

Vorlesungsverzeichnis

B.A. Produkt-Design

Sommer 2019

Stand 12.11.2019

B.A. Produkt-Design

3

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

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

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

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 12.04.2019

Beschreibung

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

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

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

Leistungsnachweis

Note

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

Werkstattkurs

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

Beschreibung

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

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

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

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

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

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

Beginn: Semesterbeginn

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Beschreibung

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Beschreibung

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

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

Werkstattkurs

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

Beschreibung

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

Bemerkung

Richtet sich an: G

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

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

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Beschreibung

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

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

319110002 Adaption — Transformation — Präsentation.**H. Stamm, J. Hauspurg**

Fachmodul

Beschreibung

Ob Tiefziehen, Lasern, Kunstharzguss, Reprofotografie, Schweißen, Fräsen, Dreheln oder virtuelle Realität. Alles ist erlaubt. Im Zuge der „final-presentations“ von Hermann Stamm im Sommersemester 2019, adaptieren wir seine Arbeiten in einen neue Status. Hierzu ist jedes technische Mittel auszuloten, zu experimentieren und in einer finalen Präsentation zu positionieren.

Wir arbeiten mit Originalen, Faksimile, Repros oder erstellen die Inhalte just-in-time. Ihr benötigt ein großes Gespür für die Zeit, den Raum, zeitgenössischer Kunst und Anekdoten.

Träumen erlaubt — präsentieren Pflicht.

Bemerkung

wöchentliche Veranstaltung

Raum und Zeit: Donnerstag 10.00 Uhr // Limona Raum 403 // Start: 11. April 2019

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

319110005 Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis**K. Wendler**

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 08.04.2019

Beschreibung

Der Fachkurs „Ausstellen und Kuratieren – Theorie und Praxis“ nimmt sich im SoSe 2019 der konkreten Aufgabe an, einen (mobilen) Ausstellungsraum zu initiieren, zu organisieren und durchzuführen.

Interessierte und engagierte Studierende aller Fachrichtungen sind eingeladen, sich in Theorie und Praxis u.a. mit Themen

- der Ausstellungskonzeption / des Kuratorischen,
- der Ausstellungsarchitektur bzw. den Räumlichkeiten für Ausstellungen,
- des Projektmanagements und der Ausstellungsorganisation,
- der Durchführung und praktischen Umsetzung von Ausstellungen,
- der Vermittlung von Ausstellungen und ihrer Kommunikation,

zu befassen.

Die praktische Arbeit an oben genannten Themen und die Durchführung verschiedener Ausstellungsformate werden auf theoretischer Ebene durch Textmaterial zu Strategien und Methoden des Kuratierens und Ausstellens sowie durch Gastvorträge externer Expert*innen begleitet.

Die Studierenden erhalten darüber hinaus die Möglichkeit, eigene im freien Arbeiten entstandene Projekte im Kurs vorzustellen und zu besprechen.

Zur einführenden und weiterführenden Lektüre steht in der Bibliothek ein Semesterapparat bereit (Nr. 13).

Zur Teilnahme am Fachkurs bitte **per Email (katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de)** eine kurze Bewerbung mit Studienhintergrund und Interessengebieten schicken.

Leistungsnachweis

Note

319110009 Cheating Algorithms

N. Hamann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 08.04.2019

Beschreibung

Algorithmische Gestaltung wird oftmals mit komplexen, organischen Formen, mathematisch präziser Adaptivität und extremer Individualisierung gleichgesetzt. Dabei können Algorithmen im Designprozess auch ein Alleinstellungsmerkmal sein, ohne dass das Ergebnis automatisch oben genannten Eigenschaften aufweist. Vor allem im CAD können Algorithmen Abkürzungen darstellen, aufwändige Konstruktionen vereinfachen, die Kommunikation mit 3D-Druckern erleichtern oder ein völlig neues Formenrepertoire eröffnen. Man kann sie wie "Cheats" in einem Computerspiel einsetzen, um das gewünschte Design zu verwirklichen. Gleichzeitig muss man die Algorithmen selbst oft austricksen - also "cheaten", da diese aufgrund ihrer mathematischen Natur nur selten direkt zum Designen geeignet sind.

In diesem Fachmodul geht es darum, einige dieser "Algorithmischen Cheats" kennenzulernen, neue zu entdecken und das Austricksen anschließend zu kultivieren und zu dokumentieren. Wir arbeiten in Rhinoceros 3D und Grasshopper, Grundkenntnisse in der Bedienung beider Programme sind Voraussetzung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Rhinoceros 3D und Grasshopper sind von Vorteil. Eine selbständige Aneignung dieser, zusätzlich im Semesterverlauf, ist jedoch möglich.

Leistungsnachweis

Note

319110012 Experimentelles Zeichenstudio

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207

Beschreibung

Das Zeichnen der Dinge

Das Experimentelle Zeichenstudio ist der Ort, an dem sich jeden Mittwoch Abend alle, die zeichnen möchten, treffen können. Mit Modell oder ohne, mit Aufgabe oder frei: Hauptsache zeichnen!

Zeichnen ist das Erarbeiten von Themen mit anderen Mitteln.

Während des Semesters ist es sowohl möglich, eigene Themen zu bearbeiten und vom Gruppenarbeitsprozess zu profitieren, als auch die Aufgabenstellung des jeweiligen Tages zu verwenden, um sich zeichnerisch weiterzuentwickeln. Ungewohnte und bekannte Methoden werden sich überschneiden. Es werden unbedingt immer wieder zeichnerisches Handwerk / Grundlagen und zu zeichnende Dinge thematisiert.

Mitzubringen ist alles, was individuell Lust macht zu zeichnen (Zeichengeräte, Bildgegenstände bzw. -vorlagen etc.), sowie Papier.

Bemerkung

Das Experimentelle Zeichenstudio ist offen für alle, die regelmäßig zeichnen wollen und richtet sich ausdrücklich an Studierende aller Fakultäten. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Bei regelmäßiger Teilnahme und bei Erarbeitung eines eigenen Projektes kann ein Fachkursschein ausgestellt werden.

Leistungsnachweis

Fachkursschein

319110013 Gebrauchsanweisung // Manifest // Bekennerschreiben

S. Helm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 02.04.2019 - 02.04.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 15.04.2019 - 15.04.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 16.04.2019 - 16.04.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 13.05.2019 - 13.05.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 14.05.2019 - 14.05.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 17.06.2019 - 17.06.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 18.06.2019 - 18.06.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 21:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 01.07.2019 - 01.07.2019

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 5 - Projektraum 202, 02.07.2019 - 02.07.2019

Beschreibung

„Wir werden Weimar in die Luft sprengen. Berlin ist der Ort .. da ..da! Es wird niemand und nichts geschont werden. Man erscheine in Massen!“

Aus einem dadaistischen Flugblatt, Februar 1919 (Nach eigenen Angaben hat Johannes Baader im Sommer 1919 hunderte Exemplare des Flugblatts in der Nationalversammlung in Weimar abgeworfen)

Wenn wir heute einen stechenden Blick in die Vergangenheit werfen — von unten auf die museale Oberfläche der Klassikerstadt schauen — dann könnte der Eindruck gewonnen werden, dass Weimar tatsächlich in die Luft gesprengt und als repräsentatives Museumsdorf mit Übernachtungs- und Snackmöglichkeiten wieder aufgebaut worden ist. Aber zum Glück gibt es noch die Bauhaus-Universität, die eine Perspektive nach vorn lebt und ermöglicht. Um von hier aus versiert nach vorn experimentieren zu können, diskutieren wir in diesem Fachmodul diverse, wortgewaltige, inspirierende Dokumente aus Kunst, Politik, Gestaltung und Architektur. Passend zum Bauhaus-Jahr und zu 100 Jahre Weimarer Republik wird ein Schwerpunkt auf den Avantgarden der 20er Jahre, sowie ihren Kommunikationsformen liegen; zeitgenössische Dokumente, Präsentationstechniken und künstlerische Strategien werden ebenso ihren Platz finden.

