

## **Vorlesungsverzeichnis**

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art  
and Design)

WiSe 2021/22

Stand 17.09.2021

<b>M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)</b>	<b>3</b>
<b>(Ring)Vorlesungen</b>	<b>3</b>
<b>Kolloquien</b>	<b>3</b>
<b>Wissenschaftsmodule</b>	<b>5</b>
<b>Projektmodule</b>	<b>15</b>
<b>Fachmodule</b>	<b>28</b>

## M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)

### Exkursionen Filmfestivals

#### N. Hens, Projektbörse Fak. KuG

Exkursion

#### Beschreibung

Im Wintersemester wird es Exkursionen zu folgenden Festivals geben:

DOK Leipzig - Internationales Festival für Dokumentar- und Animationsfilm: 25.10.-31.10.2021

Berlinale - International Filmfestspiele Berlin: 10.-20.2.2022

An-/Abreise und Unterkunft müssen selbst organisiert werden.

Bei Interesse bitte eine Email an: nicola.hens@uni-weimar.de

#### Bemerkung

Termin: 19.10.2021, 15.15 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

## (Ring)Vorlesungen

### Kolloquien

#### Master-Kolloquium Experimentelles Radio

#### Projektbörse Fak. KuG, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.10.2021 - 19.10.2021

#### Beschreibung

Für alle, die ihren Masterabschluss beim Experimentellen Radio machen. Dieses Semester findet kein regelmäßiges Kolloquium statt.

Die Teilnahme an der ersten Sitzung am 19.10.21 ist verpflichtend, alle weiteren Termine werden individuell vereinbart.

#### Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit / des freien Projekts

#### Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

#### U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

#### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

**Master's Colloquium**

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

**Leistungsnachweis**

Präsentation der eigenen Arbeit.

### Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

**W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

**Beschreibung**

Heranführung an die Fragestellungen des Bereich Medien-Ereignisse. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer eigenen medienkünstlerischen oder mediengestalterischen Arbeit im Kontext des Arbeitsgebietes.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Master's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual MA-thesis works of Media Art or Media Design (incl. Film) in the context of the field of study.

**Bemerkung**

Termin und Ort nach Absprache

**Voraussetzungen**

Alle notwendigen Module der Semester 1-3 wurden erfolgreich bestanden.

### Master Kolloquium Multimediales Erzählen

**W. Bauer-Wabnegg, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, Einzel, 23.09.2021 - 23.09.2021

**Beschreibung**

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Master-Arbeit.

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Introduction to the issues of Multimedia Narration. Critical consultation of individual Master thesis work.

**Bemerkung**

Ort: B15, Dachgeschoß gemäß Listenaushang ab 16.4.2020

**Voraussetzungen**

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Masterabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3.

**Leistungsnachweis**

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

## Wissenschaftsmodule

### 420250035 Praktische und Technische Informatik

**A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Vorlesung, ab 15.10.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 1, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 2, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 3, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 4, ab 20.10.2021

#### Beschreibung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Python als erste Programmiersprache
- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

Link Teil Technische Informatik: <http://www.uni-weimar.de/?id=19025>

#### Bemerkung

**Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.**

#### Leistungsnachweis

Klausur

### 4555134 Modellierung von Informationssystemen

**E. Hornecker, B. Schulte**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, 1. Vorlesung (in Präsenz) Jakobsplan 1, Fitnessraum, 12.10.2021 - 12.10.2021

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Übung - Online, ab 18.10.2021

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Vorlesung - Online Moodle:, ab 19.10.2021

#### Beschreibung

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen.

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe der Logik
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

### Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

## Aktuelle Kunstgeschichte/n

### B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Online-Veranstaltung, ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Die Disziplin Kunstgeschichte kann schon länger plural gedacht werden / hätte schon längst plural gedacht werden müssen / müsste stärker plural gedacht werden. Jeder dieser drei Sätze ist wahr, gemeinsam umreißen sie ein Problemfeld.

Ausgewählte Referent\*innen werden uns wöchentlich in ihre Forschungsperspektiven und damit in eine Kunstgeschichte Einblick geben, die sich in Kunstgeschichten auffaltet. Sie kann erzählt werden als Postkoloniale, Feministische, Islamische oder Digitale Kunstgeschichte, als Disability oder Queering Art Studies, als linke Kunstgeschichtskritik, als technische Bildwissenschaft, Neuro Art History oder Animal Art Studies, als Translokations- oder Provenienzforschungen, als Exil- und Migrationsforschungen, als Kontextforschungen, Engaged Art History, Art&Critical Ecologies oder ArtBioScience oder sogar als das „Ende der Kunstgeschichte“ (EdK), wie sich eine kürzlich selbstorganisierte Gruppe von Kunstgeschichtsstudierenden in Köln und Berlin nennt.

In unseren Online-Gesprächen mit den Expert\*innen werden sich im besten Fall viele der drängenden Fragen klären lassen: warum die klassische Kunstgeschichte als eine anti- oder a-politische, eine entkontextualisierte bzw. entökologisierende Wissenschaft gilt, wie sie mit ihren kolonialen Gründungsprämissen umgeht, was sie zum Verschwinden bringt, welche Nachkriegserwartungen noch immer unerfüllt sind, ob sie sich mit ihren Setzungen und Grenzen auseinandersetzt oder auch, was sie mit Kunstpraktiken macht, die nicht in ihre Ordnung passen.

Anliegen der Veranstaltung ist, Andrea Frasers Prognose zur Zukunft der Kunstgeschichte zu begegnen: „Art history is just going to implode. It will implode because the truth quotient that it contains is too low.“ Der Kunstgeschichte fehle ein stabilisierender Wahrheitswert? Kann Relevanz diese Funktion übernehmen? Diese Veranstaltung ist Auftakt des work in progress #RelevanteKunstwissenschaften #RKW.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-Vorlesung.html>

#### Bemerkung

Art der Veranstaltung: Vorlesung

Maximale Teilnehmer\*innen: unbegrenzt

Art der Onlineteilnahme: Moodle/BBB

#### Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme mit 2 Fragen (mündlich oder schriftlich) pro Sitzung an die Referent\*innen

2. nach vorheriger Absprache: zum Beispiel Kommunikation der Kernthesen via Twitter #RKW ODER Zeichnungen/ Grafiken zu den Kernthesen (BA: pro Sitzung 2 Tweets/2 Zeichnungen o.ä., Dipl/MA: pro Sitzung 3 Tweets/3 Zeichnungen o.ä.)
3. Kompilation von 1.+2. als Dokumentation zum Semesterende
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

## Caravaggio

### **T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

#### **Beschreibung**

Merisi ist einer der Künstler in der Geschichte der Kunst, dessen Werk nahezu vollständig mit Legendenbildungen und biographischen Narrativen überdeckt wird. Es gilt seine Gemälde daraus zu lösen und im Kontext der Malerei des italienischen Seicento genauer zu betrachten. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Michelangelo Merisi da Caravaggio und seinen Zeitgenossen.

#### **Bemerkung**

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. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an [thomas.fuchs at uni-weimar.de](mailto:thomas.fuchs@uni-weimar.de) !

#### **Voraussetzungen**

aktive Teilnahme, Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

#### **Leistungsnachweis**

Prüfungsmodalitäten

- a) Präsenzprüfung nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

## Complaint!ivism?

### **B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 20.10.2021

#### **Beschreibung**

Im September 2021 wird das neue Buch von Sarah Ahmed mit dem Titel „Complaint!“ (Duke University Press) erscheinen. Der Text ist eine Sammlung von Zeugnissen über Beschwerden und ihren Abwehrversuchen, ausgestattet mit Reflexionen, Schmerz und Fragen. Ahmed schlägt hierin einen „Complaint Activism“, einen Beschwerdeaktivismus vor und stellt fest, dass eine Kluft existiere, zwischen dem, was eine Beschwerde in Gang setzen solle, und dem, was im Anschluss passiere.

Wir werden die Lektüre dieses Textes mit künstlerischen Beispielen, z. B. der Institutional Critique und der Investigative Art anreichern, die sich in ihren je eigenen Formaten, der Installation, der Intervention, der Performance, der Netzkunst, des Films ... mit dem Thema auseinandersetzen. Unsere Annäherung an den Text von Ahmed werden wir kontinuierlich in einem Blog als einen kollektiven Text entwickeln, der als ein mehrperspektivischer und vielleicht auch mehrsprachiger Rezensionstext des Buches gelten kann.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S2.html>

### **Bemerkung**

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: ggf. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail, Blog und BBB

### **Leistungsnachweis**

1. regelmäßiges Bloggen parallel zur Lektüre (BA: mind. 8, Dipl/MA: mind. 12 Blogeinträge)
2. Vorstellung 1 künstlerischen Arbeit mit Bezug zum Seminarthema im Blog
3. Kompilation von 1.+2. zu einer (englisch- oder deutschsprachigen) Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

## **Dokumentarische Medien - Dokumentarische Strategien**

### **A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, 20.10.2021 - 02.02.2022

### **Beschreibung**

Wie zeigt sich das Dokumentarische in der medialen Praxis? Der Anspruch von Zeugenschaft und Annahme der Möglichkeit, diese medial festhalten sowie überliefern zu können, trifft nicht selten auf grundsätzliche Zweifel an der Abbildbarkeit von „Realität“. In diesem Spannungsfeld wollen wir uns in diesem Wissenschaftsmodul mit der Geschichte und Theorie des Dokumentarischen beschäftigen.

Während technische Bildmedien wie Fotografie, Film, Video nicht nur neue Bildlichkeiten unter dem Anspruch des Dokumentarischen hervorgebracht haben, sondern auch neue Formen der Beschäftigung mit Fragen der Darstellbarkeit von gesellschaftlicher und politischer Realität aufgeworfen haben, die immer wieder aufs Neue zur Auseinandersetzung mit dem Versprechen des Dokumentarischen aufrufen.

### **Bemerkung**

weitere Termine:

Filmscreenings, 13:30 - 14:45 Uhr (nähere Informationen werden noch bekannt gegeben)

Schätzung der Präsenzlehre: 75 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

### **Leistungsnachweis**

a) Präsenzprüfung: Nein



b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Präsentation & Essay

### Futurabilities: Ökologie, Konsumkultur & Speklatives Design

**A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 27.10.2021 - 02.02.2022

#### Beschreibung

Wie führen uns neue Modelle weg vom Anthropozentrismus hin zu einer ökozentrischen Sicht der Welt? Wie lassen sich der "Bedarfsstrukturen" der Konsumkultur mit den ökologischen Herausforderungen der Gegenwart zusammenbringen. Welche Wege erlauben uns Zukunftsfähig zu sein?

Wie kann das Spekulative (in Design, Kunst oder Film) genutzt werden, um die Populärkultur mit Umweltbewusstsein und ökologischen Handelns zu versehen? Was können uns Kunst, Film und Literatur über die Umwelt und Umweltgerechtigkeit lehren? Wie wird die Zukunft der Natur in der zeitgenössischen Kunst und Belletristik gestaltet? Welche Perspektiven können wir selbst entwerfen?

In dieser Lehrveranstaltung werden wir Umweltkommunikation aus und mit Perspektiven des Speklativen Designs betrachten. Wir werden mediale Formen untersuchen, von Filmen und Nachrichten bis hin zu Graphic Novels und Video-Kunst, um der Frage nachzugehen, wie globale Umweltthemen dargestellt, vermittelt und problematisiert werden. Statt uns allein auf (post)apokalyptische Erzählungen zu konzentrieren, wollen insbesondere Geschichten in den Blick, die Umweltveränderungen als etwas Alltägliches behandeln und die Reaktionsmöglichkeiten in diesem Feld erkunden. Im Laufe des Semesters werden wir nachhaltige Erfindungen kartieren, engagierte Lösungen entwerfen und bestehende Bedingungen in Frage zu stellen und über mögliche Zukünfte zu spekulieren. Wir werden den Mustern und möglichen Lösungen nachspüren, die sich ergeben, wenn wir Designmethoden auf komplexe ökologische Themen wie Nachhaltigkeit, Umweltgerechtigkeit, Klimawandel, Abfall, Energie, globale Gesundheit und Wasser anwenden.

#### Bemerkung

Die Veranstaltung beginnt am 27.10.2021 um 09:15.

Die Plenumsveranstaltungen finden 14tägig statt: 27.10.2021 (Seminarbeginn), 10.11.2021, 24.11.2021, 08.12.2021, 05.01.2022, 19.01.2022, 02.02.2022

In den alternierenden Wochen ist Zeit für Recherchen, Screenings, Lektüren, Impulsworkshops und Gruppenarbeiten (03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 26.01.2022) vorgesehen.

