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 03.12.2020 - 03.12.2020
 Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.12.2020 - 16.12.2020
 Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 07.01.2021 - 07.01.2021
 Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.01.2021 - 20.01.2021
 Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Künstler*innen und Gestalter*innen prägen in ihrem professionellen Selbstverständnis die außerschulische kunstvermittelnde wie schulische kunstpädagogische Praxis gleichermaßen. Ob in Rahmen befristeter Projekte oder als dauerhaft tätige Kunstlehrende und Kunstvermittler bestimmen sie zunehmend die Fachentwicklung an den Schulen und leisten einen wesentlichen Beitrag, Kunstunterricht als eine Form der künstlerischen Praxis zu etablieren.

Inwiefern sich die unterschiedlichen Rollenerwartungen als Künstler*- bzw. Gestalter*innen und Lehrende ausbalancieren lassen oder zu unauflösbaren Konflikten führen können, soll im Rahmen dieses Moduls diskutiert werden. Als Gäste eingeladen sind drei Künstler*innen, die an Schulen tätig sind und im Rahmen eines für alle Interessierten offenen Gesprächsrahmens über ihre Erfahrungen sowie die Potentiale der Verschränkung von Kunst und Pädagogik sprechen.

Neben einer theoriegeleiteten Vor- und Nachbereitung der gemeinsamen Gespräche, wird die forschungsorientierte Auseinandersetzung mit dem eigenen professionellen künstlerischen wie kunstpädagogischen Selbstverständnis im Mittelpunkt des Moduls stehen, um sich der eigenen Haltung bewusst zu werden und diese mit Blick auf das individuell zu erwartende Berufsbild weiter zu entwickeln.

Bemerkung

<p>Termin der ersten Veranstaltung: Donnerstag, 05.11.2020; 09.15 - 12.30 Uhr
 <p>Ort: Marienstraße 1b, Raum 201 <p>Schätzung der Präsenzlehre: </

50 % Art der Onlineteilnahmen: Teilpräsenz Präsenztermine: Mittwoch, 18.11.20; 16.12.20; 20.01.21; Zeit: 16.00-19.00 Uhr (Gastvorträge) Donnerstag, 05.11.20; 03.12.20; 07.01.21; 04.02.21; Zeit: 09.15-12.30 Uhr Erhebung/ Analyse/ Auswertung Moodle/BBB-Termine:

Mittwoch, 18.11.20; 16.12.20; 20.01.21; Zeit: 16.00-19.00 Uhr (Gastvorträge) Donnerstag, 05.11.20; 03.12.20; 07.01.21; 04.02.21; Zeit: 09.15-12.30 Uhr Erhebung/ Analyse/ Auswertung

Leistungsnachweis

schriftliche Hausarbeit: 6 LP LAK 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.

320230009 Kuratieren von Kunstausstellungen

K. Schierz, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 15:15 - 16:45, Auftaktmeeting Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7, 13.11.2020 - 13.11.2020

Fr, gerade Wo, 15:15 - 16:45, 27.11.2020 - 11.12.2020

Fr, unger. Wo, 15:15 - 16:45, 08.01.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

Prof. Dr. Kai Uwe Schierz

Wie präsentiert man Kunst? Anders als Naturalien in einem Naturkundemuseum. Alte Kunst anders als zeitgenössische, Malerei anders als Bildhauerei oder Fotografie. Für Kinder präsentiert man Kunst anders als für Kunstkritiker, Künstler und Sammler, eine Blockbuster-Ausstellung anders als eine Stipendiaten-Ausstellung. Das Kuratieren von Kunstausstellungen ist also ein weites Feld mit einer Vielzahl von Fragen, die zu beantworten sind. Neben inhaltlichen Aspekten spielen organisatorische und finanzielle Fragen eine Rolle für die Weise, wie eine Kunstausstellung kuratiert, organisiert und durchgeführt wird. Wie erstellt man einen Kosten- und Finanzierungsplan für eine Kunstausstellung? Wie spricht man welche potentiellen Förderer an? Diese Fragen rund um das Thema „Kuratieren von Kunstausstellungen“ stehen im Zentrum des Seminars. Analysiert werden aktuelle und dokumentierte Kunstausstellungen. Geübt wird das Entwickeln von Konzeptionen, Finanzplänen und das Stellen von Förderanträgen. Das Seminar umfasst Präsenzunterricht und Selbststudium.