Individuelle Semesteraufgabe wird es sein, ein bis drei exemplarische Dokumente herauszugreifen und sie in höherer Auflage zu reproduzieren. Diese ausgewählten Dokumente werden gemeinsam zur Summaery angeboten, präsentiert, inszeniert und vorgestellt.

Die Produktion und Vervielfältigung wird in dem Labor für Risographie der Professur Kunst und sozialer Raum geschehen. Ein Workshop zur Vorlagenerstellung, Bildbearbeitung und Umsetzung am Risographen ist Teil des Fachmoduls. Zur Auflockerung werden wir bei unseren Treffen mehrere Übungen machen, in denen wir vorhandenes Text und Bildmaterial collagieren, montieren und experimentell vervielfältigen.

Stichwörter:

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, Anarchismus, Bauhaus, Cut-up, Dadaismus, Die Vielen, Der Weg des Samurai, Die Kunst des Krieges, Einmaleins des guten Tons, Expressionismus, Faschismus, Feminismus, Futurismus, Homo sacer, Homo ludens, Identitäre Bewegung, IKEA, Konkrete Poesie, Kommunikationsguerilla, Kommunismus, Konservative Revolution, Konstruktivismus, Konzeptkunst, Kosmismus, Kubismus, Lettrismus, Merz, Movimento internazionale per una Bauhaus immaginista, Neo-Luddismus, Novembergruppe, Occupy, Pegida, Populismus, Remix, Subversive Aktion, Suprematismus, Unsichtbares Komitee, Verismus, ...

Bemerkung

Blockveranstaltung: Raum 202, Riso-Labor, VdV, Marienstr. 5

Montags, 15:00 – 21:00 Uhr und Dienstags, 10:00 – 15:00 Uhr

Block 1: 15.04.19 und 16.04.19

Block 2: 13.05.19 und 14.05.19

Block 3: 17.06.19 und 18.06.19

Block 4: 01.07.19 und 02.07.19

(aktive Teilnahme an der Summaery und diesbezüglichen Vorbereitungs- und Auftrefften. Termine werden bekannt gegeben).

Als Teil des Bauhaus-Semesters richtet sich der Kurs an alle Fakultäten.

Es wird einen Semesterapparat in der Universitätsbibliothek geben.

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von max. 20 Personen beschränkt.

Interessierte sollten am 02.04.2018 zwischen 10:00 und 12:00 Uhr zu einer Konsultation in den Raum 202, Riso-Labor, Marienstr. 5 kommen. Es ist zudem auch möglich ein Motivationsschreiben per E-mail an zu schicken.

sebastian.helm@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

319110014 Hooked

S. Paduch

Veranst. SWS: 6

Fachmodul
wöch.

Beschreibung

Nichts ist unumstößlich und die Prozesskurbel lässt sich unbegrenzt weiter drehen. Sich vom Anspruch der Endgültigkeit zu befreien, führt ins Machen, Probieren, Auswerten, Nachhaken, Weitermachen. Das Kernobjekt dieses Kurses ist der Haken - dieser wird innerhalb des Semesters nach unterschiedlichen Themen durchdekliniert - so soll wöchentlich auf Grundlage einer Teilaufgabe ein Belegstück entstehen. Methodische und praktische Einheiten wechseln sich über 10 Sessions ab und enthalten u. a. Modellbau mit Clay, Einscannen und Erstellen digitaler Modelle und deren Umsetzung im 3D-Druck sowie ein Gießverfahren. Ziel ist es, einen langfristigen Entwurfsverlauf eines einfachen Gegenstandes mit wechselnden Schwerpunkten zu durchlaufen und wöchentlich Ergebnisse zu generieren, die auch digitale und im Modellbau gefertigte Teilschritte umfasst, so dass der Fokus nicht auf einem finalen Abgabestück liegt. Die laufende Dokumentation der Belegstücke sowie deren angemessene Ausstellung ist Teil der Abgabeleistung.

Es werden pro Kurseinheit überwiegend Aufgaben gestellt, die im Beisein der Lehrenden bearbeitet werden. Innerhalb des angegebenen Zeitfensters findet gemeinsame und freie Arbeit statt.

Das Arbeitspensum soll in einem zu bewältigenden Rahmen bleiben, Hausarbeiten bzw. Hausaufgaben sind daher nur in Ausnahmesituationen vorgesehen.

Raum: MAIA Materialarchiv

Voraussetzungen: Grundkenntnisse eines CAD-Programmes

Leistungsnachweis: Anwesenheit, Ausstellung, Dokumentation

Bemerkung: Die Einwahl erfolgt am 03.04.2019 per Email an: pd@gestaltung.uni-weimar.de

319110016 HOW TO ? Vom Entwurf zum fertigen Produkt

S. Böttger

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 15.04.2019 - 15.04.2019

Mi, Einzel, 09:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 17.04.2019 - 17.04.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 29.04.2019 - 29.04.2019

Mi, Einzel, 10:30 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 22.05.2019 - 22.05.2019

Mi, Einzel, 10:30 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 05.06.2019 - 05.06.2019

Mi, Einzel, 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.06.2019 - 12.06.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 17.06.2019 - 17.06.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 08.07.2019 - 08.07.2019

Beschreibung

In diesem Fachmodul geht es um die Einführung in Geschäftspraktiken für selbständige Kreative. Ihr habt gute Ideen und einen Entwurf in der Tasche, den ihr weiterverfolgen wollt. Aber was nun? Anhand eines bestehenden Entwurfs oder eines fiktiven Briefings, lernt ihr Aspekte der Zusammenarbeit mit einem Hersteller kennen und sammelt erste Eindrücke zum Ablauf einer Serien-Produktentwicklung.

Produktdesign entsteht stets im Rahmen von Prozessen und im Dialog mit den verschiedenen beteiligten Personen. Kreativität spielt dabei eine zentrale, jedoch nicht die alleinige Rolle. In der Praxis ist sie in unternehmerische Strategien, taktische Vorgehensweisen und Positionierungs-Fragen der Marktwirtschaft eingebettet. Mittels einer Recherche und Marktanalyse, inspiziert, selektiert und identifiziert ihr euer potenzielles Kooperationsunternehmen. Außerdem werden wir Beispiele realer Briefings, konstruktiv hinterfragen und uns kritisch mit ihnen auseinandergesetzt.

Der Fokus dieser Übung liegt auf dem Kennenlernen von Prozessen aus der alltäglichen Praxis und dem entwickeln von Know How. Dabei geht es um banale Handgriffe, Wissen, Sensibilisierung für verflochtene Zusammenhänge und dem Umgang mit einer kritischen Bewertung von Außen. Des Weiteren werden wir Wege der Kontaktaufnahme,

Kommunikation (verbal als auch visuell), Präsentation, Strukturierung und Organisation erarbeiten. Ziel ist es anhand der gesammelten Kenntnisse, persönliche Strategien zu entwickeln und zu manifestieren. Nicht zuletzt werden wir darüber diskutieren wie der Designer Geschäfts-praktisch agieren kann und wie im Falle, einer urheberrechtlich geschützter Entwurfsleistung, eine Lizenzvertrag erhoben wird.