#### Leistungsnachweis

Entwurf, Design-Fiktion, Präsentation, Dokumentation

### Game Culture Studies - Spiel / Bild / Kultur

**A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 20.10.2021 - 09.02.2022

Mi, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Online Veranstaltung bzw. Termin für Gruppenarbeiten etc., 20.10.2021 - 09.02.2022

#### Beschreibung

Diese Veranstaltung bietet den Teilnehmenden eine Einführung in Spielformen und Spielkulturen sowie in die wichtigsten wissenschaftlichen Debatten und Diskussionen, die sie umgeben. Dabei wird geht es zum einen darum, wie sich Spiele zu den vielfältigen medialen Formen entwickelt haben, die wir heute kennen. Der Kurs nimmt dabei zum einen die Funktionen und Mechanismen von Spielen in den Blick. Zum anderen geht er Fragen der Darstellung innerhalb von Spielen und die verschiedenen Kulturen, die sie umgeben nach. Hierzu gehören zum

Beispiel Spielproduktionskulturen, der (vermeintliche) Gegensatz Narratologie und Ludologie, Subjektivität und Interaktivität, Serious Games, Modding und visuelle Kulturen in Spielen im Allgemeinen.

Darüber hinaus wird den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben, eigene Teilbereiche des Seminarhorizonts zu erschließen. Die Lehrveranstaltung kombiniert wissenschaftliche Auseinandersetzung, dokumentarische/dokumentierende Praxis und praktisches Spielen, um verschiedene Perspektiven und Möglichkeiten zur kritischen Analyse zu bieten.

### Bemerkung

Die Plenumsveranstaltungen finden 14-tägig von 09:15-12:30 statt:

20.10.2021 (Seminarbeginn), 03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 12.01.2022, 26.01.2022, 09.02.2021

Die Termine in den alternierenden Wochen sind für Recherchen, Lektüren, Seminaraufgaben und vor allem als feste Zeiten für Gruppenarbeiten vorgesehen.

### Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Präsentationen & Essays

## Graphisches Erzählen

### A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, 20.10.2021 - 02.02.2022

### 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 graphische Erzählung darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

### Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 75 %

### Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Präsentation & Essay

## Installationskunst

### T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

### Beschreibung

Seit den 1960er und -70er Jahren verlassen sich die Künstler nicht mehr nur allein auf die museale Präsentation ihrer Werke. Umraum und Rezipierende werden Teil des Kunstwerks und beeinflussen sich gegenseitig. Installationskunst (Installation Art) ist eine der einflussreichsten Innovationen, die bis in die Gegenwart Bestand hat und selbstverständlicher, immanenter Teil der heutigen Kunstproduktion ist. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu den verschiedenen Formen, historischen Vorläufern und künstlerischen Positionen im Bereich der künstlerischen Installation.

### Bemerkung

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. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an [thomas.fuchs@uni-weimar.de](mailto:thomas.fuchs@uni-weimar.de) !

### Voraussetzungen

Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

### Leistungsnachweis

Prüfungsmodalitäten

- a) Präsenzprüfung nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

## Kommunikation und Herrschaft

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

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 20.10.2021 - 02.02.2022

### Beschreibung

Wie stehen Kommunikation und Herrschaft zueinander?

Kommunikation verweist ihrer Bedeutung nach auf Gemeinschaft (communio), aber sie wird in der gespaltenen Gesellschaft zugleich zu einem Vehikel der Herrschaft. Im Hintergrund des Kommandos steht die Gewalt, die den Gehorsam erzwingt. Kommunikation bildet jedoch vor allem auch eine Bewegungsform des Ideologischen, das seine Subjekte ohne Zwang zur freiwilligen Unterwerfung bringt. Diesem ‚Ideologischen‘ und seinen Subjekt-Effekten wollen wir uns im Seminar zunächst anhand einiger theoretischer Texte nähern. Ausgestattet mit dem entsprechenden Rüstzeug wollen wir uns dann der Analyse konkreter Phänomene des Alltags und der medialen Öffentlichkeit widmen. Dabei soll auch die Rolle von Bildmedien im Handwerk und ‚spontanen Leben‘ der Ideologie beleuchtet werden. Wollen wir das Negative der Kritik am Ende zumindest theoretisch ins Positive der Utopie wenden, so können wir abschließend nach einer kommunikativen Konstitution wirklicher Gemeinschaft fragen.

### Bemerkung

Lehrender: Herr Friedrich Sperling, M.A.

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

### Leistungsnachweis

## Lecture Series Digital Culture 1: An Introduction to the Design Professions

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

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 18.10.2021

### 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 still inconceivable just a few years ago. These new possibilities have not only fostered novel material (and immaterial) practices in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture), but have also transformed almost every aspect of our lives. On that scope, the lecture series Digital Culture 1 will provide a fundamental introduction to the history and theory of the digital and will bring forward key paradigms, contexts and challenges of the computer age. Topics include computer origins, digital interactivity, artificial intelligence, cybernetics, virtual reality, hacker culture, home computer turn, computational design, etc. Overall, the lecture takes a transdisciplinary approach – and is designed for a student audience that is particularly concerned with and interested in digital technology.

### Bemerkung

Moodle/BBB-Termine:

Vorlesungen als Podcast: Upload wöchentlich, montags

Präsenztermine:

Einführungs- und Abschlussveranstaltung, sowie alle Übungen, wöchentlich, montags, 17:00 - 18:30 Uhr, Audimax

### Leistungsnachweis

- a) Participation in the lectures
- b) Participation in the exercise units
- c) Submission of scientific essay or written exam

## Radiotheorie I

**E. Krivanec, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2021

### Beschreibung

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Mona Lisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

**Voraussetzungen**

Anmeldung durch Email mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

**Leistungsnachweis**

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.

## Radiotheorie I

**F. Moormann, E. Krivanec, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, ab 21.10.2021

**Beschreibung**

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Monalisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

**Voraussetzungen**

Anmeldung durch Email mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

**Leistungsnachweis**

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.

## The Good, the Bad, and the Ugly: Postmodern Monsters in Design and Beyond

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 18.10.2021 - 24.01.2022

**Beschreibung**

Ohne Zweifel, heute ist die Postmoderne wieder zurückgekehrt – in beeindruckender Unbekümmertheit und Frische. Es zeigt sich dabei nicht nur in den vielfältigen Gestaltungsformen der Visuellen Kommunikation und des Produktdesigns, sondern auch in den computergenerierten Entwurfsverfahren der Architektur, ebenso wie in der virtuellen Objektwelt der Bildschirme und Medienfassaden. Großes Aufatmen in der Gestaltung, als ob die „modernen Spukgespenster“ (Antoine Picon) endlich überwunden und alle Mittel der Gestaltung ohne Tabu zur Verfügung stehen würden. In diesem Sinne wird sich die Lehrveranstaltung gezielt mit der Rückkehr der Postmoderne auseinandersetzen und die damit verbundenen gestalterischen, politischen und sozialen Positionen, Paradigmen und Projekte in den Fokus nehmen. Übergeordnetes Ziel ist es, eine umfassende Diskussion über postmoderne Gestaltung anzustoßen und damit über den Bauhaus-Tellerrand zu blicken.

**Bemerkung**

An folgenden Daten findet keine Lehrveranstaltung statt:

22.11.2021 - Ph.D.-Woche

20.12.2021 - Weihnachten

**Leistungsnachweis**

- a) regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%);
- b) Erarbeitung und Abhaltung eines Referats;
- c) Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende

**Vom Readymade zur Post/Inter/Net/Work/Art****B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

Anfang der 1990er Jahren erfindet der Medienkünstler Heath Bunting die Formel net = art. Etwas später feiert der Netzkünstler Vuk Cosic, Repräsentant des slowenischen Pavillons auf der Venedig-Biennale 2001, dass Kunst bislang nur ein Ersatz für das Internet gewesen sei und meint, wir seien „Duchamps ideale Kinder“. 2020 pointiert die Netzkünstlerin Olia Lialina: „Web browsers are the most empowering medium that we've ever had.“

Inmitten der Corona-Pandemie, von Social Distancing und Digitallehre sind wir allerdings unsicher, ob wir die Netztechnologien, die seit knapp 30 Jahren global expandieren, feiern oder verfluchen wollen. Schon prä-pandemisch waren ihre Verheißungen angegriffen. Dabei entsteht hier Netzkunst, Netzwerkkunst und Netztheater, es werden Netze und Netzwerke gebildet, es wird vernetzt und dabei auch entnetzt, so entstehen Netzkultur/en und Netzwirklichkeit/en und inmitten dieser auch Ent-Vernetzungen.

Felix Stalder twitterte kürzlich: „Wir brauchen [...] weniger Vernetzung (im technopolitischen Sinn), mehr Verwicklung (im existentiellen Sinn)“, die unsere „Angewiesenheit aufeinander gestaltbar werden lässt“. Doch hat nicht beides miteinander zu tun? Und belegt das nicht einmal mehr, dass Netzkulturen nicht nur technologisch gedacht werden können – wie beispielsweise die künstlerischen Investigationen von Forensic Architecture belegen? Sind die Unterscheidungen digital-algorithmisch/analog oder digital/physisch noch brauchbar? Und was taugen die Begriffe und Konzepte Post Internet Art, Post-Digitales, Post-Mediales und NFT?

Auch oder gerade post-pandemisch werden wir mit technologischen, technopolitischen und technokratischen Herausforderungen zu tun haben. Ziel des Seminars ist daher, ein Post/Inter/Net/Work/Art-Kit als Readymade zu entwickeln. Hierin soll .../Net/Work/Art und ihre Bezüge zu Dada, Fluxus, Konzeptkunst und Appropriation Art enthalten sein, ebenso wie Webseiten, Ausstellungen, Institute, Personen, Texte, Begriffe, Definitionen, Handlungsempfehlungen, Abbildungen ..., die wir im Verlauf des Semesters zum Thema recherchiert und kennengelernt haben.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S1.html>

**Bemerkung**

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: mind. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail und BBB

**Leistungsnachweis**

1. regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%)
2. Referat zu 1 Bestandteil des Post/Inter/Net/Work/Art-Kit nach eigener Wahl
3. Verschriftlichung des Referats als Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

## Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

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

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 18.10.2021

### Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals 1" zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen grundlegenden Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein 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 angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

### Leistungsnachweis

- a) Teilnahme an den Vorlesungen
- b) Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen
- c) schriftliche Hausarbeit oder schriftliche Prüfung

## Projektmodule

### Alles eine Frage der Haltung? (Dokumentarfilmprojekt)

**N. Hens, W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG, S. Wille**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.10.2021 - 01.02.2022

### Beschreibung

Haltung, die [Subst., fem.]:

1. Körperhaltung
2. (a) innere [Grund]einstellung, die jemandes Denken und Handeln prägt
  - (b) Verhalten, Auftreten, das durch eine bestimmte innere Einstellung, Verfassung hervorgerufen wird
  - (c) Beherrschtheit; innere Fassung

(Duden 2021)

Die unterschiedlichen Bedeutungen des deutschen Wortes „Haltung“, ihre Wechselwirkungen und der Einfluss auf die künstlerische Bearbeitung von gesellschaftlich relevanten Themen stehen im Mittelpunkt unseres Projektmoduls.

Welche äußeren Einflüsse und kulturellen Narrative begründen unsere Grundeinstellung? Welche innere Verfasstheit ist für die Interaktion in der kreativen Projektarbeit oder auch mit einem Aufzeichnungsmedium nötig?

Welche Werkzeuge braucht es, um die innere Haltung zu reflektieren und im Rahmen eines künstlerischen Werks bewusst nach außen zu kommunizieren?

Prozesshafte Tools, Kreativtechniken, Achtsamkeitsübungen und interkulturelle Reflexionsmethoden unterstützen das Erkennen der eigenen tieferen Absichten im künstlerischen Handeln. Der bewusste Kontakt mit der Innenwelt und das Wissen um deren Prägung von außen, ermöglichen es, gesellschaftlich relevante Themen individuell zu erschließen. Sobald das künstlerische Werk in der Welt ist, kann es dann für Resonanz und Außenwirkung sorgen.

Der Dokumentarfilmer Andres Veiel sagt, ein guter Film erzähle „das Große im Kleinen“ und zeige die Welt im Brennglas. Innerhalb des Projektmoduls sollen die Werkzeuge und Prozesse zur Entwicklung und Umsetzung von filmischen Projektideen angewandt werden.

Die dokumentarische Form und ihre Genre-Grenzen zu fiktionalen, animierten und essayistischen Erzählformen stehen im Vordergrund der Recherche. Auch „Kampfbegriffe“, wie „Haltungsjournalismus“ werden kritisch diskutiert und beleuchtet. In Gesprächen mit erfahrenen Filmschaffenden erkunden wir, wie die Auseinandersetzung mit eigenen Haltungen und Herangehensweisen sich im Dokumentarfilm manifestieren kann und ob es nationale oder kulturelle Unterschiede gibt.

Bewerbung mit kurzem Motivations schreiben (500 Zeichen) bis 12.10. an: nicola.hens@uni-weimar.de

### **Bemerkung**

präsenztermin: 19.10.2021, 11.00-15.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Präsenztermine: Di 14tägig gerade: 2.11.2021, 16.11.2021, 30.11.2021, 14.12.2021, 4.1.2022, 18.1.2022, 1.2.2022, 11.00-15.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Online-Termine: Di: 14tägig ungerade: 26.10.2021, 9.11.2021, 23.11.2021, 7.12.2021, 21.12.2021, 11.1.2022, 25.1.2021

### **Voraussetzungen**

Erste Erfahrungen in Fotografie und/oder Video, Erfahrung mit kreativen Schaffensprozessen

Teilnahme an den Veranstaltungen Dokuu Kino (Montagabend)

### **Leistungsnachweis**

aktive Teilnahme, Abgabe und Diskussion der Kursaufgaben, Abgabe der praktischen finalen Semesterarbeit (Film)

## **Animated Words: Say what you can't say.**

**Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse**  
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

### **Bemerkung**

Dozenten: Ana Maria Vallejo, Catalina Giraldo



## Atelierprojekt Radierung

**P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul  
wöch.

### Beschreibung

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

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

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem SS 2021.