Bemerkung

Das Auftaktmeeting findet am Freitag, den 13. November 2020, um 15:15 Uhr statt. Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7.

Anmeldungen sind zu richten an: kai-uwe.schierz@erfurt.de

Folgetermine:

27.11., 15:15 Uhr

11.12., 15:15 Uhr

08.01. 2021, 15:15 Uhr

22.01. 2021, 15:15 Uhr

05.02. 2021, 15:15 Uhr

320230010 Ökologisches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 05.11.2020

Beschreibung

Begriffe wie "Ökologie" und "ökologisches Design" sind heute in aller Munde. Aber was meinen wir eigentlich, wenn wir solche Begriffe verwenden? Was gerät in den Fokus, wenn die Wirklichkeit nach ökologischen Gesichtspunkten betrachtet wird? Für das ökologische Bewusstsein scheint es wesentlich zu sein, dass die Erde weder nur als ein anorganisches Gebilde betrachtet wird noch nur als ein unvermitteltes Nebeneinander von belebten und unbelebten Existenzen, sondern dass gerade die Zusammenhänge, die zwischen organischen und anorganischen Prozessen bestehen, virulent werden. Ernst Haeckel, auf den die Wissenschaft der Ökologie zurückgeht, drückt diesen Zusammenhang wie folgt aus: „Unter Oecologie verstehen wir die gesammte Wissenschaft von den Beziehungen des Organismus zur umgebenden Außenwelt, wohin wir im weiteren Sinne alle ‚Existenz-Bedingungen‘ rechnen können. Diese sind teils organischer teils anorganischer Natur.“ (Haeckel, Generelle Morphologie der Organismen, Bd. 2, 1866, S. 286) Was für eine ökologische Betrachtungsweise also an Bedeutung gewinnt, sind die organischen und anorganischen Zusammenhänge, in die Lebewesen eingebunden sind.

Die Neuerung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gegenüber dem Haeckel'schen Verständnis von Ökologie besteht nun darin, diesen Zusammenhang von anorganischen Prozessen und Lebewesen von der Tierwelt auch auf die menschliche Artefaktwelt auszuweiten. Dadurch werden neue Dimensionen der Produkte relevant: Unter dem ökologischen Blick werden Produkte hinsichtlich der stofflichen und energetischen Prozesse befragt, die sie mit Organismen verbinden. Die menschlichen Produkte werden nicht nur als physische Objekte, die wiederum physikalische Veränderung ermöglichen gesehen, sondern als Dinge, die auf vielerlei Weise mit gesundheitlich relevanten Lebensprozessen verbunden sind.

Im Seminar werden wir zentrale Themen des ökologischen Designdiskurses seit dem 1970er Jahren verfolgen (natürliche Materialien, Recyclingdesign, ökologische Ästhetik, Langlebigkeit, nachhaltiger Gebrauch u.a.) als auch und insbesondere selbständige empirische Beobachtungen und Analysen des Lebenszyklusses von Produkten vornehmen, um Erkenntnisse über die ökologischen Zusammenhänge von Produkten zu gewinnen.

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch Alltagsprodukte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere schriftliche Arbeiten (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(en) 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.

320230013 Spekulatives Design: Cibus ex Futura

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 11.12.2020 - 11.12.2020

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 08.01.2021 - 08.01.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 15.01.2021 - 15.01.2021

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

In diesem theorie- und praxisorientierten Kurs geht es Zukunftsforschung und Zukunftsentwurf. Dabei wollen wir uns mit Theoriepositionen beschäftigen, eigene Feldforschung durchführen, mit medialen Vermittlungsformen befassen und spekulative Prototypen untersuchen. Unter den Stichworten „Spekulation“, „Szenario“ und „Prototyp“ nehmen wir verschiedene Formen der Zukunftsprojektionen (z.B. Science-Fiction, Foresight, Szenario-Technik, Trendforschung) in den Blick.