Am Ende des Moduls werdet ihr eine Präsentation erarbeiten und einen Leitfaden für eure möglichen ersten Schritte als Selbständiger Kreativer verfassen.

Im Rahmen des Fachmoduls ist ein Vortrag aus der Praxis geplant.

Bis zum Semesterende ist die Erstellung einem dem Fachmodul angemessenen, in Seitenzahl beschränkter Dokumentation gefordert.

Bemerkung

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgabe ist es von Vorteil, wenn ihr einen bereits bestehenden Entwurf als Basis für das Fachmodul mitbringt. Inhalte werden sowohl im Team als auch individuell erarbeitet.

Montags 13:00 – 16:00 Uhr, Raum 116 (Unter Vorbehalt) Mittwochs 9:00 – 13:00 Uhr, Raum 116 (Unter Vorbehalt) VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Das Fachmodul wird im ungleichmäßigem Wechsel, Montags oder Mittwochs statt finden.

Leistungsnachweis

Note

319110018 Kunstwelt I

F. Schmidt

Fachmodul

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein ZG10, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ziel des Kurses ist es zu vermitteln wie sich die Re/präsentation von Kunst im Laufe der Zeit gewandelt hat und welche Bedeutungsverschiebungen sich dadurch ergeben.

Die Art und Weise wie wir heute Kunstwerke wahrnehmen, hängt entscheidend von ihrer Präsentation im Ausstellungskontext und ihrer Repräsentation im Kunstfeld ab.

Das Wechselspiel von Kunstwerken, dem Raum in dem sie präsentiert und dem Feld in dem sie repräsentiert werden, soll sichtbar gemacht werden, damit die Studierenden ein Verständnis dafür entwickeln, welche Faktoren in der zeitgenössischen Kunst eine Rolle spielen.

In diesem Grundlagenkurs über zeitgenössische Kunst werden die Funktionen und Definitionen der einzelnen Institutionen vorgestellt (zeitgenössisches Museum, Kunstverein, Privatsammlung, Galerie, Messe, Projektraum...) und die Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren.

Diese Grundlagen werden in praxisbezogenen Einheiten vertieft und dienen als Ausgangspunkt zur eigenen Verortung im Kunstfeld.

Bemerkung

Anmeldung per Email: florian.schmidt@uni-weimar.de,

Begrenzte Teilnehmer*innenzahl!

Leistungsnachweis

Note

319110020 Machen!**T. Burkhardt**

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 06.05.2019 - 06.05.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 20.05.2019 - 20.05.2019

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 03.06.2019 - 03.06.2019

Beschreibung

Machen! ... und aus Fehlern lernen.

In diesem Fachmodul werden wir ausschließlich in Teams arbeiten, idealerweise bestehend aus Studentinnen und Studenten unterschiedlicher Fachrichtungen.

Anhand von 3 speziellen Aufgabenstellungen zu je 3 Wochen werden wir Strategien und Werkzeuge zur Ideenfindung und Umsetzung entwickeln und diese praktisch einsetzen.

Dabei ist Teamwork und Kommunikation gefragt: Ideen mit der Gruppe diskutieren, das eigene Ego zurückstellen und die speziellen Kenntnisse jedes Mitglieds nutzen, um zu besseren Ergebnissen zu kommen. $1 + 1 = 3$.

verstehen - untersuchen - visualisieren - prüfen - unbequeme Wahrheiten akzeptieren - nochmal von vorn

A failed experiment can be more important than a trivial design.

- Verner Panton

Bemerkung

Erster Termin: 8.4.2019

Studentinnen und Studenten aller Fachrichtungen sind herzlich eingeladen an diesem Experiment mit Spaß und Akkuschauber teilzunehmen. Die Einwahl erfolgt per Email am 4. April an: pd@gestaltung.uni-weimar.de benutzt dazu eure Uni-Email-Adresse, private Email Adressen werden nicht anerkannt.

Termine: Wöchentlich, Montags, 13-16 Uhr

Raum: wird noch bekanntgegeben

Leistungsnachweis

Note,

Realisation der Aufgabenstellungen in der Gruppe

319110024 SCHÖNER SCHEITERN: DIE DREI LÜGEN DER MALEREI - Einführung in experimentelle Techniken, Form- und Bildfindungsstrategien

J. Gunstheimer

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 08.04.2019

Di, wöch., 08:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 09.04.2019

Mi, wöch., 08:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 10.04.2019

Do, wöch., 08:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 11.04.2019

Fr, wöch., 08:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 12.04.2019

Beschreibung

Verantwortlicher Lehrender: Roman Liska (Künstlerischer Mitarbeiter bei Prof. Jana Gunstheimer)

Den Studierenden soll vermittelt werden, wie wir uns diverse Techniken aneignen und Strategien entwickeln können, um diese auf subversive Art und Weise zu verwenden, so dass Experimentation und Prozess im Mittelpunkt der Arbeit stehen. Anstatt eine auf Ergebnisse fixierte Herangehensweise zu verfolgen, liegt der Fokus hier auf der Möglichkeit des Scheiterns als Chance. Der experimentelle Ansatz soll formelhaftes Arbeiten aufbrechen und eine frische Ausgangslage eröffnen auf deren Basis neue Erkenntnisse gewonnen werden können. Diese Forschung dient dem Aufbau bzw. der Erweiterung des eigenen Repertoires und trägt zur Entwicklung einer eigenen künstlerischen Ausdrucksform bei. Zwischenergebnisse sowie Werkzeuge und Techniken können auch untereinander ausgetauscht werden damit in neuen Kombinationen kollaborative Ergebnisse entstehen können. Im Kern findet der Kurs in einem laborartigen Atelier statt, wird jedoch ggf. unter Zuhilfenahme der Werkstätten und anderer Örtlichkeiten ergänzt.

Auf der Grundlage einführender Vorträge zu den unten genannten Themenschwerpunkten erarbeiten die Studierenden gemeinsam in Gruppen unter Anleitung Referate zu einzelnen künstlerischen Positionen und/oder entwickeln Workshops zur theoretischen und/oder praktischen Erforschung der jeweiligen Techniken und Strategien. Begleitend finden ggf. Exkursionen zu thematisch korrespondierenden Ausstellungen statt. Die im Rahmen der jeweiligen Workshops entstandenen Arbeiten werden im Plenum besprochen und intern nach Möglichkeit in einer Ausstellung präsentiert.