Voraussetzung für die Teilnahme ist der erfolgte Besuch des Fachkurses Radierung.

Je nach Pandemielage wird das Projekt virtuell stattfinden.

### Bemerkung

Präsenzprüfung: Ja

Termin nach Vereinbarung

Ort: Marienstraße 1b, Raum 001 (Radierwerkstatt)

### Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung.

### Leistungsnachweis

Note

## commercial break - Werbefilme ohne Ware

**J. Hintzer, J. Hüfner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 19.10.2021

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.11.2021 - 16.11.2021

Mi, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.11.2021 - 17.11.2021

### Beschreibung

Jeder kommerzielle Werbefilm bewirbt eine Ware oder eine Dienstleistung.

Wir entwickeln Kampagnen für Handlungen, Verhalten, utopische soziale oder politische Ideen. Das können filmische Visionen für neue revolutionäre Regeln des globalen Finanzmarktes sein oder ein Werbefilm über die emissionsfreie Schönheit des Flanierens.

Neben hilfreichen Techniken zur Ideenfindung, zur professionellen Erarbeitung eines Pitches, eines Scripts/ Storyboards befassen wir uns auch mit Ton- und Bildgestaltung in mehreren teamorientierten Übungen.

Im Rahmen des Kurse finden auch technische Einführungen statt.

Gedreht wird in einem rotierenden Teamprinzip in den Semesterferien ab Mitte Februar in einem Drehblock. (ca. 7-10 Tage). Die Beteiligung am Dreh ist auch Teil der Note.

Der Kurs findet wenn möglich in Präsenz statt oder Teilpräsenz (hybrid).

### Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Präsenztermine:

19.10.2021, 10 - 14 Uhr  
16. & 17.11, 10 - 18 Uhr Workshop I  
Mitte Februar ca. 7 - 10 Tage tba

tba.

Art der Onlineteilnahme: BBB

### Voraussetzungen

Erfahrung im Bewegtbild wünschenswert.

### Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Abgabe Film und Teilnahme an Präsenzveranstaltung, wenn pandemisch vertretbar.

## "Das hat mich schon immer interessiert" - Eine Publikation

**T. Schlevogt, J. Beuchert, L. Vogel, S. Schwarz, Projektbörse** Verant. SWS: 18

### Fak. KuG

Projektmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 27.10.2021 - 27.10.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 15.12.2021 - 15.12.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 23.02.2022 - 23.02.2022

### Beschreibung

Das hat mich schon immer interessiert – Eine Publikation

Es gibt Themen, die einen seit Jahren nicht loslassen. Jedoch fehlt immer die Zeit im Alltag, sich damit intensiv zu beschäftigen. Egal ob es bei dir das Thema »Weimarer Republik« ist, »Zitruspflanzen« oder »Wolkenkunde«, es sind viele verschiedene Dinge, die vermeintlich warten mussten. Wir suchen uns ein Thema heraus, das uns schon immer interessiert hat und bereiten es so in einer Publikation auf, dass es für uns und andere spannend erzählt wird. Es entsteht eine gemeinsame Buchreihe der interessanten Dinge.

### Bemerkung

Moodle/BBB-Termine: 3.11. / 10.11. / 24.11. / 8.12./ 12.1. / 26.1. / 9.2. / 16.2.

### Leistungsnachweis

Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Gestaltete Publikation

## E-TRANSPORT-SCENARIOS VOL.2

**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier - Prof. Sattler 007, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

Wir entwerfen Designstudien für den autonomen Personentransport. Hierbei nutzen wir aktuelle Möglichkeiten der Digitalisierung im Verbund mit dem Entwurf von plausiblen und faszinierenden Vorschlägen.

Welche Quellen der Faszination kann öffentlicher Personentransport haben? Ziel ist die Gestaltung von Fahrzeugen, um die Unabhängigkeit der Verkehrsteilnehmer\*innen von Privatfahrzeugen und somit eine autofreie Stadt zu schaffen.

Das Projekt ist gegliedert in 3 Kurzschlussphasen gemäß Briefings und einer Abschlussphase, in der die Projektteilnehmer\*innen einen Entwurf zu finishen. Gruppenarbeit ist möglich und erwünscht.

Projektbesprechungen und Umsetzung der Entwürfe werden begleitet von dem Ingenieur und Robotikexperten Dr. Andreas Karguth (gentile-robotics.com). Der Verkehrsplaner Prof. Dr. Uwe Plank-Wiedenbeck wird einen thematischen Impulsvortrag beisteuern.

**Leistungsnachweis**

Note

**Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing****J. Gunstheimer, R. Liska, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Schöll-Str.8A - Atelier 207, 19.10.2021 - 01.02.2022

**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 ist. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Geplant ist eine 6-tägige Exkursion in der ersten Novemberwoche.

Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten. [www.irre-bauhaus.de](http://www.irre-bauhaus.de)

Teil des Projektes ist ein dreitägiger Zeichenworkshop mit der belgischen Künstlerin Hannelore van Dijck, der vom 22.-24. November, je 10-16 Uhr stattfindet.

**SOUVENIR****Hannelore van Dijck**

*Alone he watched the sky go out, dark deepen to its full. He kept his eyes on the engulfed horizon, for he knew from experience what last throes it was capable of. And in the dark he could hear better too, he could hear the sounds the long day had kept from him, human murmurs for example, and the rain on the water.*

*Samuel Beckett, "Mercier and Camier"*

Vom Nachthimmel, der schwarz wie Tinte ist, bis zum Stück Kohle, mit dem man zeichnen kann; vom Straßenlärm bis zu den Tierlauten; von den Tiefen des Meeres bis zu dem Raum, den man sich vorstellt, wenn man die Augen schließt. Gemeinsam mit Ihnen möchte ich herausfinden, wie das Lauschen und die Suche nach dem Weg durch die Dunkelheit, wie Schatten und Geräusche mit Ihrer Arbeit zusammenhängen können.

Durch Zeichnen und Lesen werden wir versuchen, neue Blickwinkel auf Ihre Arbeit zu entdecken. Wir werden versuchen, verschiedene Blickwinkel zu finden, verschiedene Arten, Schwarz, Lärm und Rhythmus zu betrachten. Es wäre toll, wenn Sie einige Arbeiten mitbringen könnten, ein Skizzenbuch, Zeichnungen oder Bilder, an denen Sie arbeiten, Notizen...

Zur Vorbereitung des Workshops sende ich Ihnen ein pdf mit Texten, die zwischen Lyrik, Fiktion und Essays variieren. Ich möchte Sie bitten, mindestens einen Text aus der Liste zu lesen und einen Text, einen Film, ein Bild, ... mitzubringen, den Sie schätzen und mit anderen teilen möchten. Ein Gespräch über diese Texte wird der Ausgangspunkt für unseren Workshop sein.

**Bemerkung**

**Präsenzlehre:** 50 %

**Ort:** Marienstraße 14 und Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 207

**Onlineteilnahmen:** Moodle, BBB

**Voraussetzungen**

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

**Leistungsnachweis**

**Prüfungsleistung:** Präsentation

**Extra Unruhig - Über progressive Dissonanzen**

**J. Langheim, E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 19.10.2021

**Beschreibung**

weitere Lehrende: Schorsch Kamerun

Ausschluss und Teilnahme, Demokratie und Dichtmache. Rückkehrende Autokratie vs. zukunftsweisende Partizipation. Wahr- und Unwahrheiten nehmen gestern wie heute Einfluss. Wer hat Wem, Was zu sagen, mit welcher Begründung und mit welcher Ausstattung?

Das Projektmodul „Extra Unruhig“ will überprüfen, wie es um gewünschte oder ungewünschte Intervention steht und welche Strategien greifen könnten in gegenwärtigen Mitsprachebalancen. Entstehen sollen Position, die sich künstlerisch den Grundfragen von Beteiligung und Empathie nähern - auch als Antwort auf ausgrenzende Vereinfachung in aktuell immer fragiler werdenden Mitbestimmungswirksamkeiten bei zunehmender Gesellschaftsspaltung und angstgenährter Meinungsmache. Ist anders Denken, Sein, Machen tatsächlich grundgesichertes Allgemeinrecht? Welche Stimme, welches Lied hängt wen ab - oder welche gar auf? Kann Kunst weiterhin wirkungsstark Fragen stellen, die sonst nicht gewagt werden, frei gestellt experimentieren, stören, zufällig und unruhig sein um Grenzen flüssig zu halten?

Im Projektmodul „Extra unruhig“ sollen gemeinsam Inhalte und Formen erarbeitet werden, die dann extra andere Gegenentwürfe sein können - und nicht die zum Getöse des jetzigen (und damaligen) Furcht- und Panikalarmismus. Aufgeführt wird: Unerhörter Sound. Solange das noch geht.

Neben dem Projektmodul im Wintersemester, ist eine mögliche Partizipation am Projekt „Die Meistersinger von Weimar / Musiktheater als Überprüfung von Gemeinsamkeit“ möglich, welches sich ebenfalls mit (ganz frühen) Ansätze von Bürgerbeteiligung beschäftigt und von Schorsch Kamerun für das Kunstfest 2022 in Weimar produziert wird.

Schorsch Kamerun (Lehrauftrag) ist Gründungsmitglied und Sänger der Hamburger Band «Die Goldenen Zitronen» und erfand gemeinsam mit Rocko Schamoni den «Golden Pudel Club». Neben der Musik ist er mit seiner außergewöhnlichen Arbeit als Theaterregisseur und Hörspielautor international bekannt.

### Voraussetzungen

Anmeldung mit einem kurzen Motivationsschreiben bis 11.10.2021 an: elena.zieser@uni-weimar.de und jason.langheim@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

Teilnahme an den Plenen und Konsultationen, Erfüllen von Übungen und Abgabe einer künstlerischen Arbeit.

## HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE: post-pandemic-interactions

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

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 19.10.2021

### Beschreibung

HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE:

post-pandemic-interactions

Vor welchen Herausforderungen steht der zukünftige Umgang mit Hygiene?

Viele Bereiche des Lebens sind umfänglich betroffen und stehen vor völlig neuen Fragen.

Welchen Beitrag kann Design dazu leisten?

Die Gestaltung steht bei der Bewältigung der Transformationsprozesse vor ganz neuen Aufgaben.

Wie wird Hygiene zur Kulturtechnik im Alltag?

„wir entwerfen weil wir suchen, nicht weil wir wissen“ Otl Aicher

Gesundheitsprävention ist mehr als nur Maskenvariationen, persönliche Schutzausrüstungen (PSA/PPE) oder neue Desinfektionsmittelspende.

Ansatzpunkte für die Projektarbeit sind: Raumstrukturen,

Systemdesign & Organisation, Bekleidung, Mobilität & Möblierung, Automatisierung & reaktive Umgebungen,

Interaktion & Benutzeroberflächen, Ernährung, Prävention, etc.

### Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Big-Blue-Button

Moodle/BBB-Termine: folgen

### Leistungsnachweis

## Handlungsstrategien und Techniken für ein Shared Habitat

**U. Damm, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 11 A, Seminarraum 214 Präsenztermine: zweiwöchig Moodle/BBB-Termine: verwende Zoom + Wiki in eigener Regie, ab 19.10.2021

### Beschreibung

"Shared Habitats II" (als Verlängerung und Vertiefung des Projektes Shared Habitats) versteht unseren Lebensraum als ein Habitat, in dem wir nicht alleine sind: wir teilen es mit unzähligen Wesensgenossen nah und fern, mit anderen Lebewesen, Dingen, Maschinen und Artefakten.

Unser Wohlergehen baut auf eine Atmosphäre auf, die über epische Zeiträume durch das Wirken dieser Wesen entstanden ist, die nicht teilbar, sondern gemeinsames Schicksal ist. Im Projekt orientieren wir künstlerisches Handeln und weltanschauliche Reflektion an möglichen neuen Formen des Zusammenlebens von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren. In Experimenten, Aktionen, Eingriffen, Artefakten werden Entwürfe ausprobiert und evaluiert.

Im Modul wollen wir Baukästen, Musterkataloge, Installationen, Handbücher, Rezepte, Aktionspläne, Apparate, Spielpläne oder andere Formen von Vorschlägen produzieren, welche helfen, unsere Zivilisation nachhaltig, gedeihlich und friedvoll zu gestalten.

### Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur

Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild

## How to? Prototyping: methods and technologies

**E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG, H. Waldschütz**

Veranst. SWS: 10

Projekt

### Beschreibung

Concepts and Designs mostly start as Ideas and sketches. But in order to understand if, how and why they work, the creation of prototypes are often the next logical step.