Ist Spekulationsfähigkeit eine zentrale Kompetenz für das 21. Jahrhundert? Angesichts der scheinbaren Zunahme der Unberechenbarkeit globaler Entwicklungen und der Erosion von als stabil erachteten Verhältnissen erscheint dies naheliegend. Während Unsicherheiten aktuell ist gerade allzu gegenwärtig sind, scheint im Spekulativen gerade ein besonderer Wert zu liegen.

Der Kurs zielt darauf ab, die Vielfalt von "Was wird?" und "was wäre wenn?" herauszustellen. Szenarien, insbesondere abwegige, auf den ersten Blick sehr unwahrscheinliche Zukunftsprojektionen, helfen dabei, nicht völlig ziellos und immer wieder überrascht durch den Lauf der Geschichte zu stolpern.

Der thematische Fokus liegt hierbei auf der Gestaltung zukünftiger Esskulturen. Essen stellt im Feld des spekulativen Designs ein besonderes Element dar, an dem sich das „Alltägliche des Zukünftigen“ besonders eindrücklich zeigen kann. Wir wollen die Rollen von Objekten und Systemen in unserem Alltag in Frage stellen und mit möglichen Herausforderungen der Zukunft spekulative Entwürfe und ihre Kontexte gestalten.

Bemerkung

Dieses Modul beginnt mit einer Online-Kick Off Veranstaltung am 06.11.2020. Der 13.11.2020 und der 20.11.2020 werden ebenfalls Online-Veranstaltungen sein, wobei für den 20.11.2020 eine asynchrone Einheit geplant ist.

Wöchentliche Präsenzveranstaltungen sind ab dem 27.11.2020 geplant. Änderungen werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist die Vortragsreihe *Spekulation, Szenario, Prototyp*, die jeweils Donnerstags stattfindet. Eine Teilnahme wird erwartet.

Bei Rückfragen bitte einfach eine Email an alexander.schwinghammer@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Design-Fiktion, Präsentation

320230014 SUSTAIN: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en) Teil 1**A. Schwinghammer**

Veranst. SWS: 1

Vortrag

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 26.11.2020 - 26.11.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.12.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 10.12.2020 - 10.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Das Bauhaus war in Weimar angetreten, um neue Formensprachen zu entwickeln, Handwerk und Kunst zusammenzuführen und durch die Integration technischer Möglichkeiten und handwerklicher Kenntnisse eine alternative, sozial verpflichtete Modernität zu ermöglichen.

Die Welt, in der die künstlerisch -gestalterische Ausbildung heute stattfindet, ist eine völlig andere. Einbettungen in technisch-globale Abhängigkeitsverhältnisse und mediale Umbrüche der Kommunikationsformen sind hierbei nur zwei Beispiele von vielen.

Daher wollen wir das historische Momentum in die heutige Zeit wenden und ausgehend von den Themenfeldern „Umwelt“ und „Nachhaltigkeit“ die Wechselwirkungen von handwerklichem Tun, gestaltender Praxis, technischer Möglichkeiten und gesellschaftlichen Herausforderungen unter den Bedingungen des 21. Jahrhunderts in den Blick nehmen.

Neue Materialitäten, mediales Handeln, Ernährung, urbanes Leben, veränderte Alltäglichkeiten, Anforderungen der Versorgungssicherheit, neue Sichtbarkeiten und visuelle Praktiken oder Re-Konfigurationen von Produktion und Konsumption und insbesondere Versorgungsleistungen durch Infrastrukturen stellen beispielhaft die Orientierungspunkte für Orte der Auseinandersetzung dar, die wir im Rahmen der Vortragsreihe erkunden wollen.

In diesem Wintersemester werden wir uns mit Abwasser als Dünger von Morgen, der zivilen Nutzung von Drohnen, Infrastrukturen des Müll-Recyclings und mit Tier und Fleisch in kulturellen Bedeutungsgeweben beschäftigen. Die Vortragsreihe geht über zwei Semester und wird im Sommersemester 2021 fortgesetzt.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine 14tgl. Donnerstag, 19:00-20:30

320230015 Tizian und die venezianische Malerei (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul)

T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen., ab 02.11.2020

Beschreibung

Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Tizian und seinen Zeitgenossen

Referatsthemen zu:

Jacopo Bellini - Giovanni Bellini - Gentile Bellini - Andrea Mantegna - Cima da Conegliano - Jacopo de' Barbari - Antonello da Messina - Lorenzo Lotto - Vittorio Carpaccio - Giogione - Tizian

Bemerkung

Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen!