Themenschwerpunkte:

Surrealistisches und Phänomenologisches Zeichnen: Experimentieren mit Technologie, Naturwissenschaft, und Phantasmagorie

Salvador Dali, Olafur Eliasson, Carsten Nikolai, Miltos Manetas, Hugh Scott Douglas

Fläche und Form: Formfindung und Komposition, Strategien zum Arbeiten mit (körperlichen oder materiellen) Einschränkungen

Henri Matisse, Kara Walker, Elsworth Kelly, Lucio Fontana, Angela de la Cruz

Mark-making: Prozessorientierte Strategien in der Kunst, Werkzeuge und Techniken als Strategie zur Bildgebung

Hans Hartung, Jackson Pollock, Cai Guo-Qiang, David Hammons

Body Art: Der Körper als Medium und Werkzeug in Malerei und Zeichnung

Yves Klein, Ana Mendieta, Hermann Nitsch, rituelle Körperbemalungen

Open Air: Natur als Leinwand

Robert Smithson, Richard Long, James Turrell, Michael Heizer

Instructions: linguistische und mathematische Modelle als visuelles Ausdrucksmittel in der konzeptuellen Zeichnung und Malerei

Sol Lewitt, Joseph Kosuth, Lawrence Weiner, Hanne Darboven, Jorinde Voigt, Yoko Ono

Drawing Restraint: Zeichnung als performatives Medium im dreidimensionalen Raum

Matthew Barney, Yoko Ono, Aaron Young, Claire Fontaine

Beyond the Frame: Skulpturale Ansätze in Malerei und Zeichnung

Supports/Surfaces, Frank Stella, Richard Tuttle, Karla Black

Quilts, Rugs, Tapestries and other Haptic Threads; weben, nähen, sticken, tuften, färben

Alighiero Boetti, Ghada Amer, Rosemarie Trockel, Ethan Cook, Gee's Bend Quiltmakers, African wax printing

Drawing as Vision: Zeichnung als Entwurf für Installation, Bühnenbild und Kostüm

Christo und Jeanne-Claude, Oskar Schlemmer, Robert Rauschenberg

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Experimentelle Malerei und Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer empfiehlt sich, da die Ergebnisse im Fachkurs auch im Projekt besprochen werden.

Das 1. Treffen findet am 15.04.2019 um 10 Uhr statt!

Leistungsnachweis

Fachkursschein

319110026 TEN POST COMMANDMENTS

G. Gramlich, M. Weisbeck

Fachmodul

BlockWE, 05.04.2019 - 07.04.2019

BlockWE, 05.05.2019 - 07.05.2019

BlockWE, 05.07.2019 - 07.07.2019

Beschreibung

Lehrpersonen: Max Salzborn, Lucas Graßmay (verantwortlich)

Beschreibung: Instagram, Facebook, Tinder - Social Media ist eine digitale Inspirationsquelle, Spielplatz, Einkaufszentrum, Datingplattform und Lebensberatung in einem. Schnellebig, kurzweilig und ohne inhaltliches Ende.

Doch wie kann man als Künstler*in, Grafikdesigner*in oder Gestalter*in diese Tools nutzen und für welchen Zweck? Was bedeutet Reichweite im echten Leben?

Im Rahmen des Fachkurses nähern wir uns theoretisch wie auch praktisch an die weitreichende Gestaltung mit Social Media an. Der Fachkurs wird in 3 Workshops aufgeteilt und enthält eine tägliche gestalterische Aufgabe für das ganze Semester.

Jeder Student*in benötigt einen Laptop und ein Smartphone.

319110032 Zeichnen, skizzieren und gestalten, künstlerische Interpretation und digitale Nachbearbeitung

K. Kunert

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2019 - 12.04.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 15.04.2019 - 15.04.2019

Fr, wöch., 09:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 26.04.2019 - 07.06.2019

Mi, Einzel, 19:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 15.05.2019 - 15.05.2019

Mo, Einzel, 15:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 27.05.2019 - 27.05.2019

Beschreibung

Richtig zeichnen und sehen lernen! Was kann ich in der Skizze ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche.

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

Der Fachkurs schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck.

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

Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool.

Bemerkung

Maximale Teilnehmerzahl 18, daher möglicherweise 2 Kursgruppen zu folgenden Zeiten:

wöchentlich feittags (und 2x montags; siehe Termine): Erstgruppe 09.00-11.30 Uhr und Zweitgruppe: 12.30-15.00 Uhr

Unterrichtsräume: Van-de-Velde-Bau, Raum HP 05 bzw. Raum 116; ab 14.06.2019 Marienstraße 1, MAC-Pool 104

Beginn: 12.04.2019; 9.00 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116

Arbeitsmaterialien:

Grafitstifte, B 6, B 8, HB, Farbmaler, Buntstifte, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

Anmeldung nur über folgende Mailadresse möglich: pd@gestaltung.uni-weimar.de

31912002 „Rettet uns der Strohalm?“ in Kooperation mit OEOO – One Earth One Ocean

B. Scheven

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305

Beschreibung

Im Projekt wird es darum gehen, Sinn und Unsinn unseres sich in Europa gerade ändernden (?) Umgangs mit Plastikprodukten („Strohalmverbot“) und Plastikabfällen inkl. deren Zusammenhang zur Klimaentwicklung zu analysieren, zu verstehen, darüber aufzuklären und kleine oder große Lösungskonzepte auf Kommunikations-, Dienstleistungs- oder auch Produktebene zu entwickeln.

Wichtigster Kooperationspartner für das Projekt wird die Organisation „One Earth One Ocean“ (OEOO) werden, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Gewässer weltweit von Plastikmüll, aber auch Öl und Schadstoffen zu befreien.

Ob Inszenierung, Filmprojekt, Illustration, Fotografie, ob programmiert, Publikation analog oder digital, Produkt, Dienstleistung alles wird erlaubt sein.

Es kommt auf die Idee an.

Die Definition einer Idee, Bewertungskriterien und Methoden zur Ideenfindung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen und das Präsentieren selbst.

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell / inhaltlichem Arbeiten

Sehr gute Deutsch- oder Englischkenntnisse,

Leistungsnachweis

Note

31912004 »Angewandte Fotografie I.«

J. Hauspurg, S. Herold

Projektmodul

319120006 ANSCHLUSS - Collaborate

M. Langer, S. Paduch

Projektmodul

Beschreibung

Die Kreative Arbeit ist Dreh- und Angelpunkt im 2. Semester Produkt-Design.

Dabei liegt im ANSCHLUSS - Collaborate ein besonderer Fokus auf den Rahmenbedingungen einer funktionierenden Zusammenarbeit im Team.

Denn kreative Arbeit findet häufig im Team statt. Kreativschaffende schließen sich für kurzfristige oder langfristige Projekte zusammen bei denen ihre individuellen Kompetenzen gefragt sind. So lassen sich nicht nur umfangreichere Projekte bewältigen, sondern insgesamt ein höherer Output und eine bessere Dynamik erzielen.

So auch im ANSCHLUSS - Semester.

Eigenständig denken - zusammen arbeiten.

Multiple Sichtweisen.

Konsens finden.

Im Rahmen von zwei Entwurfsübungen unterschiedlichen Umfangs und Länge, entwickelt ihr

die notwendige Hardware in Form von Möbeln und Produkten, die eure Zusammenarbeit als Team unterstützt und die den besonderen Anforderungen des kreativen Prozesses gerecht wird.

Denn das Produkt-Design Studium ist geprägt von einer hohen Dynamik - in den Ateliers finden eine Vielzahl an Tätigkeiten im Wechsel, nacheinander, teilweise parallel statt.

Aus der präzisen Beobachtung eures eigenen Arbeitsprozesses, dem anderer Studierender sowie externer Kreativschaffender entwickelt ihr Entwurfsansätze, die im Laufe des Gestaltungsprozesses immer weiter konkretisiert und schließlich als 1:1 Modelle umgesetzt werden.

Die Arbeitsmöglichkeiten für Designer sind enorm vielfältig. Das macht die Kreativbranche spannend, aber auch unübersichtlich. Die intensive und punktuelle Auseinandersetzung mit den verschiedenen beruflichen Perspektiven im Produktdesign ist daher wichtiger Bestandteil im ANSCHLUSS - Collaborate.