In this project, you will be challenged to bring some concepts and ideas to real life with different methods of prototyping.

We will introduce, use and discuss several approaches of prototyping and production methods in the context of HCI. From rather design oriented methods like storyboarding, video prototyping or clay sculpting, to functional prototypes built with software, electronics and physical materials.

This project will start with weekly exercises which will eventually evolve to the creation of physical objects using different modalities such as visual, auditory, and haptic. Through a designerly approach, this project will explore the many variations how we can tackle the problem of dealing with materiality and functionality to make things work. Guided by literature we discuss the role of prototyping in the user centred design process.

This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts and like to work with different materials and techniques.

**Bemerkung**

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 6

PD/MA: 2

Total: 8

**Voraussetzungen**

Interest in understanding concepts, designing interactive systems and creative thinking, interest in working with literature. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English.

Students of Bachelor/Master Produktdesign, Master Mediaart, Master MediaArchitecture:

Please send your application until October 12th to [hannes.waldschuetz@uni-weimar.de](mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de) <mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de> and [eva.hornecker@uni-weimar.de](mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de) <mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de> (please include a description/portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project). We will inform accepted students by the 15th.

**Leistungsnachweis**

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

## Indiegame Development Lab

**W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:00, ab 20.10.2021

**Beschreibung**

"Indiegame Development Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

**Bemerkung**

Motivationsschreiben an: [gianluca.pandolfo@uni-weimar.de](mailto:gianluca.pandolfo@uni-weimar.de)

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

**Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

## Klangwerkstatt B (MA)

**M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG, R. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, Big Blue Button, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia.

Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

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

**Voraussetzungen**

Elektroakustische Musik I

**Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Hausarbeit

**Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation****B. Dahlem, F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen.

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

Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Konsultationen: 08.10.2021, 11 - 13h (Big Blue Button)

Info und Anmeldung zur Konsultation: [florian.schmidt@uni-weimar.de](mailto:florian.schmidt@uni-weimar.de)

**Bemerkung****Durchführungsmodalitäten:**



**Schätzung der Präsenzlehre:** 80 %

**Art der Onlineteilnahmen:** Videokonferenz, E-mail

**Art der Prüfungsleistungen:** Prüfungsimmanent

**Tag der ersten Veranstaltung:** 19.10.2021; 11 Uhr

**Leistungsnachweis**

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

### Music in My Eyes

**B. Scheven, M. Rasuli**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 19.10.2021 - 25.01.2022

**Beschreibung**

„Music in My Eyes“ wird ein Kooperationsprojekt zwischen Studierenden der Visuellen Kommunikation (Bild-Text-Konzeption) an der Bauhaus-Universität und Studierenden der Hochschule für Musik - genauer der Professur für Elektroakustische Musik und Klangkunst / Prof. Maximilian Marcoll

Ziel des Projekts ist die Platzierung bzw. Bekanntmachung neuer Musik-Titel und/oder der zugehörigen Musiker/ Soundkünstler inkl. Gestaltung digitaler und analoger Cover, Plakate, Musikvideos, Dokumentationen, Events, Installationen, Insta-Accounts oder crossmedialen Kampagnen ... selbstredend unter Einbeziehung der Tonebene. Das Ganze im direkten Dialog mit den Künstlern. Die Ton-Vorlagen von den Studierenden der HFM können dabei variieren vom Pop bis zum interaktiven Klangexperiment oder Dingen, von denen wir noch nie gehört haben ;-)

**Bemerkung**

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

BBB-Termine: Falls notwendig, ebenfalls immer Dienstags 10:00 Uhr.

**Voraussetzungen**

Vorliebe für konzeptionelles Arbeiten

**Leistungsnachweis**

Abgabe / Präsentation

### Reprise

**K. Angermüller, A. Palko**

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 21.10.2021 - 21.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

**Beschreibung**

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen: Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, das für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

#### **Bemerkung**

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

#### **Leistungsnachweis**

Präsenzprüfung: Nein

### **Reprise**

#### **K. Angermüller, A. Palko**

Veranst. SWS: 6

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 21.10.2021 - 21.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

#### **Beschreibung**

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen. Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, dass für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

#### **Bemerkung**

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

#### **Leistungsnachweis**

Präsenzprüfung: Nein

## Tropicaliszt

**Projektbörse Fak. KuG, M. Remann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 21.10.2021

### Beschreibung

Im Gemeinschaftsprojekt von Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar lernen, arbeiten und entwickeln Studierende der Medienkunst und Gestaltung unter Prof. Micky Remann und Lehrbeauftragten (Immersive Medien) zusammen mit Studierenden des Instituts für Klavier unter Prof. Thomas Steinhöfel, Studierenden der Musikwissenschaft unter Prof. Tiago de Oliveira Pinto sowie Studierenden des SEAM (Studio für elektroakustische Musik Weimar). Unter dem Titel „Tropicaliszt“ wird ein multimediales Gesamtkunstwerk im Programm des 150. Jubiläums der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar konzipiert. Ausgangspunkt sind Kompositionen für mehrere Klaviere von Franz Liszt und dessen in Nord- und Südamerika tätigem Zeitgenossen Louis Moreau Gottschalk (1829-1869). Ausgewählte Pianostücke der beiden Komponisten werden von Studierenden der Bauhaus-Universität im 360° FullDome-Format visualisiert, das Sounddesign verwendet das vom Fraunhofer Institut entwickelte SpatialSound Wave System. Die bewegten Visualisierungen werden für jedes Stück eigens kreiert und in der großen Kuppel des Zeiss-Planetarium Jena präsentiert. Die Uraufführung von „Tropicaliszt“ findet zur Eröffnung des 16. FullDome Festivals am 11. Mai 2022 im Zeiss-Planetarium Jena statt.

Die hochschulübergreifende, interdisziplinäre Zusammenarbeit knüpft an erfolgreiche gemeinsame Projekte zwischen Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar an, namentlich „Visualisierte Musik“ (2018) und „Cirque du Bauhaus“ (2019). Eine adaptierte Form von „Tropicaliszt“ wird am 22. Juni 2022, zum Abschluss der Jubiläumsveranstaltung 150 Jahre Musikhochschule, als eine multimediale Nocturne mit Musik, Choreografie und Fassadenprojektion vor dem Bauhaus-Museum zu erleben sein.

### Bemerkung

Dozenten: Kate Ledina, Mohammad Jaradat, Liese Endler. Prof. Oliveira Pinto

### Voraussetzungen

Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für FullDome sind wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Verständnis für Performance, Immersion, 360-Grad Theater, Musikvisualisierung

### Leistungsnachweis

Die Abschlusspräsentation der künstlerischen Arbeit ist identisch mit der Tropicaliszt-Premiere im Zeiss-Planetarium Jena

## Viabel

**M. Kuban, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 14.10.2021

Di, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 19.10.2021

### Beschreibung

Weniger Verbrauch ist Sache technologischer Lösungen, weniger Gebrauch ist Verhaltenssache, erst das Zusammenspiel wird Erfolg bringen.

Wir werden im Projekt nach Neujustierung unserer Konsumkultur im Sinne handlungsverändernder Ansätze durch cleveres Produktdesign suchen. Die Bandbreite wird von Experiment und Vision zu konkreten Produktentwürfen führen. In der Anfangsphase wird parallel zur Recherche und individuellen Themensuche an Kurzentwürfen gearbeitet. Hierfür sind Kenntnisse in Eurer gängigen CAD App erforderlich.

Weil „sich Auskennen“ in Material und Fertigung ein Grundpfeiler des Produktdesigns ist, werden diese Themen im Rahmen des Projektes mittels Vorlesungen abgehandelt. Einzelstück- und Kleinserienverfahren können bereits in den Kurzentwürfen Anwendung finden.

Konkretere Informationen gibt es zur Projektbörse.

#### Bemerkung

Zeit + Raum wird noch bekannt gegeben.

#### Leistungsnachweis

Note

## Fachmodule

### 321110060 Vom Buch zum Film - Lesen, Auflösen, Staging... und bitte! (Ma)

**L. Liberta, Projektbörse Fak. KuG**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

#### Beschreibung

Wir alle wissen: Ein gutes Buch, ein gutes Buch, ein... genau. Das ist auch alles richtig und wichtig. Aber trotz des guten Drehbuchs bedarf es irgendwann einer Übersetzung - den Übergang vom Wort zum Bild. Welche Vorbereitung ist nötig? Wie lese ich ein Drehbuch? Wie arbeite ich mit den Heads of Department zusammen? Wie entwickle ich aus einer Szene eine Auflösung? Was bedeutet Staging? Und immer wieder geht es um Entscheidungen und vor allem Zeit. Anhand von Filmbeispielen, eigenen Übungen und jeder Menge Anekdoten werden wir in den Kopf der Regisseur\*innen eintauchen. Wir wollen die Arbeit vor und während des Drehs näher beleuchten und verstehen, warum etwas an einem Set passiert und mit wem. Denn Film ist Teamarbeit. Und egal ob man später „Action“ oder „Und bitte“ ruft, ist es wichtig mit einem „Danke“ zu enden.

Dozent: MARKUS DIETRICH (Regisseur und Drehbuchautor)

<https://www.mdietrich.com/>

Blocktermine ab November folgen...

Bewerbung bis 11.10.21 (Infos dazu folgen)

This course is offered in German only.

#### Bemerkung

### 3D Animation II - Aufbaukurs

**N.N., J. Hintzer, J. Hufner, Projektbörse Fak. KuG**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Die Sitzung findet zeitgleich online (hybrid) über den BBB - Videomeetingraum statt., ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Der Kurs baut auf "Einführung in 3D und Animation" im letzten Wintersemester auf und vermittelt fortgeschrittene Produktionstechniken um (bewegte) Bilder zu synthetisieren sowie die Ergebnisse nachzubearbeiten. Voraussetzung für die Teilnahme sind Grundkenntnisse im Bereich 3D-Modellierung und Animation.

Im Laufe des Kurses muss ein individuelles Projekt realisiert werden.

Die Sitzungen finden im Raum 301, Marienstr. 1 oder / und online zeitgleich (hybrid) über den BBB – Videomeetingraum statt.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

#### **Bemerkung**

Lehrender: Herr Christian Brinkmann

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

#### **Voraussetzungen**

Teilnahme an 3D Animation Grundlagen oder nachweisbare Erfahrung in der Erstellung von 3D Bewegtbildern.

#### **Leistungsnachweis**

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Abgabe einer kurzen Animation

### **Animation basics II**

**Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

#### **Bemerkung**

Dozent: Florian Maubach

### **Audiobaukasten I: Einführung in die Radioproduktion**

**J. Langheim, Projektbörse Fak. KuG**  
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 18.10.2021

#### **Beschreibung**

Im Audiobaukasten geht es darum, die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio kennenzulernen. Vermittelt werden dabei die Grundlagen des Signalfusses im Studio sowie der Einsatz von Equalizern und Dynamikeffekten.

Im Mittelpunkt steht außerdem der Umgang mit gängigen Schnittprogrammen (z.B. Reaper) und mobiler Aufnahmetechnik.

Die Teilnahme am Audiobaukasten qualifiziert zur selbstständigen Arbeit in den Studios des Experimentellen Radios und befähigt zur Produktion eigener Audiobeiträge.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben der regelmäßigen aktiven Teilnahme auch die Mitwirkung an der 48 Stunden-Sendung am Ende des Semesters erforderlich.

**Leistungsnachweis**

regelmäßige aktive Teilnahme, Mitarbeit an der 48h Sendung

### Bauhaus(Fach)Modul / Tobias Kühn

**J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul

Do, wöch., 18:00 - 19:30, 04.11.2021 - 27.01.2022

**Beschreibung****Verantwortliche Lehrperson: Tobias Kühn**

Seit 2015 bietet die Winterwerkschau (kurz WWS) jährlich Studierenden aller Studiengänge insbesondere der Fakultät Kunst und Gestaltung die Möglichkeit, ihre Arbeitsprozesse und Ergebnisse des Wintersemesters zu präsentieren.

Ursprünglich vom Fachschaftsrat der Fakultät K&G initiiert, ist die Veranstaltung komplett studentisch organisiert, anders als bei ihrer großen Schwester der „summaery“.

Im WiSe 2021/22 soll die Werkschau von Studierenden im Rahmen eines Seminars und eines Fachmoduls konzipiert und organisiert werden.

In diesem Modul lernt ihr dabei die Vorgehensweisen vergangener Veranstaltungen kennen, erarbeitet Ideen und Konzepte für die WWS 2022 und erstellt Veranstaltungs- & Koordinationspläne, um diese im gleichnamigen Fachmodul in Arbeitsgruppen umzusetzen. Mit Unterstützung ehemaliger Organisator\*innen teilt ihr euch in verschiedene Arbeitsgruppen auf und erarbeitet Teilaspekte, welche für die Durchführung notwendig sind, wie z.B.:

Veranstaltungskoordination,  
Web-Design,  
Gestaltung von Werbemitteln,  
Öffentlichkeitsarbeit,  
Fördermittelanwerbung und Finanzpläne,  
Planung und Durchführung einer Vernissage,  
Organisation einer Ausstellung mit mehreren Institutionen im Stadtraum.