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

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“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang.

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)

320230016 Ware und Schein

A. Schwinghammer, F. Sperling, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 19:00, Wöchentlich, BBB, 02.11.2020 - 08.02.2021

Beschreibung

Lehrender: Friedrich Sperling, M.A.

Im Seminar soll, mittels Lektüre einschlägiger Texte, der Zusammenhang zwischen Warenform und der Produktion ästhetischen Scheins in verschiedene Richtungen ausgeleuchtet werden. In den kapitalistischen Zentren geht, vor allem seit dem letzten Jahrhundert, ein wachsender Anteil produktiver Ressourcen in die Herstellung der äußeren Erscheinung wie in die Verpackung, Präsentation und Bewerbung der Waren ein. Ist der Zweck zunächst die Steigerung des Absatzes, so setzt der Vorgang zugleich eine Entwicklung der menschlichen Sinnlichkeit in Gang und etabliert bestimmte Muster des Wahrnehmens, Empfindens und Begehrens. Daneben zeigt sich, dass auch die Konsumenten nicht bloß als gänzlich passive ‚Abnehmer‘ in das Geschehen involviert sind. Im weiteren Verlauf wird uns vor allem der Sachverhalt interessieren, dass sich die Menschen durch den Konsum von Waren selbst einen bestimmten Schein geben und in einem Akt visueller Kommunikation par excellence klassenmäßige oder sonstige Differenzen und Zugehörigkeiten markieren. Das Seminar kann mit einem Streiflicht darauf abgeschlossen werden, wie auch die traditionelle Domäne der Produktion ästhetischen Scheins – ‚Kunst‘ im weitesten Sinn – in die Entwicklungen der Warenproduktion mit einbezogen ist.

Leistungsnachweis

Hausarbeit, Essay

320230017 Was passierte mit Marcel Duchamp zwischen 1912 und 1917, oder: ist es immer noch möglich an Kunst zu glauben, sie zu lieben?

B. Buden, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 17:30, ab 05.11.2020

Beschreibung

Der Kurs fokussiert auf die Sequenz der Kunstgeschichte, in der zum ersten Mal das traumatische Verhältnis von Kunst und Technologie offen zum Ausdruck kommt.

In Marcel Duchamp's „Akt, eine Treppe herabsteigend Nr. 2“ (*Nu descendant un escalier no. 2*) aus dem Jahre 1912 ist der Einfluss von Film, Fotografie und Chronofotografie nicht mehr zu verbergen. Damit wurde auch die Frage nach der technischen Reproduzierbarkeit der Kunstwerke unausweichlich. Duchamp's Antwort ist bekannt: das *objet trouvé* bzw. seine „Fountain“ aus dem Jahre 1917. *Readymade* hat sich aus der serialisierten Produktion für Massenmärkte entwickelt. Die Epoche des Henry Ford ist da, der industriellen Fließbandfertigung, des Taylorismus, aber auch die des Edward Bernays, des Erfinders der modernen politischen Propaganda und der kommerziellen Werbung, die den heutigen Konsumismus und die kulturelle Industrie erst ermöglichten. Die erste maschinelle

Wende der Sinnlichkeit (Bernard Stiegler) findet statt, zugleich eine ästhetische Wende mit sich bringend. Sie beide haben neue Fragen aufgeworfen:

Ist das ästhetische Urteil (Kant) noch immer gültig? Kann man weiterhin an ein Kunstwerk glauben (was die Voraussetzung eines ästhetischen Urteils ist)? Wenn die Amateure, die Kunstwerke lieben, aussterben und durch Konsumenten ersetzt werden, wer wird dann die Kunstgeschichte schreiben? Gibt es eine Kunstgeschichte nach dem Ende der Kunst? Gibt es sie nach dem Ende der Geschichte? Wann finden diese zwei Enden statt und was kommt danach?