Bemerkung

Plenen finden sowohl mit der gesamten Gruppe als auch in den Entwurfs-Teams statt.

Der Entwurfsprozess wird durch eine Zwischenkritik und eine Ausstellung im Rahmen des Summaery strukturiert.

Zum Ende des Sommersemesters ist eine qualitative Dokumentation die von jedem Teilnehmer einzeln erstellt wird gefordert.

Erstes Treffen 02. April 09.00 Uhr Raum 003

Tag: Mittwoch, Donnerstag, ggf. Dienstag, 09:00 - 17:00 Uhr

Rhythmus: wöchentlich

Raum: 003 oder 116, Geschwister-Scholl-Str. 7

Weitere Projektbestandteile

Rhetorik-Workshop

Exkursion COR

Exkursion Krämerloft (Coworking Space)

Exkursion Zi-Jena

Referate Berufsbild Design

Vorträge

Aust und Amelung

Jonas Nehrlich

Elisabeth Kaufmann

Zuschuss - Workshop

Leitung: Martha Schwindling

Leistungsnachweis

Note

319120009 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 09.04.2019

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 10.04.2019

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.

Anmeldung nur per Email: peter.heckwolf@uni-weimar.de

Bemerkung

Projekttag: Dienstag und Mittwoch von 10-16 Uhr. Weitere Werkstatttermine nach Absprache. Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit!

Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung im WS 2018/19

319120012 deal with?**G. Babtist, S. Böttger**

Projektmodul

Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 16.04.2019 - 16.04.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 23.04.2019 - 23.04.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 30.04.2019 - 30.04.2019
 Di, Einzel, 08:00 - 14:00, 07.05.2019 - 07.05.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 21.05.2019 - 21.05.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 28.05.2019 - 28.05.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 11.06.2019 - 11.06.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 18.06.2019 - 18.06.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 25.06.2019 - 25.06.2019
 Di, Einzel, 09:00 - 14:00, 09.07.2019 - 09.07.2019

Beschreibung

Designernnen und Designer sollen Probleme lösen. Von ihnen wird in interdisziplinären Teams erwartet, dass sie mindestens innovative, wenn nicht sogar visionäre Produkte, Dienstleistungen oder Systeme entwerfen. Sie sollen gesellschaftlich eine wichtige Vorreiterrolle übernehmen, neue Grenzen setzen und am besten dabei noch die Welt retten. Zu hoch gegriffene Ziele? Sicherlich!

Dennoch ist Design, tatsächlich eine komplexe Dienstleistung im Umgang mit verschiedenen Interessensgruppen und daraus resultierenden Spannungsverhältnissen. Auf der einen Seite steht der Gestalter oder das Designbüro, auf der anderen Seite stehen anspruchsvolle Institute, Unternehmen und dessen Shareholder und irgendwo dazwischen gibt es viele unterschiedliche Stakeholder.

Der Schwerpunkt des Projektes „deal with?“ liegt nicht auf der Selbstverwirklichung und Entfaltung der individuellen Gestalter-Persönlichkeit. Vielmehr geht es darum, Bewusstsein für eine Kompetenz zu schaffen, die für ein späteres Berufsleben unerlässlich ist: Die Fähigkeit seine Kreativität in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Doch warum sollten Designstudierende überhaupt Marktkonform denken lernen? Letztendlich geht es um die reflexive Entwurfsübung, um daraus eine individuelle kritische Haltung zur herrschenden Designkultur zu entwickeln und eine eigene Position und Haltung zu manifestieren.

Die Marke selbst denkt nicht und ist nicht kreativ! Daher werdet ihr als kreative Freigeister, Entwürfe erarbeiten, die sich an der „Erwartungshaltung“ eurer identifizierten Marke orientieren, oder diese übertrifft. Dabei sind Grenzen der Markenidentität einzubeziehen, kritisch zu hinterfragen oder qualitativ sinnvoll zu erweitern. Um den Kunden zufrieden zu stellen, muss man die Marke gut kennen und sorgfältig analysieren. Um dies zu erreichen werdet ihr die Marke tiefstgehend „lupen“! So lässt sich überraschen, mit neuen Ideen begeistern und eventuell mit einer zukunftsweisenden Vision überzeugen. Diese Übung erfolgt an Hand von real existierenden, selbst gewählten Firmen und Marken.

Ziel des Projektes „deal with?“ ist die Entwicklung von mehreren Entwürfen (im zweier Team und individuell), für eine Dienstleistung und/oder ein Produkt. Diese werden in unterschiedlichen Maßstäben, bis 1:1 Form- und Funktionsmodelle ausgearbeitet. Die visuelle Präsentation dessen, bekommt einen hohen Stellenwert im Rahmen des Projektes und soll während der Summaery, die Marke und ihre Identität visuell spiegeln. Dem voran geht eine sorgfältig erarbeitete Marken und Unternehmeranalyse im Team. Der Entwurfsprozess gliedert sich anhand einer Zwischen- und Endpräsentation. Bis zum Semesterende ist die Erstellung einer Dokumentation gefordert.

Die Lerninhalte werden durch Vorträge aus der realen Praxis und einer Exkursion unterstützt. Im Projekt stehen folgende Schlüsselbegriffe im Fokus: Markenidentität / Shareholder / Analyse / Empathie / Reflexion / Identifikation / Positionierung / Kreativität / Freiheit / Beschränkung / Konzept / Strategie / Produkt-Dienstleistung / Prozess / Marke / Branding / Markt / Marketing / Kunde / Zielgruppe / Stakeholder / Projektmanagement / Design und Management.

Bemerkung

Konsultationen nach individueller Vereinbarung

Leistungsnachweis

Note

319120013 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 16.04.2019

Beschreibung

Weitere Lehrperson: Roman Liska (begleitend)

Eine der herausragenden Eigenschaften von Kunst war es schon immer, Gegenmodelle zum Existierenden zu denken und kritische Entwürfe jenseits des Mainstream zu entwickeln.

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.

Während des Semesters wird eine Exkursion stattfinden.

Bemerkung

Das 1. Projektplenum findet am 16.04.2019, 10 Uhr statt!

Voraussetzungen

Anwesenheit ist Pflicht!

Leistungsnachweis

Projektschein

319120014 FREIES PROJEKT - Die Vermessung des Alltags

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 09.04.2019

Beschreibung

...Auf dem Weg nach Weimar Gelmeroda, in das Neufert-Haus (Neufertbox), der Wirkungsstätte des Architekten Ernst Neufert (Bauhaus-Student und Mitarbeiter von Walter Gropius), Autor der Bauentwurfslehre (einem Referenzkatalog für Baunormen und Maßstandards)

Norm und Standard bestimmen ‚moderne‘ Wohn- und Lebensräume. Diese zu hinterfragen und anlässlich konkreter baulicher Gegebenheiten in Weimar zu aktualisieren, ist Inhalt einer künstlerischen Annäherung. Das Gehen im Stadtraum und das Aufsuchen authentischer Bauhausorte schaffen eine Verbindung von erworbenem Wissen und

körperlicher Erfahrung. Dabei bestimmen die kritisch-reflexive Annäherung an verschiedenartige historisch wie politisch geprägte Denkräume die Inhalte der „kritischen Gedankengänge“ im Rahmen des Kongresses „Denkraum Bauhaus“ (27-29.2019). *Räume und Resonanzen* werden dabei im Sinne der ‚Spaziergangswissenschaften‘ von Lucius Burkhard (dem Gründer der Fakultät Kunst und Gestaltung der BUW) verhandelt.