Im Seminar wird euch die Veranstaltung näher gebracht, ihr entwickelt Ideen und legt Rahmenbedingungen fest. In wöchentlichen Plenen (von ca. 2 h) werden erst Ansätze erarbeitet, welche später zum Feedback innerhalb der Gruppen, zur gemeinsamen Lösung von Problemen und der Entwicklung eines Gesamtkonzeptes dienen. Wie koordinieren wir die zeitlichen Abläufe für Performances und Vernissagen? Welche Ausstellungsorte können wir den Teilnehmern zur Verfügung stellen? Was muss wann fertig sein, damit alles reibungslos funktioniert? Welches Format bieten wir an, falls es einen weiteren Lockdown gibt?

Diese und andere Fragen werden während der Organisation aufkommen und wir finden gemeinsam Antworten darauf!

Für eine Teilnahme am Fachmodul ist (bis auf Ausnahmen) für die Seminarteilnahme notwendig.

Das Seminar wird wöchentlich stattfinden.

Voraussetzungen für die Teilnahme sind Interesse und aktive Teilnahme an der Veranstaltung, Basics oder Lernwilligkeit, Spaß an Gruppenarbeit und Verlässlichkeit, um die Winterwerkschau zu schaukeln!

Ich freue mich auf euch,  
Euer Tobias

## Being a Unicellular Organism

**M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 22.10.2021 - 22.10.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 23.10.2021 - 23.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 26.11.2021 - 26.11.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 27.11.2021 - 27.11.2021

### Beschreibung

Being a Unicellular Organism

What is it like to be a unicellular organism? How do peers interact with other peers of the same species? We will take a look at the different unicellular organisms: Kombucha bacteria, slime molds, Euglena. As we look at them and care for them, we will try to understand how they interact in the environment. The block seminar will take place over two weekends at DIY Biolab. The first weekend we will look at artwork using the organisms, try to understand the organisms themselves, and learn how to cook a medium for them. The second weekend is reserved for discussion, development and documentation of your ideas.

Result: individual experiments and sketches of ideas that can lead to a comprehensive project.

### Leistungsnachweis

To enroll, you must first register for the course. No previous experience is required

## Computer's Cut - Generative Video Editing

**M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

### Beschreibung

Micro-editing is a technique of rearranging tiny fragments of media to form a new work. In the context of music, microhouse is a subgenre of house which employs this technique. Akufen's Deck the House from 2002 may serve as an example. In the context of experimental film, Martin Arnold compiled his 1989 montage "Pièce Touchée" entirely from found-footage by copying frames in a specific order with an optical printer, emphasizing and amplifying gestures from the original movie. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Micro-edits are used in different contexts ranging from media art, experimental film-making to music clips and advertising. Digital video has become an almost infinite source of to-be-found-footage which is accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, which are essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomena like supercuts: compilations of short shots of the same action, or YouTube Poop mashups of videos with a comical and at times immature humour. Today, meta information, close captions, machine learning analysis and music information retrieval can provide the means to generate automated edits. Real-time reassembly of media fragments based on databases, feature extraction or meta-information has become entirely feasible. In the class Computer's Cut — Generative Video Editing we will learn to let algorithms cut and edit.

## Critical VR Lab I

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2021

### Beschreibung

Critical VR Lab I is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The course will be taught at the Digital Bauhaus Lab and online. Participants will be introduced to Unity through video tutorials, accompanied by PDFs and it will be possible to communicate through online meetings and individual consultations.

The course will be taught in two phases: In phase one participants will be introduced to an overview of the Unity interface and different techniques (Lights, Skyboxes, Prefabs, Timeline, Animation). The learning phase will be accompanied by lectures and discussions that are focused on finding strategies for dealing with the possibilities and challenges of working artistically with Game Engines and VR technologies. At the end of phase one, students will have created an experience with Unity and documented it on our GMU Wiki-Page. In phase two students are challenged to reflect, discuss, rethink and rework their Unity experience, based on individual research and experienced insights. The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers new possibilities for creative expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

Recommended Requirements: No previous knowledge of Unity or other 3D software is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones.

Registration: Send an e-mail until October 8th to [joerg.brinkmann@uni-weimar.de](mailto:joerg.brinkmann@uni-weimar.de) Please include the following information: Subject/title of your e-mail: Critical VR Lab I

Content: – your full name – program and semester – matriculation number – describe in a few sentences why you want to take the course – If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing: In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

### Leistungsnachweis

- complete exercises and comply with submission deadlines
- develop and document your own project on the GMU Wiki

## Critical VR Lab II

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2021

### Beschreibung

Critical VR Lab II will give participants the possibility to work in the Digital Bauhaus Lab, after receiving an introduction to the Corona hygiene regulations.

Groups of maximal two students can choose between time slots and work individually on two VR systems (HTC Vive + HighSpeed PC). It will also be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses as well as one of three Ricoh Theta 360 cameras and use them to work on projects outside of the Digital Bauhaus Lab.



The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

Recommended Requirements: Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones. It is preferred but not explicitly required to have accomplished Critical VR Lab I

Registration: Send an e-mail until October 8th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de Please include the following information: Subject/title of your e-mail: Critical VR Lab II

Content: – your full name – program and semester – matriculation number – describe in a few sentences why you want to take the course – If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing: In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

### Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

## Die Entstehung der Fläche – Textilien und Alltagskultur

**K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 18.10.2021

### Beschreibung

Textile Flächen umgeben uns. Die Schränke sind voll.

In diesem Fachkurs nehmen wir uns textilen Flächen an, untersuchen ihre Herstellung und Beschaffenheit, reflektieren zukünftigen Nutzen und Spiegelbild.

Neben textil-herstellenden Techniken wollen wir auch folgendes bedenken:

textile Alltagskultur und ihre Nachhaltigkeit, decodieren und neu-codieren von Dress Codes, Uniformität / Individualität, Die zweite Haut, unbewusste und bewusste Appropriation.

Nach einer generellen Einführung, individueller und fokussierter Recherche, sollen eigene künstlerische, gestalterische Auseinandersetzungen mit der Thematik realisiert und umgesetzt werden.

Ergänzend dazu bietet Anne Marx einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Linie" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

### Bemerkung

**Schätzung der Präsenzlehre:** so viel wie möglich

**Art der Onlineteilnahmen:** BBB-Onlinemeetings

### Voraussetzungen

**Zwingend erforderlich zu Anmeldung am Kurs:** Email an [katrin.steiger@uni-weimar.de](mailto:katrin.steiger@uni-weimar.de) mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

### Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des Kurses oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

## Die Entstehung der Linie – Grundlegende Berührung mit Textilien

**K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 24.11.2021 - 26.11.2021

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 12.01.2022 - 14.01.2022

### Beschreibung

**Lehrbeauftragte: Anne Marx**

Von der textilen Faser zur Linie. In zwei Blockveranstaltungen werden wir uns mit unterschiedlichen Ausgangsmaterialien und Verfahren für die Herstellung von Garnen auseinandersetzen. Vom Handspinnen über Endlosgarne soll eine erste Berührung mit Fasern und Fäden stattfinden. Beginnend im frühestem Stadium der Textilverarbeitung können so Prozesse grundlegend untersucht, hinterfragt oder neu gedacht werden. Im Sinne einer zukunftsgerichteten und nachhaltigen Forschung, wird ein ergebnisoffener Experimentierraum geschaffen, der vor unkonventionellen Ausgangsmaterialien und Herangehensweisen nicht zurückschreckt und sich rund um das Thema der textilen Linien bewegt.

Ergänzend dazu bietet Katrin Steiger einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Fläche" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

### Bemerkung

**Tag der ersten Veranstaltung:** 24.11.2021; 10 - 13 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

### Termine:

24.11. - 26.11.2021

12.01. - 14.01.2022

evtl. weitere Termine nach Absprache

**Art der Prüfungsleistungen:** Abgabe und Präsentation der eigenen Auseinandersetzung

**Moodle/BBB-Termine:** nach Absprache

**Schätzung der Präsenzlehre:** so viel wie möglich

### Voraussetzungen

Interesse an dem Erlernen von künstlerischen und handwerklichen Techniken und dem ergebnisoffenen Forschen mit Materialien. Anmeldung am Kurs: **Email an [anne@marx5.de](mailto:anne@marx5.de)** mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

### Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des im Kurs oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

### Die unerhörte Landschaft - Entwicklung von Audiowalks für das Vogtland

**J. Langheim, F. Moormann, L. Bockelmann, M. Frölich-Kulik, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie, ab 20.10.2021

#### Beschreibung

Ist es möglich eine Landschaft zu hören? Wonach müssen wir horchen? Nach den Autos, Vögeln, dem Wind der durch Ruinen zieht oder den Geschichten, Erinnerungen, Perspektiven die uns Menschen über sie erzählen? In diesem Seminar werden wissenschaftliche und künstlerische Arbeitsweisen miteinander verknüpft, um neue Perspektiven auf Landschaft zu erproben – konkret auf die des Vogtlandes. Eine Region, die aufgrund ihrer facettenreichen Vergangenheit ein reiches bauliches Erbe aufweist.

Gemeinsam werden wir über, an und mit Orten des Vogtlandes arbeiten. Die Kooperation von Studierenden der Medienkunst/-gestaltung und der Fakultät Architektur/Urbanistik soll Perspektiven erweitern und neue Ansätze hervorbringen.

Ziel des Seminars ist die Produktion von Audiowalks im Sinne komponierter Spaziergänge. Diese ermöglichen die Landschaftserfahrung zu gestalten, zu erweitern und zu verändern. Dazu sind auch Exkursionen ins Vogtland geplant.

#### Voraussetzungen

für MKG: grundlegende Kenntnisse in der Audioproduktion

Mail mit kurzer Beschreibung des Interesses

#### Leistungsnachweis

regelmäßige aktive Teilnahme, Produktion eines Audiowalks

### Die Vitalisierung des Objekts

**N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, ab 22.10.2021

#### Beschreibung

##### Lehrender: Diplom-Künstler Bahram Nematipour

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu

sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren. Der Fokus des Kurses liegt klar auf dem Zeichnen. Zwischendurch werden wir aber auch gestalterisch mit verschiedenen Materialien arbeiten, um das Erlernte in einen Kontext zu setzen und den Zusammenhang zu den unterschiedlichen Studienrichtungen nicht aus dem Blick zu verlieren.

### Voraussetzungen

Anwesenheit/Aufgaben im Kurs/Hausaufgaben (90%), Abgabe Mappe (10%),

### Leistungsnachweis

Note

## Don't Shut Up, Don't Down Agency, Gamification and Participation

**P. Saray**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 18:30 - 20:30, ab 19.10.2021

### Beschreibung

Don't Shut Up, Don't Sit Down; Agency, Gamification and Participation, is a Fachmodul focused on a multidisciplinary approach that includes and requires the participation of different professionals and students. For the winter semester 21-22, the course expects to have a collaborative session joint with the Architecture and Urban Transformations -NEWROPE- chair at ETH Zürich, another with the Chaal Chaal Agency at Ahmedabad, India, and a couple of guest lectures still to be arranged.

### Course Description

By implementing gamification strategies, it is possible to establish collaboration and research spaces that support and inform the spatial design and collective places.

The deficiency and scarcity of spaces for collaboration and free exercise of collective rituals required by any community may be rooted in the negligence and incapacity of the administration entities in charge of its planning and supply. These circumstances lead many of these communities and their Actors to take responsibility for these spatial constructions, many in precarious conditions but not short of understanding or initiative.

As External Actors of such groups, some planning practitioners can play a role in creating the institutional support needed for collective learning, spatial intervention, and design. However, those who wish to contribute to such collective projects must be aware of incoherent positions within the dynamics of the social groups that make up the collective. Thus, a distant and abstract understanding of the dilemmas and concerns of the communities does not contribute to the required project solutions.

Therefore, establishing study parameters joined by the community infrastructural or collective projects of different scales must be a central objective for any External Actor. Such parameters must seek to include the representative groups that make up the community, but that inclusion cannot be only in name or through simple statistical methods; on the contrary, the parameters must nourish active and committed participation.

To motivate such endeavor, it is possible to use game mechanisms and dynamics - even in contexts outside the game itself - seeking to transform the individual understanding of collective problems into empowerment resources. This principle for research allows us to use gamification methods in the study of the city.

Finding the elements that foster collaboration and commitment amid seemingly alien activities makes it possible to make community participation a study exercise. Thus, through gamification strategies, it is possible to understand the constant dynamics of the community and abstract them into mechanisms that collectively raise questions about the faced challenges. These questions are structured together as a game. The participants can propose answers and alternatives in a comprehensive context while confronting and accepting parameters from other community agents.

Gamification is not intended to lead participants to seemly childish fantasies; on the contrary, it seeks to commit the imagination with reality and nourish bottom-up participation projects.

Furthermore, within this paradigm of emerging tools, citizens -as core participants and constructors of the city- are continuously evolving through these networks and in order to take active roles as open, resilient, and smart citizens (Barns 2020; Hemment and Townsend 2013).