Diese und ähnliche Fragen werden anhand vom textuellen und bildlichen Material diskutiert: Kant's ästhetische Theorie, Sigmund Freud's Konzept des Unheimlichen, *Olympia* (Manet), Josef Beuys „Soziale Skulptur“, Fredric Jameson's *End of Art and End of History*, Bernard Stiegler's Begriff des Amateurs, usw.

Der Kurs ist als Hommage an den Philosophen und Medientheoretiker Benard Stigler (1952-2020) konzipiert.

Bemerkung

Evtl. Moodle/BBB-Termine werden mit den Teilnehmenden vereinbart.

Leistungsnachweis

Note: Referat + schriftliche Arbeit (6LP)

320230018 Zwischenmenschliches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 14:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.11.2020

Beschreibung

Soziale Dimensionen des Designs sind in den letzten Jahren besonders virulent geworden. Dies nicht nur deshalb, weil die globalen sozialen Missstände und Ungerechtigkeiten medial vermittelt besonders sichtbar werden, sondern auch, weil sich das Verständnis sozialer Prozesse geändert hat. Es besteht mehr und mehr die Einsicht, dass soziale Prozesse nicht nur eine Angelegenheit gewissermaßen unsichtbarer makrosoziologischer „Regime“ in Politik und Wirtschaft sind und auch nicht bloß eine unsichtbare mikrosoziologische Angelegenheit unserer individuellen alltäglichen Entscheidungen als wirtschaftlicher KonsumentIn und politischer BürgerIn, sondern auch und insbesondere mit der Gestaltung der Dinge zusammenhängen.

Innerhalb der gestaltungsnahen Diskurse und Praktiken wird diese Tendenz unter Bezeichnungen wie „Social Design“, „Transformation Design“ oder schlicht „Gesellschaftsdesign“ verhandelt. Es wird hierbei gefragt, inwiefern Gestaltung zu einem positiven gesellschaftlichen Wandel beiträgt und beitragen kann. Implizit steht hierbei meist ein makrosoziologisches Verständnis im Vordergrund, also die Frage, welchen Anteil Gestaltung an gesamtgesellschaftlichen Veränderungen hat, in welcher Weise es Massenphänomene initiiert und reguliert, aktuelle kollektive Probleme adressieren kann oder kulturelle Identitäten bildet.

In Abgrenzung zu dieser eher globalen Perspektive auf die sozial konstitutive Rolle von Gestaltung möchten wir in dem Seminar eine dezidiert mikrosoziologische Perspektive einnehmen, indem wir konkret nach der aktiven Rolle designerter Dinge in der Konstituierung von zwischenmenschlichen Beziehungen fragen. Welchen Einfluss hat die Gestaltung des gegenständlichen Umfeldes auf die Art und Weise, wie wir uns wechselseitig wahrnehmen, wie wir übereinander denken und wie wir uns handelnd zueinander verhalten? Statt dem Design der Gesellschaft steht also das Design zwischenmenschlicher Beziehungen im Vordergrund des Seminars.

Im Gegensatz zu meinem letzten Seminar „Gestaltete Wirklichkeit II“, das mehr philosophisch ausgerichtet war, werden wir in diesem Seminar konkrete soziale Gestaltungsprojekte und eigene empirische Beobachtungen analysieren und auf ihre zwischenmenschlichen Effekte und Implikationen hin befragen. Dies auch deshalb, da das Thema des zwischenmenschlichen Designs durch Dinge bisher noch kaum erforscht ist. Wir werden also versuchen, anhand konkreter Beispiele uns selbst theoretische Einsichten in die unterschiedlichen Aspekte von zwischenmenschlichem Design zu erarbeiten. Ergänzend zum Seminar erscheint im November im Springer VS

Verlag der von Martina Fineder und mir herausgegebene Band Zwischenmenschliches Design – Sozialität und Soziabilität durch Dinge:

<https://www.springer.com/de/book/9783658302689>

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch angewandte Gestaltungsprojekte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere Schriftliche Arbeiten (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(en) 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.