Ausgehend von Phasen der intensiven Wahrnehmung und Erforschung sowie der Enträtselung ästhetischer, historischer und zeitgenössischer Botschaften, soll ein gestalterisch-experimenteller Prozess angebahnt werden. Ausgelotet werden dabei die Wechselwirkungen von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsprozessen. Der spielerische Umgang und die Experimentierfreude mit der bewegten Raumerfahrung sollen Architekturvermittlung und künstlerische Produktion miteinander verknüpfen. Gleichsam sollen Ideen entwickelt werden, wie Menschen ein Zugang zu Architektur, Architekturgeschichte und deren Ausdrucksmöglichkeiten verschafft werden kann. Wie können Alltagspraktiken, subjektiv Gedachtes und Erdachtes sowie Lebensführung mit dem Feld der Architektur in Verbindung gebracht werden?

Konkretes Ziel des künstlerisch-reflexiven Prozesses ist die Gestaltung einer moderierten Wegeführung und -begleitung zum Neufferthaus und die Mitgestaltung der vor Ort geplanten Veranstaltung.*

(* Vermessung des Alltags – Künstlerisch-Architekturtheoretischer Dialog, Dr. Gernot Weckherlin und Künstlerin Francis Zeischegg mit Ausstellung im Koffer zu „Norm und Maß“.)

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 09.04.2019, 9-14 Uhr, 14-tägig und in der Woche vom 27.-29.09.2019 sowie Termine nach Vereinbarung

1. Treffen findet im Raum 102, Geschwister-Scholl-Str. 7 (VdV) statt.

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Leistungsnachweis

Projekt: Entwicklung Konzept und Durchführung einer moderierten Wegeführung und Begleitung im Stadtraum Weimar zum Kongress "Denkraum Bauhaus" 27.-29.09.2019

319120017 #Hashtag

G. Gramlich

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 09.04.2019

Beschreibung

Typografische Plakate in drei Formaten analog konzipieren und produzieren:

- Risographie A3
- Hochdruck A2
- Siebdruck A1

319120022 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst – Anschluss-Projektmodul III

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 16.04.2019

Beschreibung

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht aktuell, besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘, die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler*innen, Kurator*innen und Theoretiker*innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf die Routinen und Rituale des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Dabei steht für die Teilnehmer*innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt.

In 2 Etappen - jeweils im Sommersemester 2017 und 2018 - führten je 12 Studierende der Bauhaus Uni Weimar in Berlin, Weimar und der Region Ulm / Stuttgart mit insgesamt 18 Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen sowie Vermittler*innen ein moderiertes Interview durch. Dabei sollten die Befragten sich zu ihren Prägungen, zu ihren Wegen und Umwegen und zu ihrer jeweiligen künstlerisch-gestalterisch-wissenschaftlichen Laufbahn äußern. In der direkten Begegnung mit diesen sehr verschiedenen Persönlichkeiten, ihren Arbeiten und ihren Orten, entstanden Gespräche, die auch Fragen nach der Entstehung von künstlerischer Identität und die Bedeutung von Kunst und ihrer Wirkung auf gesellschaftliche Prozesse thematisierten.

Im Anschluss an diese vorangegangenen Projektphasen wird im Sommersemester 2019 ein dritter und letzter Teil des Projekts „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ vertiefend angeboten. Im Bauhausjahr zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ der vom 26.-29. September 2019 an der BUW ausgerichtet wird, soll nun das gelungene Experiment einer dialogischen-künstlerischen Praxis im Sozialen Raum in einer Ausstellung im Hauptgebäude der Universität präsentiert werden. Die Ausstellung, sowie eine Videodokumentation und ggf. Publikation (bzw. Web-Präsentation) sollen dazu dienen, den dialogischen Prozess erlebbar zu machen. Die Studierenden der beiden Projektmodule 2017 und 2018 werden ihre künstlerischen Arbeiten zu diesem Anlass runden und die ambitionierte und kritische Performance „Wegsehen“, die im Sommer 2018 auf dem Jorge Semprun-Platz vor dem Atrium in Weimar (Topografie der Moderne) von der Projektgruppe erarbeitet und durchgeführt wurde, überarbeiten und filmisch dokumentieren, mit dem Ziel im Bauhausjahr auch die Auseinandersetzung mit der politischen Geschichte des Platzes in Weimar und damit auch Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse anzustoßen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme eines der voran gegangenen Projektmodule I und II voraus. Als Teil des Projekts wird eine mehrtägige Exkursion nach Berlin Ende April 2019 und Mitte Mai eine Tagesexkursion nach Leipzig angeboten, die für alle Teilnehmer*innen verbindlich ist.

Anmeldung nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Beginn: 16.04.2019, 09.00-16.00 Uhr, 14tägig und in der Woche vom 24.-29. September 2019 sowie Termine nach Vereinbarung

Exkursion: 3-4 Tage Berlin Ende April 2019 sowie 1 Tagesausflug nach Leipzig Mitte Mai 2019 (verbindlich nach Absprache mit den Teilnehmer*innen).

Sprechstunde nur nach vorheriger Vereinbarung: (Mittwochs 10-11 Uhr)

Voraussetzungen

1 x Sem. Teilnahme am Projekt „I see you – Identitäten in den Räumen der Kunst“ SoSe 2017 / Sose 2018

Leistungsnachweis

Projekt: Konzeption und Präsentation (Ausstellung) zum Kongress „Denkraum Bauhaus“ 27.-29.09.2019

319120027 Kunst und sozialer Raum, PROJEKT PLENUM

S. Helm, C. Hill

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 16.04.2019

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind.

Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder umfassenden Gruppenarbeiten erprobt.

Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar. Für Experimente und thematisch passende Inszenierungen steht den Projektteilnehmer_innen neben Arbeitsräumen das Ladenlabor der Professur zur Verfügung. Das Ladenlabor ist ein begehbare Ladengeschäft mit variablem Tresen und einer Schaufensterfront (nach amerikanischen Vorbild).

Inhalte der Lehre:

Agendasetting

Appropriation

Archivierungssysteme

Ästhetik

Culture Jamming

Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf

Eventkonzeption und -gestaltung

Dokumentation

Geschlechterrollen

handwerkliche Fähigkeiten

Homo ludens

Installation

Installation und performative Praxis

Intermedia

Konzeptentwicklung

Konzeptkunst

Künstler_innen als Unternehmer_innen

künstlerische Archive

Notizsysteme

mobile künstlerische Identität und Präsentation

Performance

Präsentationstechnik

Pressearbeit

Recherche

Rekonstruktion

Rekontextualisierung

Rhetorik

Selbstdarstellung

Self-Publishing

textilbasierte Kunst

Trendforschung

visuelle Erscheinung

Werttheorie/Wertkritik

Leistungsnachweis

Note

319120029 Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit. Visionen für die Gesellschaft von Morgen.

B. Scheven

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 15:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 08.04.2019 - 08.07.2019

Beschreibung

Verantwortlich: Prof. Burkhard von Scheven, Prof. Bild-Text_Konzeption / Marlene Utz / Robin Lindner

Tätig für den Fortschritt der Menschheit? Wir studieren an einer Universität der Tätigen, des praktischen Tuns. Wir werden als Architekt oder Bauingenieurin, als Gestalter, Planerin oder Künstler, als Medienmanagerin für eine Gesellschaft der Veränderung gebildet und ausgebildet. Wir werden diese Veränderung mitgestalten und uns von

ihr gestalten lassen müssen. Doch in welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat diese Weltanschauung auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun?