To Participate, please send an email with your name, master, and matriculation number to [pablo.silva.saray@uni-weimar.de](mailto:pablo.silva.saray@uni-weimar.de)

The detail of the first meeting and place will be sent to the students through email.

For more information visit: <https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Start>

### Leistungsnachweis

Theoretisch-praktisches Projekt

## Einführung in die Musikinformatik

### Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

### Beschreibung

Lehrender: Eric Busch

Dieser auf zwei Semester angelegte Kurs gibt eine Einführung in das Thema der Musikinformatik. U.a. mithilfe der textbasierten Programmiersprache SuperCollider werden gemeinsam Anwendungsmöglichkeiten erforscht und im zweiten Semester projektorientiert angewendet.

Der Kurs findet zunächst im zweiwöchigen Rhythmus statt und wird im Wechsel in Präsenz und online angeboten. Genauere Informationen erfolgen zu Beginn des Semesters, u.a. bei der Projektbörse der Bauhaus-Universität.

### Voraussetzungen

Empfohlen wird der Abschluss des Einführungskurses Elektroakustische Musik. Kenntnisse im Umgang mit DAWs werden vorausgesetzt.

### Leistungsnachweis

Test am Ende der Vorlesungszeit

## Elektroakustische Musik I

### R. Rehnig, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

### Beschreibung

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander.

Der zweite Teil beinhaltet die Einführung in das notwendige basale Hintergrundwissen von Höranatomie über Schallausbreitung bis zur Mikrofonierung von Objekten und soundscapes.

Zudem verschaffen wir uns einen Überblick über die vielfältigen Werkzeuge der Klanggestaltung.

Im Sommersemester folgt dann der zweite Teil des Kurses, der sich verstärkt auf die Analyse und Praxis bezieht.

### Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

## Erzählen mit der Kamera - Auflösung, Perspektive und Bewegung

### A. Dunker, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 17.11.2021 - 17.11.2021

Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.02.2022 - 01.02.2022

Mi, Einzel, 09:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 02.02.2022 - 02.02.2022

#### Beschreibung

Der Film entsteht im Schnitt, so lautet eine gängige Lehrmeinung. Wahr ist aber auch: Nur das lässt sich zu einem Film montieren, was gedreht worden ist. Der visuelle Erzählfluss der Kamera gelingt durch die inhaltsgerechte Auswahl der Einstellungsgrößen, der Perspektiven und der Bewegung. In der Lehrveranstaltung geht es darum das richtige Material für den Filmschnitt zu liefern: Das Staging - Bewegungskontinuität - Die Einstellungsgrößen - Perspektiven - Kamerabewegungen.

Darüber hinaus beschäftigen wir uns mit Fehlern, Entwicklungen und Innovationen, Entwicklung der szenische Auflösung in der Filmgeschichte, Entwicklungsstufen und Brüchen und Unterschieden in den Genres und Stilen.

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (500 Zeichen) bis 12.10. an: info@achimdunker.de (bis 12.10.)

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuß.

#### Bemerkung

Online-Termine:

Mi. wö.: ab 20.10.2021, 11.00-12.30 Uhr, ausser an Präsenztagen

#### Voraussetzungen

Email mit kurzem Motivationsschreiben (max 500 Zeichen) an info@achimdunker.de (bis 12.10.2022)

#### Leistungsnachweis

aktive Teilnahme an den Online-Veranstaltung, Bearbeitung der Fragebögen, aktive Teilnahme an Präsenzveranstaltungen, Bearbeitung der praktischen Aufgaben, Abgabe der Semesteraufgabe

## Fertig Machen

### J. Langheim, E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Stell dir mal vor: Du hast eine super Idee. Machst dich an die Arbeit, doch plötzlich ist schon Abschlussendung. Du willst was senden? Ja auf jeden Fall! Aber Fertig? Leider noch nicht so ganz.

Stell dir mal vor: Du hast immer noch eine super Idee. Und jetzt kannst du sie so richtig angehen.

In diesem Fachmodul wollen wir uns deinem unfertigen Feature, Hörspiel oder Radiokunststück widmen und es, natürlich, fertig machen!

**Voraussetzungen**

Bewirb dich mit deinem unfertigen Stück bis zum 11.10.2021 bei: jason.langheim@uni-weimar.de und elena.zieser@uni-weimar.de

**Leistungsnachweis**

Abgabe einer fertigen Arbeit, inklusive Dokumentation

## Filmschnitt

**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6, Haus F - PC-Pool UB, 22.10.2021 - 24.10.2021

BlockWE, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6, Haus F - PC-Pool UB, 12.11.2021 - 14.11.2021

**Beschreibung**

Dozent Andreas Wodraschke arbeitet seit vielen Jahren erfolgreich als Film-Editor für Spiel- und Dokumentarfilme. Zu seinen bekanntesten Werken gehören „Die fetten Jahre sind vorbei“, „Die perfekte Kandidatin“ und „Feuchtgebiete“ (Nominierung für den Deutschen Filmpreis für die beste Filmmontage)

Ich möchte in diesem Seminar nicht nur Einblicke in meine persönlichen Arbeitsmethoden geben sondern vor allem einen Diskurs über Filmmontage anstoßen in dessen Zentrum Eure Arbeiten stehen.

Voraussetzung zu Teilnahme ist die Arbeit an einem eignen filmischen Schnittprojekt. Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (500 Zeichen) an: morbleu@gmx.de bis 12.10.

Blockseminar:

22. - 24.10.2021 Block 1

12.-14.11.2021 Block 2

danach Einzelkonsultationen nach Absprache

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK . Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

**Bemerkung**

Dozent: Andreas Wodraschke

Termin: 22.-24.10.2021, 10.00-18.00 Uhr

## Follow Up - Post Pro

**J. Hübner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 20.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 29.10.2021 - 29.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.12.2021 - 17.12.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 21.01.2022 - 21.01.2022

**Beschreibung**

Der Kurs richtet sich an Studierende die im SoSe 2021 Kurse des Crossmedialen Bewegtbildes belegt hatten und sich nun im WiSe 21/22 der Postproduktion ihrer Bewegtbildformate widmen wollen. Die Teilnehmer\*innen können

sich so eingehend mit Schnitt, Soundgestaltung und Farbkorrektur in Plenen, kleinen freien Arbeitsgruppen und Einzelkonsultationen beschäftigen.

Der Kurs findet sowohl digital als auch in Präsenz statt. Termin ist vierzehntägig Mittwochs von 11:00-12:30. Außerdem wird es drei Workshoptermine zu den Themen Schnitt, Farbkorrektur und Tonnachbearbeitung geben. Erster Termin ist der 29.10.2021 von 10-16 Uhr. Weitere Workshoptermine: 17.12.21 und 21.1.21.

#### **Bemerkung**

Die Sitzungen finden zeitgleich online (hybrid) über den BBB-Videomeetingraum statt.

#### **Voraussetzungen**

Laufendes Projekt aus dem SoSe 2021

#### **Leistungsnachweis**

Abgabe finale Fassung

### **INKED Grundlagen Farbdesign und Trendscouting**

**G. Babtist, N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., von 13:00, ab 25.10.2021

#### **Beschreibung**

##### **Lehrende: Almut Nowack**

Noch bevor wir Merkmale wie Größe, Form oder Materialität von Objekten wahrnehmen, reagieren wir auf Farben. Farben sind überall in unserer Umwelt, sie dienen der Kommunikation, lösen Emotionen aus, können Informationen preisgeben, haben Einfluss auf unsere Konsumententscheidungen und noch vieles mehr. Farben geben uns Orientierung und sind unerlässlich, um beispielsweise auch Menschen mit Sehbehinderungen einzubinden und ein Design für Alle zu schaffen.

Als Designer:innen versuchen wir alle Facetten eines Entwurfs zu betrachten und miteinander in Einklang zu bringen. Mit Farbgestaltung können wir in unsere Produkte eine weitere Ebene integrieren, welche uns ermöglicht einen gesamtheitlichen und inklusiven Gestaltungsansatz zu verfolgen.

In diesem Kurs werden Grundlagen zur Farbtheorie, Farbsystemen und dem digitalen Umgang mit solchen vermittelt. Zudem werden wir in der praktischen Auseinandersetzung Farbkollektionen entwickeln und sowohl digital als auch analog umsetzen.

Da Farbtrends einem stetigen und schnellen Wandel unterliegen, werden wir uns zusätzlich mit dem Fachgebiet Trendscouting auseinandersetzen und eigene Stilwelten erarbeiten.

Der Kurs richtet sich insbesondere an Studierende aus dem Bereich Produktdesign.

Für die erfolgreiche Absolvierung ist, neben der regelmäßigen Teilnahme am Kurs, die Umsetzung einer Farbkollektion sowie die Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat einzureichen, zudem ist eine abschließende Präsentation erforderlich.

Literatur: Farbe – Entwurfsgrundlagen, Planungsstrategien, visuelle Kommunikation. Axel Buether, Detail Praxis, München, 2014 (online verfügbar)

#### **Voraussetzungen**

Vorhandener Entwurf aus bisherigen Projekten

#### **Leistungsnachweis**



Umsetzung einer Farbkollektion und Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat, abschließende Präsentation.

### Klangsprachenentwicklung der elektroakustischen Musik

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 13:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

In diesem Kurs liegt der Fokus auf die Untersuchung des breiten Spektrums unterschiedlicher ästhetischer Ansätze elektroakustischer Musik sowie der Versuch, anhand verschiedener u.a. historisch entstandener Technologien eine gemeinsame Klangsprache zu beschreiben.

Darüberhinaus werden die eigenständigen Spielarten der elektroakustischen Künste (Klangkunst, Live-Elektronik, akusmatische Musik) hinsichtlich verwendeter Klangbearbeitungs-Werkzeuge sowie künstlerischer Diskurse im Verlauf des Semesters betrachtet.

Innerhalb des Kurses sollen zahlreiche Kompositionen gehört und analysiert werden. Dazu werden auch Analysen gelesen, Partituren angelegt sowie ein (kleiner) Kanon elektroakustischer Musik hergestellt.

Je nach Kurs- und Pandemieentwicklung soll zum Ende des Semesters ein Repertoire-Konzert stattfinden, in dem die Teilnehmenden des Kurses eine Auswahl an Werken über das SeaM-Lautsprecherorchester interpretiert.

#### Voraussetzungen

Einführung in elektroakustische Musik 1

#### Leistungsnachweis

aktive Teilnahme im Kurs, Hausaufgaben, Hausarbeit

### Kunst (-volle) Gedruckte Schaltungen

#### M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, BBB/Moodle, ab 20.10.2021

#### Beschreibung

Kaum ein industrieller Prozess ist so optimiert und perfektioniert, und dabei individualisierbar und komplex wie die Produktion von Leiterplatten. Gleichzeitig ist dieser Prozess für jeden zugänglich, ob Elektroniker\*in oder Hobbyist\*in, Enthusiast\*in oder Künstler\*in - dank einem starken Wettbewerb, erschwinglichen Preisen und einfach nutzbaren Werkzeugen. Die Dateien für die Produktion können hochgeladen werden um ein sofortiges Angebot zu erhalten. Nach dem Bezahlen kann der Kunde in Echtzeit den Produktionsverlauf nachverfolgen. Im Kurs Printed Circuit Board Art werden Leiterplatten als ein Medium für künstlerischen Ausdruck erforscht und individuelle Projekte auf der Basis dieser Erkenntnisse realisiert.

Dabei werden wir fortgeschrittenes Basiswissen über die Prozesse erwerben und lernen wie freie Software zum Erstellen von Schaltplänen und Platinenlayout verwendet wird.

Elektrische Funktionen sind keine Bedingungen für das Resultat. Der Herstellungsprozess für Leiterplatten kann auch dafür verwendet werden und grafische Ergebnisse zu erzielen oder die Leiterplatte kann zu einem Stempel für Druckprozesse werden.

### Kunstwelt

**Projektbörse Fak. KuG, F. Schmidt**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 18.10.2021

**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.

Ergänzt wird die Lehrveranstaltung durch den Besuch zeitgenössischer Ausstellungen in ausgewählten Kunstinstitutionen.

Anmeldung: [florian.schmidt@uni-weimar.de](mailto:florian.schmidt@uni-weimar.de)

**Bemerkung****Durchführungsmodalitäten:**

**Schätzung der Präsenzlehre:** 80 %

**Art der Onlineteilnahmen:** Videokonferenz

**Art der Prüfungsleistungen:** Prüfungsimmanent

**Tag der ersten Veranstaltung:** 18.10.2021

**Leistungsnachweis**

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

**Learning Machines - Einführung in die "Künstliche Intelligenz"****N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

**Beschreibung**

Der Kurs gibt eine Einführung in das Maschinelle Lernen und dessen Programmierung in Python, unter Verwendung der Tensorflow-Bibliotheken. Das Ziel des Kurses ist es, ein kritisches Verständnis von maschinellem Lernen und dessen Anwendung zu erlangen.

Der Kurs konzentriert sich dabei auf die Analyse von Verhaltensdaten und die Vorhersage von Trends und Meinungen, die die Kernanwendung der "KI" bilden. Die Studierenden sollen wöchentlich Aufgaben entwickeln, die die Grundlage für zukünftige Machine Learning Anwendungen bilden.