320230020 Fundamentals 1: Einführung in die Theorie und Geschichte des Design

J. Willmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Vorlesung
wöch.

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals I" zielt auf die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design. Hierzu wird ein grundlegender Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg vermittelt. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und -bereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich als Podcast auf Moodle zur Verfügung gestellt. Die Einführungsvorlesung wird ab dem 9. November abrufbar sein. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Beginn: Montag, 9.11.2020

Präsenztermine sowie Moodle/BBB-Termine werden separat angekündigt.

Leistungsnachweis

Hausarbeit oder Online-Prüfung

320230033 Digital Culture 1 – An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 09.11.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only

foster novel material (and immaterial) practices but also radically challenge the very foundations of the design and engineering disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Culture 1" will provide a fundamental introduction to history and theory of the digital in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses key paradigms, contexts and challenges. Topics covered include computer origins, interactivity, artificial intelligence, cybernetics, hacker culture, home computer turn, computational design, etc.

Each lecture is available as video podcast in the Moodle platform. The lectures are complemented by individual exercises and consultations, allowing students to further deepen their knowledge specific themes and topics of the lecture series.

Bemerkung

Vorlesung: Podcast

11:00-12:30 Uhr (Online-Format)

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (mind. 80%) und schriftliche Prüfung.

Sonstige Module

320240001 IRRE WORKSHOP 1 mit Peng! Kollektiv

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2021 - 14.01.2021

Beschreibung

PENG!

Die Aktivist*innen von Peng! hinterfragen die Selbstdarstellung von Konzernen, politische Propaganda und konventionelle Mentalitäten mit subversiven Aktionen und zivilem Ungehorsam. Dabei wenden sie kreative Methoden für mutigen Protest und medienwirksame Wunderwaffen an.

Das Peng! Kollektiv ist der Meinung: Ziviler Ungehorsam ist eine Sache für jede*n! Deswegen werden im Workshop mit Studierenden verschiedene Möglichkeiten der politischen Aktionskunst und des zivilen Ungehorsams erkundet, um sich anschließend der Entwicklung konkreter Ideen zu widmen. In kleinen Gruppen werden diese durch die Konzeptionsphase einer Kampagne begleitet, mögliche Aktionen werden entworfen und gemeinsam diskutiert und dabei das Potenzial eines humorvollen zivilen Ungehorsams ausgelotet.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der ersten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen)

Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP PENG" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Ort: Der Workshop findet in der Geschwister-Scholl-Str. 8 (Hauptgebäude), Raum 207 statt.

Voraussetzungen

Hohe Motivation

320240002 IRRE WORKSHOP 2 mit Neue Auftraggeber

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 27.01.2021 - 28.01.2021

Beschreibung

Neue Auftraggeber sind Menschen, die etwas verändern wollen. Sie beauftragen Künstlerinnen und Künstler damit, Kunstwerke zu entwickeln, die in ihrer Stadt oder ihrem Dorf Antworten auf drängende Fragen geben. Ob in Form einer eindrücklichen Musikkomposition, einer ungewöhnlichen Pommesbude oder eines beachtlichen botanischen Gartens. Projekte der Neuen Auftraggeber entstehen überall da, wo sie gebraucht werden. Am Anfang steht Ihr Auftrag. Und weil jeder ein Neuer Auftraggeber werden kann, haben in Europa bereits tausende Menschen hunderte von Projekten umgesetzt.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der zweiten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP NEUE AUFTRAGGEBER" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Voraussetzungen

Hohe Motivation

320240003 Kolloquium Kunst und sozialer Raum**C. Hill**
Kolloquium

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

Das Kolloquium richtet sich an Studierende der Professur Kunst und sozialer Raum, die ihren Abschluss (i.d.R. Diplom) machen sowie an Studierende höheren Semesters, die von der Professur in einem freien Projekt betreut werden. Das Kolloquium soll in einem überschaubaren Rahmen einen intensiven Austausch, Diskussion und Reflexion auf die eigenen künstlerischen Arbeitsprozesse bieten.

Bemerkung

Wunschraum/Zeit: Wird nach dem 16.11.2020 per Email bekannt gegeben und in der Gruppe abgestimmt.

Voraussetzungen

Verbindliche Anmeldung via Email an christine.hill@uni-weimar.de bis zum 16.11.2020

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer Arbeit oder Abschlussarbeit

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg**G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler**
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2