Das Labor fürs Neue Land fordert Studierende aller Fakultäten dazu auf, in einem fakultätsübergreifenden Projekt gemeinschaftlich und aus verschiedenen Blickwinkeln die jeweilige disziplinäre Praxis vor grundlegenden Ideen von Gesellschaft zu reflektieren und von diesem Punkt aus gedankliche Vorausarbeit in die praktische Zukunft zu wagen.

Im Grundlagenpart blicken wir vorausschauend in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurück. Damit wollen wir das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen erweitern und geistiges Maß nehmen für das Erdenken utopischer oder dystopischer Szenarien einer Zeit nach der (Post)Moderne. Im Anwendungsteil übersetzen wir diese in der Theorie gründenden Zukunftsbilder in konkrete Entwürfe, Konzepte oder Planungen, Designs oder Kunstwerke für eine Zeit nach unserer Zeit. Dazu werden methodische und inhaltliche Impulse durch Vorträge aus verschiedenen Disziplinen der Fakultäten gesetzt. Die fächerübergreifende Zusammenarbeit eröffnet uns die Möglichkeit die Lebensganzheit einer zukünftigen Welt ahnbar werden zu lassen. Für dieses Experiment verlassen wir Weimar und begeben uns an einen Ort im thüringischen Altenburg zwischen Stadt und Land, zwischen Stillstand und Aufbruch. Während mehrtägiger Arbeits- und Lebensaufenthalte entwickeln wir unsere Zukunftswerte und -werke. Unser Ausblick soll als Einblick in Form einer Ausstellung zur Summaery und vor Ort präsentiert werden.

Das Projekt richtet sich an Studierende v.a. höherer Semester, die bereit sind, sich auf ein anspruchsvolles Gedankenspiel einzulassen und die Lehrveranstaltung aktiv mitzugestalten. Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung, Bauingenieurwesen und Urbanistik wird die LV als Projektmodul (18 bzw. 12LP) angeboten. Für die Studierenden der Fakultät Medien wird die Veranstaltung als zwei Seminare (à 6LP) angeboten, wobei die Teilnahme am Anwendungsseminar die Teilnahme am Lektüreseminar voraussetzt.

Bemerkung

Raum und Zeit: Details werden von Robin Lindner mitgeteilt.

Einzelne Termine weichen ab, dies wird in der ersten Projektsitzung bekannt gegeben. Das gemeinsame Auftakttreffen findet am 05.04.2019, um 09.15 Uhr statt.

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten.

Leistungsnachweis

Note

319120035 PROSIT.

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Beschreibung

PROSIT — eine Stellungnahme aus dem Kosmos der Fotografie oder das Hinterfragen der zeitgemäßen Lehre von fotografischen Inhalten und deren Bildstrategien.

Nach 25 Jahren Lehre Fotografie an der Fakultät Kunst und Gestaltung — im Bereich der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar — wird es Zeit sich noch einmal gemeinsam »umzuschauen«. Widmen wir uns der Entwicklung bildstrategischer Verfahren der letzten Jahrzehnte und versuchen deren Art in Funktion und Präsentation in die Zukunft zu überführen.

In meinem letzten Semester an der Bauhaus-Universität Weimar werde ich die Schubladen leeren und in wöchentlichen Vorträgen einzelne Arbeiten — meiner fast 40 jährigen Schaffensphase — präsentieren und mit Euch neu deklinieren.

In einem gemeinsamen kuratorischen Prozess blicken wir retrospektiv auf die verschiedenen Jahrgänge Eurer Vorfahren" im Fachbereich und stellen diese Arbeiten in einen zeitaktuellen Bezug. Hierbei müssen Plattformen, Strategien und Manipulationsmöglichkeiten hinterfragt werden. Nach ausreichender Analyse und Experiment soll eine Auswahl in diverse Plattformen ausgespielt werden. Hierbei visieren wir eine gedruckte Publikation (Katalog) und ein medienspezifisches digitales Pendant an.

Nach dieser erfolgreichen Kollaboration aus Grafik-, Druck-, Digital- und Fotospezialisten gibt es genügend Grund zu feiern und die Tür in meinem Büro nach dem Sommersemester 2019 zu schließen.

PROSIT & adé!

Bemerkung

Raum und Zeit: Dienstag 10.00 Uhr // Limona Raum 403 // Start: 09. April 2019

Zuordnung zu Einrichtungen: Limona/Fotostudio

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

319120036 Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt

Projektmodul

Mo, unger. Wo, von 11:00, ab 08.04.2019

Beschreibung

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

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

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

Bemerkung

Raum und Zeit: Hauptatelier VdV, Raum 002; Mo. und Di. nach Bekanntgabe

Erste Veranstaltung: Montag, 08.04.2019; 11 Uhr

Das Projekt richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Die Höchstteilnehmerzahl ist auf 35 Studierende begrenzt.

Konsultation und Auswahlplenum wird am Dienstag 02.04.19 zwischen 10.00 Uhr und 16.00 Uhr angeboten.

Leistungsnachweis

Note

319120041 Freies Projekt**F. Zeischegg**

Projektmodul

Beschreibung

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

Anmeldung: nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 107

Termine nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Note/Präsentation/ 18 LP

319140005 Counter Cinema**J. Bee**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 09.04.2019

Mo, Einzel, 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Screeningtermin, 17.06.2019 - 17.06.2019

Beschreibung

This class will focus on cinema as emancipatory and political practice. We will concentrate on so-called third and fourth cinemas, which have emerged as answer to colonial living conditions and social oppression in the decades following the 1960s. Third cinema was a movement for alternative modes of production and distribution and was mainly centered on Latin America during the sixties, later activating film-makers in Asia and Africa. For groups like Cine Liberación, film-making was a political tool of liberation; these groups understood aesthetic change as key to social change. Following Argentine filmmaker Fernando Solanas' text on third cinema, we will screen and discuss key films of third and fourth cinema. During recent decades, third cinema has developed styles questioning the modes of production, as well as the aesthetics and values of US and European auteur cinemas, focusing either on capitalist or individualist film-making practices. In accordance with this, we will discuss examples of Latin American film-making, as well as from African cinema, in recent decades. This will help us understand how political film-making can challenge dominant models of production and reception. Fourth cinema was and is a constant struggle for self-

representation and a challenge to western models of narration, history, subjectivity and time. It can be understood as a way of re-working and challenging modes of representation and introduces new world images and cosmologies to cinematic representation.

Both notions – third and fourth cinema – must not be understood as hierarchised, but rather as historical counter-movements to first and second cinema. In *Time Image*, Gilles Deleuze writes about the minor cinema as developing new modes of storytelling and new images challenging the hegemonic production of western films. Minor cinema is a "small art" facilitating the emergence of new subjectivities, as well as new collectivities. According to Deleuze, modern political cinema, is a collectivity yet to be invented – by cinema. A people is not to be represented, but brought into existence by cinematic representation. In this context, 'minor' refers to new perceptions of the world. Minor cinema produces experimental aesthetics, as well as (collaborative) modes of production, asking for social change: Minor resists the major, the dominant or hegemonic modes of film-making.