**Licht! Kamera! Action! Bildgestaltung Teil 1: Die Theorie und Teil 2: Der Dreh**

**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 05.11.2021 - 06.11.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.11.2021 - 20.11.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 03.12.2021 - 04.12.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 07.02.2022 - 10.02.2022

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 11.02.2022 - 15.02.2022

**Beschreibung****BLOCKKURS:**

Block 1: 05.11. 13:30-18:30/ 06.11. 10:00-18:00

Block 2: 19.11. 13:30-18:30/ 20.11. 10:00-18:00

Block 3: 03.12. 13:30-18:30/ 04.12. 10:00-18:00

Block 4: 07.02.-10.02.2022

Block 5, Dreh: 11.02.-15.02.2022

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben? Das Fachmodul "Licht! Kamera! Action!" gibt theoretische Einblicke in die Bildgestaltung, die in praktischen Übungen umgesetzt werden. Im Kurs wird dabei auf die Kameraarbeit, bildliches Erzählen, Bilddramaturgie, Farblehre und Lichtsetzung näher eingegangen. Hierbei werden technische und gestalterische Grundlagen gelehrt. Ziel des Kurses ist es, (Bild)gestalterische Mittel bewusst einzusetzen und technisch umsetzen zu können.

Im zweiten Kursabschnitt dürft ihr dann selber am Set stehen, das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen.

Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche so einen Kurzfilm im Studio 1 drehen.

Bitte eine kurze Bewerbungsmail mit ein paar Worten warum ihr diesen Kurs belegen möchtet an [info@martin-saalfrank.de](mailto:info@martin-saalfrank.de) Das Los entscheidet bei zu vielen Bewerbungen.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

**Bemerkung**

Dozenten: Martin Saalfrank, Sebastian Altmann

**Voraussetzungen**E-Mail BEWERBUNG an: [info@martin-saalfrank.de](mailto:info@martin-saalfrank.de)**Leistungsnachweis**

Anwesenheit, Hausaufgabe, Abschlussdreh

**MC Texter - Schreiben mit Groove.****S. Ganser**

Veranst. SWS: 5

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 11.10.2021 - 11.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 25.10.2021 - 25.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 08.11.2021 - 08.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 22.11.2021 - 22.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 06.12.2021 - 06.12.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 10.01.2022 - 10.01.2022

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 24.01.2022 - 24.01.2022

### Beschreibung

Das Ziel des Fachkurses „MC Texter – Writing with Groove.“ ist es, die eigenen Schreibfähigkeiten zu verbessern. Dabei beschäftigen wir uns vor allem mit Sprech- und Gesangstexten. Denn musikalische Vorstellungskraft eröffnet beim Schreiben neue Dimensionen: Rhythmus, Groove, Pausen, Synkopen, Lautstärke, Klangfarbe, Melodie. Im Verlauf des Kurses arbeiten wir unter anderem mit Coaches aus der Hip Hop Szene zusammen, die uns in die Kunst der Raptext-Schreibens einführen und ein Stück Hip Hop-Culture vermitteln. Ziel für das Abschlussprojektes ist es, Hip Hop-Tracks mit eigenen Rap-Texten zu produzieren.

### Bemerkung

Nach Möglichkeit werden mehr Präsenztermine durchgeführt.

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: Zoom

### Voraussetzungen

Lust am Schreiben, Offenheit für Neues.

### Leistungsnachweis

Abgabe / Präsentation

## Monday Telegram

### M. Rasuli

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 18.10.2021 - 18.10.2021

### Beschreibung

Dieser Fachkurs besitzt folgende wöchentliche Dramaturgie: Die aktuelle Headline einer ausgewählten Tageszeitung wird zum Motto des Tages. Die Studierenden haben sechs Stunden Zeit, diese Headline gestalterisch zu kommentieren - erklärend, widersprechend, provozierend, satirisch - wie es sich ergibt. So entsteht jeden Montag eine Vielzahl an visuellen Telegrammen.

Gestalter\*innen besitzen idealerweise zwei Qualitäten: Hartnäckigkeit bei langwierigen Projekten und schnelles kreatives Denkvermögen bei kurzen Aufgaben. "Monday Telegram" soll vorrangig letztere Fähigkeit trainieren - das schnelle Entwickeln von Ideen und die präzise Umsetzung von Konzepten mit begrenzter Zeit und Gestaltungsmitteln. Alles, was im Kurs passiert, entsteht am Kurstag, von der Idee bis zur Umsetzung. Diese wiederum ist zwar durch den engen Zeitrahmen, aber nicht formal eingegrenzt: Es können Plakate, Illustrationen, Mini-Zines, Infografiken, Kurzanimationen, Foto-Serien oder Objekte entstehen. Zum Ende des Semesters gönnen wir uns eine zweiwöchige Rekapitulationsphase, in der die besten Arbeiten für die Winterwerkschau noch einmal ohne Zeitdruck nachbearbeitet werden können.

Teil des Kurs-Programms werden wahrscheinlich zwei Workshops ("Karikatur" und "Risographie") - abhängig von der Möglichkeit der Präsenzlehre.

### Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 90 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

**Voraussetzungen**

Interesse am konzeptuellen Gestalten

**Leistungsnachweis**

- a) Präsenzprüfung: Ja  
 b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweiserforderlich ist\* Präsentation der Ergebnisse

## Musik und Technologie

**Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, weitere Termine nach Absprache, 21.10.2021 - 21.10.2021

**Beschreibung**

Lehrende: Julia Mihaly

Klangästhetik der Fehlfunktion Das Seminar „Musik und Technologie“ behandelt im WS21/22 den Themenkomplex „Cracked Media“. Unter diesem Begriff werden solche Arten von Medien zusammengefasst, deren Nutzbarkeit in unterschiedlichen künstlerischen Kontexten der letzten 40 Jahre gezielt zu Fehlfunktionen geführt wurde und wird. Dazu zählen u.a. Aufnahme- und Abspielgeräte (z.B. Kassettenrekorder, Plattenspieler), Mischpulte (No-Input-Mixer), elektronisches Spielzeug (präpariert mit Circuit Bending), Computerchips und Gaming Devices (als Chiptunes- Musikinstrumente).

Exemplarisch werden im Seminar Arbeiten aus den Bereichen Neue Musik, Bildende Kunst und Medienkunst besprochen, ebenso wie Phänomene verschiedener Underground-Szenen jenseits des Kulturbetriebs, in denen oben genannte Medien umfunktioniert und kompositorisch oder improvisativ genutzt werden.

## Nutzlose Wunsch-Maschinen

**T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 11.10.2021

**Beschreibung**

Anhand der Realisation einer Idee für eine interaktive Installation lernen Teilnehmende den Umgang mit Elektronik, Arduino-Microcontrollern, Sensoren und deren Programmierung, gespickt mit einer guten Portion Humor.

**Bemerkung**

Art der Online-Teilnahmen: Videokonferenz

Moodle/BBB-Termine: nur bei Lockdown

**Voraussetzungen**

Arduino Grundkenntnisse

**Leistungsnachweis**

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation (Abgabe Doku)

## Packshot

**J. Hintzer, N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS:

6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 10:30, Online-Veranstaltung, ab 21.10.2021

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 29.10.2021 - 29.10.2021

Sa, Einzel, 09:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 30.10.2021 - 30.10.2021

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 20.01.2022 - 20.01.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 21.01.2022 - 21.01.2022

Sa, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 22.01.2022 - 22.01.2022

### Beschreibung

Packshot

Die visuelle Krönung vieler Werbungen ist oft der Packshot oder der Final Shot. Hier soll das Produkt maximal frisch, lecker oder edel aussehen. Aber welche filmischen Mittel benutzt man um solche hochwertigen Bilder zu produzieren ?

In dem Fachkurs gewinnen die TeilnehmerInnen einen praktischen Einblick in die Werkzeugkiste der Packshotgestaltung. Das kann extreme Zeitlupe, dynamische Lichtveränderungen oder Motion Control in Kombination mit Stopptrick oder alles zusammen in Kombination sein.

Der Kameramann und Visual Engineer Karl Hofmann wird in zwei Workshops und regelmäßigen wöchentlichen Onlinetreffen die TeilnehmerInnen praxisnah mit Übungen anleiten.

<https://karlhofmann.de/>

Abgabepflichtig ist die Konzeptionierung und Realsierung einer eigenen Packshotsequenz.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

### Bemerkung

Lehrender: Herr Karl Hofmann

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Moodle/BBB-Termine:

8 x Donnerstags 9.00 - 10.30 Uhr

### Voraussetzungen

Gewünscht: Kameraerfahrung / After Effects Kenntnisse von Vorteil

### Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* filmische Abgabe regelmäßige Teilnahme / Verpflichtend an beiden Workshops

## Paper, Ink and Electronics

### C. Wegener, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Ort: Elektroniklabor, Marienstr. 5, R. 103 Moodle/BBB, ab 18.10.2021

#### Beschreibung

Gedruckte Elektronik kann Alltagsgegenstände in Schnittstellen zur digitalen Welt verwandeln. Wir drucken unsere eigenen Motive mit elektrisch leitfähiger Farbe im Siebdruck auf Pappe, Leder oder Glas und nutzen sie mit Hilfe von Microcontrollern wie dem Arduino als Tasten oder Regler. So entstehen Objekte, die wir als Eingabegeräte für digitale Funktionen nutzen. In einer theoretischen Einführung beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik und den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. Insbesondere sprechen wir dabei über den Siebdruck und das Konzept von Capacitive Sensing mit dem Arduino. Die Studierenden konzipieren dann eigenständig Objekte, die wir im Laufe des Semesters bedrucken und mit dem Arduino verbinden.

Bis auf Weiteres ist muss davon ausgegangen werden, dass der Kurs online stattfinden wird. Für aktuelle Informationen diesbezüglich sendet bitte eine Nachricht an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de.

#### Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

## Photogrammetry on the wild. New strategies for the archivization of the living landscape.

### J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

#### Beschreibung

"Photogrammetry is defined as the "art, science and technology of obtaining reliable information about physical objects and the environment through the process of recording, measuring and interpreting photographic images and patterns of electromagnetic radiant imagery and other "(American Society of Photogrammetry, 1980)"

In this hands-on course students will learn the basics of photogrammetry workflows as a basis for bridging the transition from the physical world to digital 2D and 3D environments. Participants will work with photogrammetric equipment (namely digital cameras) and specific processes to retrieve accurate geometry and position data in order to recreate objects/scenarios in a virtual three-dimensional space. Closing the loop, output possibilities will be explored through the experimentation with rapid prototyping technologies and/or applications in virtual environments.

Students are encouraged to use this course as support for ongoing projects dealing with spatial/object virtual representation.

Final works are expected to be delivered in the form of functional prototypes, installations, interactive artworks, animations, etc. accompanied by a written conceptual and technical documentation.

Basic knowledge in digital photography as well as basics in 3D modeling are recommended.

Course dynamics:

Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and possible guest lectures.

Application via PDF portfolio + one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at [jesus.velazquez.rodriquez\[at\]uni-weimar.de](mailto:jesus.velazquez.rodriquez[at]uni-weimar.de)

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media Art & Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

## Physical Computing I: Reconnection

**B. Clark, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 21.10.2021

### Beschreibung

This course introduces concepts and techniques for designing, constructing, and programming objects, spaces, and media that can sense and respond to their physical environments. Moving beyond the interface paradigm of the screen, keyboard and mouse, this course will employ physical computing to enable alternate models for interaction with (and through) computational devices that afford more subtle and complex relations between a range of human and non-human actors.

Combining presentations, discussions on the history of relevant projects, and a series of hands-on technical exercises, this course provides a practical context for experimental modes of sensing the environment.

Topics include physical computing, interface design, practical components of hardware design, and embedded programming. This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class.

### Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

### Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation, responses to weekly readings, and the completion of a final project/paper.

## Post-Human in the Human Epoch: Artistic strategies between Posthumanism and the Anthropocene

**I. Weise, J. Wirth, N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 16:45 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 18.10.2021 - 31.01.2022

### Beschreibung

The course aims to introduce the contemporary concept of the Anthropocene and its problems, to then delve into the heterogeneous proposals of posthumanism, with a focus on developing artistic approaches to the topic.

We will achieve this by reading from different scholars, as well as through practical exercises, like observing material melting, and through our own artistic production, culminating in a public action among posthuman agents and anthropocenic materials.



For Bruno Latour, we ought to overcome the exclusivity of human agency to be able to think and act ecologically. Feminist scholar Rosi Braidotti claims that, to overcome patriarchy, we also need to overcome the hegemony of the human. According to Lovelock and Margulis's Gaia theory, we must take into account the dynamic system of the planet, with its self-organising, living structure, in order to understand our embeddedness in the environment. These are all among recent claims to consider our own existence beyond the human in order to enact radical political, ecological and social change.

This radical change is a shift to an uncharted paradigm. It would seem that it is the place and role of art to create the images, languages, and experiences for this new way of being. In this seminar, we ask ourselves how this shift could be pictured and fostered in the field of artistic practice.

Docents and students will create conceptual exercises that can be realized combining the disciplines contributed by the students. These will include outdoors observations, performances, construction, and beyond, according to students' own development from the class. Over the second and third block seminars, students will also present and develop their own projects and work in progress.

Artists Marina Resende and Jakob Wirth will lead practical exercises and selected readings in each class. Resende has a background in comparative literature and cultural studies; her postcolonial perspective is also invaluable in a discussion of intersectional posthumanism. Her artistic practice is rooted in a series of gestures which research and grasp on the notion of materiality and expands our understanding of the legible. Wirth is an artist with a background in sociology and political science. With his experience with interventions and conceptual focus on the edges and borders between systems, he will be able to foster students' creation towards a paradigm shift.

### **Bemerkung**

We will get in contact with you after your registration for this module by e-mail first

Kick-off Fachkurs:

20.10.

Bloc seminar I-III Fachkurs: Post-Human in the Human Epoch: Artistic strategies between Posthumanism and the Anthropocene

29./30.10.

12./13.11.

03./04.12.

### **Leistungsnachweis**

Creditvergabe nach finaler Präsentation

## **Radierung**

**P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 21.10.2021

Veranst. SWS:

6

### **Beschreibung**

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

Der Fachkurs richtet sich an Studierende mit und ohne Vorkenntnisse.

Bitte stellen Sie ihre Ideen bzw. ihre bisherige gestalterische Arbeit in der Projektwoche zu den Konsultationen vor.

Je nach Pandemielage wird der Kurs geteilt und im Wechsel 14-tägig stattfinden.

#### **Bemerkung**

Präsenzprüfung: Ja

Weitere Termine: nach Vereinbarung

#### **Voraussetzungen**

Es erfolgt eine Auswahl anhand der Konsultationen.

#### **Leistungsnachweis**

Note

### **Radiotheorie I**

**E. Krivanec, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2021

#### **Beschreibung**

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Mona Lisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

#### **Voraussetzungen**

Anmeldung durch Email mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

#### **Leistungsnachweis**

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.

### **Setbau und Licht für Stop-Motion Animation**

**Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

**Bemerkung**

Dozent: Jonatan Schwenk

<http://www.jonatan-schwenk.com/>

### Siehst du, was man im Bild alles nicht sieht?

**N.N., B. Wudtke, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

**Beschreibung**

Der Fachkurs Fotografie ist grundsätzlich für jedes Semester geeignet. Themenorientierte, praktische Aufgabenstellungen führen in die Grundlagen der Bildbetrachtung und der Entwurfsarbeit ein. Im Fokus dieses Kurses steht die Objektfotografie. Das Stilleben spielt eine Rolle. Aber auch archivarische Bilder oder Fotografien aus dem täglichen Onlinegeschäft; die Produktfotografie.

Wir gucken einerseits nach fotografischen und künstlerischen Positionen und andererseits nach Alltagspraktiken in der Onlinecontent Produktion.

Wir beleuchten die Punkte, die am Ende ein Foto ausmachen aber im Bild nicht direkt zu sehen sind. Dabei werden wir auf fotografische Ansätze und Bildsprachen aufmerksam.

Das Ziel ist ein ganzheitlicher Blick auf die Fotografie als Medium. Die eigenen Arbeitsansätze und Ergebnisse sollen Hinblick auf eine eigene Bildsprache, umfassend befragt und analysiert werden.

**Bemerkung**

Lehrender: Herr Pio Rahner

Zeit und Ort werden noch bekannt gegeben.

**Leistungsnachweis**

Note

### Slow Photography - Arbeiten mit der Fachkamera

**J. Fibich, Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul

**Beschreibung**

Die Fachkamera ist den normalen Digitalkameras mit seinen unzähligen Verstellmöglichkeiten in einigen Anwendungsbereichen noch überlegen. Immer mehr Fotograf\*innen nutzen diese Möglichkeiten für künstlerische Ansätze. Die Kursteilnehmer\*innen erhalten im Fachkurs alle notwendigen technischen Einführungen in der Fotowerkstatt. Ziel des Kurses ist mit kleinen Übungen über das gesamte Semester die Freude an kameratechnischen Feinheiten und dem fotografischen Motiv zu entdecken. Neben einer Einführung in die Porträtfotografie, Architekturfotografie, Stilleben/Makro und Experimenteller Fotografie bekommen die Kursteilnehmer\*innen die Möglichkeit ihre eigenen künstlerischen Ideen mit der Fachkamera umzusetzen. Wir setzen uns zudem mit Künstler\*innen der zeitgenössischen Fotografie auseinander, die mit der Fachkamera arbeiten.

Die Teilnahme an den Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>) ist obligatorisch. Der Kurs ist in Präsenz in der Fotowerkstatt und im Weimarer Stadtraum geplant und findet auf Deutsch statt.

### Bemerkung

#### Termine:

25.10. – 10 - 14 Uhr Gemeinsames Kennenlernen und Einblick

01.11. – 12.11. – Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>)

15.11. – 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

#### Porträtfotografie

22.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Outdoor-Architekturfotografie in Weimar

29.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

#### Stilleben/Makro

13.12. - 10 - 14 Uhr Besprechung

10.01.2022 - 10 - 14 Uhr Auswertung der entstandenen Bilder

10. – 14.01. Werkstatteinführungen Dunkelkammer

17.01. 8 - 18 Uhr Vergrößerung der Bilder in der Dunkelkammer

24.01. 10 - 14 Uhr Abschlusstreffen

Treffen finden, wenn möglich, immer in Präsenz statt.

### Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Ja

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweiserforderlich ist\* Teilnahme und Engagement

## Sound in Literature - Literature in Electroacoustic Music

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

### Beschreibung

Lehrende: Höfer, Hannes & Helbig, Tim

Im 20. Jahrhundert entstehen völlig neue Klänge, sei es in der Großstadt, der Industrie, im Verkehr zu Wasser, Luft und Land. Und es entstehen ebenso völlig neue Techniken, diese Klänge zu speichern, zu reproduzieren oder überhaupt erst zu kreieren.

Diese Entwicklungen verändern die Literatur des 20. Jahrhunderts nachhaltig, denn sie sucht nun nach Verfahren, die neuen Klänge und Klanglandschaften in Texten darstellbar (und hörbar?) zu machen. Zugleich bleibt Literatur eine Inspirationsquelle für Musik, sei es in Vertonungen oder als Anregung für Kompositionen, sowohl in bereits etablierten Musikgenres als auch neu entstehenden Ausrichtungen wie der elektroakustischen Musik. Dieser produktiven Wechselbeziehung möchte das Seminar nachgehen.

Exemplarisch werden Erzähltexte und Lyrik der Weimarer Republik und Gegenwartsliteratur sowie Werke u.a. von Luc Ferrari, Gilles Gobeil und Francis Dhomont besprochen.

### Leistungsnachweis

Anwesenheit, Mitarbeit während des Kurses, Hausarbeit.

## Soundrecording & Sounddesign

**N.N., J. Hintzer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

So, Einzel, 10:00 - 12:00, Online-Veranstaltung, 17.10.2021 - 17.10.2021

Di, Einzel, von 19:00, Online-Veranstaltung, 19.10.2021 - 19.10.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, 23.10.2021 - 23.10.2021

So, Einzel, 10:00 - 17:00, 24.10.2021 - 24.10.2021

So, Einzel, 10:00 - 12:00, Online-Veranstaltung, 24.10.2021 - 24.10.2021

Mi, Einzel, 09:30 - 13:00, 03.11.2021 - 03.11.2021

**Beschreibung**

In dem Fachmodul "Soundrecording & Sounddesign" geht es um die Grundlagen einer guten Audiospur. Dazu wird der Sounddesigner und Dozent Andreas Vorwerk an einem Workshop-Wochenende 23. - 24. Oktober (Wochenende!) theoretisch und praktisch in das Handwerk der professionellen Postproduktion einführen - von Dialogschnitt, Foleys bis hin zur professionellen Soundmischung.

<https://www.andreasvorwerk.com/>

Im weiteren Verlauf des Kurses wird die studentische Hilfskraft Timm Weber in kurzen praxisnahen Workshops den richtigen Gebrauch der Aufnahmetechnik am Filmset einüben (3.11., 9.30 Uhr bis 12.30 Uhr) und sukzessive die Sounddesignprojekte der TeilnehmerInnen begleiten.

Online - Einführung Sounddesign Software:

17.10., 10 - 12 Uhr und 24.10., 10 - 12 Uhr

Die TeilnehmerInnen können auch ihre die eigenen (Film) Projekte mitbringen und so "on the job" den Kurs für sich nutzen.

Der Fachkurs "Tonstudioteknik und Akustik" an der HfM, Dozent Daniel Schulz ist als begleitender Kurs sehr empfehlenswert. (bitte VLV einsehen)

Der Kurs ist offen für alle VK und MKG Studierenden. Die MKG Studierenden müssten gegebenenfalls eine Anrechnung des Kurses in der Prüfungskommission formlos beantragen

Auftaktmeeting:

19.10.2021, 19 Uhr - 20 Uhr im BBB

**Bemerkung**

Lehrender: Herr Andreas Vorwerk

studentische Hilfskraft: Herr Timm Weber

Schätzung der Präsenzlehre: 70 %

**Leistungsnachweis**

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Abgabe der Sounddesignübung / Sounddesignprojektes

**Spekulative Atmosphären II****C. Doeller, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Moodle/BBB, ab 20.10.2021

**Beschreibung**

Wie beeinflussen digitale Technologien unsere Wahrnehmung von »natürlichen« Prozessen und Umgebungen? Und wie können wir diese Technologien experimentell nutzen, um neue Perspektiven auf unsere Umwelt zu generieren?

Im Fachmodul »Spekulative Atmosphären II« beschäftigen wir uns mit verschiedenen künstlerischen, technischen und theoretischen Ansätzen zur Messung, Übersetzung und Interpretation von Umweltphänomenen.

Wir lernen Techniken aus den Bereichen DIY - Elektronik und Creative Coding (Sensoren/Aktoren, Arduino, Processing, ...) und befassen uns mit unterschiedlichen Positionen aus der Kunst, dem Design, und der Geisteswissenschaft. Ziel des Kurses ist es, eigene Projekte (z.B. Installationen, interaktive Objekte, Performances, ...) zu entwickeln, die verschiedene Zustände und Akteure des »Natürlichen« (z.B. Wetter, Tiere, Pflanzen, ...) in neue akustische, visuelle und performative Erfahrungen übersetzen.

Neben regelmäßigen Diskussionsrunden und hands-on Tutorials (je nach Situation online oder im Elektroniklabor) unternehmen wir kleine Exkursionen in den Weimarer Ilm-Park oder ins Thüringer Umland, um unsere Ideen und Experimente gemeinsam in der Praxis zu testen und weiterzuentwickeln.

Der Kurs richtet sich sowohl an Anfänger:innen ohne Vorkenntnisse als auch an fortgeschrittene Studierende und Teilnehmer:innen des ersten Teils (SS21, [https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Speculative\\_Atmospheres](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Speculative_Atmospheres)). Es fallen max. 30,- Materialkosten an. Für die Teilnahme am Kurs ist ein eigener Laptop erforderlich.

Weitere Informationen zur Anmeldung werden auf der GMU Wiki-Seite veröffentlicht.

### Voraussetzungen

In order to register you have to apply for the course first. Additional requirements: Laptop, max. 30 Euro material fee

### Leistungsnachweis

- complete exercises and comply with submission deadlines
- develop and document your own project on the GMU Wiki

## Storytelling

### J. Hüfner, N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 14.10.2021 - 14.10.2021

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 14.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 03.02.2022 - 03.02.2022

Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 04.02.2022 - 04.02.2022

### Beschreibung

Der praxisorientierte Fachkurs führt in die Grundlagen des Storytellings und des szenischen Erzählens ein. Die wöchentlichen Textaufgaben (2 Seiten) werden nach den Prinzipien des Writers Room erstellt und besprochen. Der Kurs wird angeleitet von der Drehbuchautorin und Filmemacherin Ulrike Molsen.

<https://www.drehbuchautoren.de/autor/ulrike-molsen>

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

### Bemerkung

Lehrende: Frau Ulrike Molsen

Schätzung der Präsenzlehre: 30 %

**Leistungsnachweis**

- a) Präsenzprüfung: Nein  
b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist\* Abgabe eines eigenen szenischen Textes (min. 5 Seiten)

**Von Ratten und Göttern****M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 15:30 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

**Beschreibung**

In diesem Modul soll den Fragen nachgegangen werden inwieweit künstlerische Prozesse zwangsläufig Elemente von Recycling in sich tragen, ob "Schöpfung" und "Erfindung" tatsächlich stattfinden können und wie das Verhältnis zur Tradition dabei verfasst ist. Betrachtet werden dazu Beispiele aus der Musikgeschichte von der Renaissance bis heute, aus der bildenden Kunst und aus der Popkultur sowie aus der Rechtsprechung und der Haute Cuisine.

Das Seminar richtet sich vorrangig an alle Studierende der Fakultät für Kunst und Gestaltung der BU, die selbst schöpferisch (sic!) tätig sind.

Interessierte anderer Institute und Fakultäten sind herzlich willkommen.