We will discuss one film each week and read accompanying texts on film-making, film philosophy and decolonial movements. Short input film presentations are to be prepared by student teams. Besides discussion and presentations, we will have team work units and poster presentations.

Leistungsnachweis

Written essay 12-15 pages. I offer the opportunity to pass the exam with a self-made short film or a similar audiovisual product framed by a written text building on the topics of the seminar or a video essay including a theoretical perspective on the topic. Each film will be discussed before its production with me and the scope of the work will be set individually based on the expected workload and theoretical depth.

319140007 Denkraum Bauhaus – zur Aktualität der Bauhaus-Ideen für eine zeitgemäße Bildung von Künstlern, Gestaltern, Architekten und Vermittlern (FD-Modul 3/ Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Block, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, 04.04.2019 - 04.07.2019

Beschreibung

Sich der Frage nach der zeitgemäßen Bildung einer nachwachsenden Generation von Architekt*innen, Künstler*innen, Gestalter*innen und Vermittler*innen zu stellen, ist nicht nur Ziel des geplanten Kongresses Denkraum Bauhaus, der vom 27.09.2019 bis 29.09.2019 an der Bauhaus-Universität Weimar ausgerichtet wird, sondern auch des dazugehörigen Begleitseminars, welches disziplinenübergreifend interessierte Studierende aller Fakultäten ansprechen soll, sich den notwendigen Inhalten einer Bildung zukünftiger Gesellschaftsgestalter zu stellen.

Provozierten das weltpolitische Geschehen, die ökonomische Situation und die technischen Entwicklungen vor 100 Jahren Fragen an und neue Wege für eine zeitgemäße ästhetische Bildung im damaligen Staatlichen Bauhaus in Weimar, sind wir auch heute, 100 Jahre später gefordert, sich der Frage nach relevanten Inhalten und Fertigkeiten für eine zukünftige Gesellschaftsgestalter erneut zu stellen. Da die zeitgenössischen Künste, die Gestaltung und die Architektur von aktuellen Entwicklungsprozessen unmittelbar betroffen sind, weil diese nicht nur Auswirkungen auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit haben, sondern auch neue Kontexte erschließen helfen und damit Chancen auf eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Fragestellungen eröffnen, ist die Auseinandersetzung mit dem Thema zentral. Welche Ziele bestimmen also die heutige Bildung von Künstler*innen, Gestalter*innen, Architekt*innen und Vermittler*innen als zukünftige Gesellschaftsgestalter? Welche Erwartungen müssen wir an eine professionelle Bildung dieser formulieren und welcher Fähigkeiten und Fertigkeiten bedarf es, angemessen auf die Fragen unserer Zeit zu reagieren.

Sie sind eingeladen sich diesem Diskurs nicht nur innerhalb des Seminars zu stellen, sondern gemeinsam mit den Referenten des Kongresses Denkraum Bauhaus in den Austausch zu treten. Die Arbeit in den Sektionen an den drei Kongresstagen bestimmt den Seminarkontext. Diese soll nicht nur Anreize für die Teilhabe an Entwicklungsprozessen die eigenen Studiengänge bieten, sondern auch helfen, das eigene professionelle Selbstverständnis zu befragen und den Fokus auf entsprechende Studieninhalte zu richten.

Mit der breiten Themenaufstellung innerhalb des Kongresses wird der Diskurs über die Fächergruppen hinaus bewusst gefördert, um einen disziplinübergreifenden Denkraum zu schaffen und die Potentiale des Austausches zwischen unterschiedlichen Denk-, Sprach- und Handlungskulturen erfahrbar werden zu lassen. Gearbeitet wird an

historischen Orten des Bauhauses in Weimar sowie an aktuellen Bildungsorten der Bauhaus-Universität Weimar wie des Denkraumes Bauhaus. **Die kostenfreie Teilnahme am Kongress setzt die Teilnahme am Seminar voraus. Die Einführung in die Thematik sowie in die Struktur des Kongresses, die Themenvergabe sowie die Information zum Leistungsumfang erfolgen in der Einführungsveranstaltung am 04.04.2019.** Informationen zum Kongress sind zu finden unter: <https://www.uni-weimar.de/de/architektur-und-urbanistik/forschung-und-kunst/forschung/tagungen/denkraum-bauhaus/>

Anmeldung per E-Mail: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Termine:

04.04.2019; 13-16 Uhr

02.05.2019; 13-16 Uhr

06.06.2019; 13-16 Uhr

04.07.2019; 13-16 Uhr

Block: 26.09.-29.09.2019

Leistungsnachweis

dreitägige Kongressteilnahme, Dokumentation ausgewählter Sektionsangebote, Mitwirkung in der Kongressorganisation, schriftliche Hausarbeit zu einer aus den Inhalten des Kongresses abgeleiteten individuellen Fragestellung, 6 LP

319140008 Digitale Medien in der Kunstvermittlung (FD 1 - Modul)

D. Dives

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 18.04.2019

Beschreibung

„Ich glaube an die Erziehbarkeit des Menschen durch Kunst, weil sich Kunst, wenn sie gut ist, mit dem Auffinden der Wahrheit beschäftigt. Und zwar auf durchaus vergnügliche Weise.“

- *Claus Peymann*

Das Seminar gibt einen Einblick in die heterogene Methodenvielfalt im Bereich der Kunstvermittlung. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der direkten Verwendung digitaler Medien. Dabei stehen diverse Themenfelder wie Museumspädagogik, Audiowalks und Smartphone-Apps im Fokus und dienen sowohl als Grundlage zur theoretischen Aufarbeitung, als auch zur Entwicklung konkreter Praxisbeispiele. Ein Austausch mit dem Modul "Solange es Kinder gibt, wird es Kinder geben" von Fabian Kühlein, Professur Experimentelles Radio, ermöglicht zudem einen interdisziplinären Austausch und die Möglichkeit zur kursübergreifenden Kooperation.

Bemerkung

Anmeldung per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Kompaktseminar

Termine: 18.04.2018 02.05.2018 16.05.2018 06.06.2019 13.06.2019 27.06.2019

Leistungsnachweis

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

319140012 Geschichte der Wahrnehmung

S. Leyssen

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 09.04.2019

Beschreibung

The thesis that our perception has a history has long been one of Media Studies' central themes. In this seminar, we investigate this thesis of the historicity of perception anew by situating it in different places where human perception has been investigated. We explore different case studies in the history of perception research and its media: in physiology and psychology, but also in artistic research, architecture or design. For each case we analyse the experimental setting or research design, the material culture and the specific perceptual practices. In this way we investigate how the research contexts of perception changed and how also the perception that was investigated became something very different. Through these different case studies, we examine what it could mean that our perception obtained a history.

The seminar will be offered in English. In the framework of the Bauhaus semester SoSe2019, this seminar is open for all faculties, and is explicitly welcoming students from Media Informatics, Art and Design, and Media Architecture that are interested in the history of perception.

Apart from regular presence, regular readings and participation in discussions, the prerequisites for this course are an interest to explore the intersection of theoretical and experimental knowledge, an investigative use of your senses, and an openness to encounter new perceptions.

Leistungsnachweis

Regular presence, readings and participation in discussions; Presentation; Paper.

319140014 Konsumkulturen: Aufmerksamkeit, Bildlichkeit, Nachhaltigkeit

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 10.04.2019

Beschreibung

Ausgehend von Theorien, Praktiken und Objekten werden symbolische, ideologische, kulturelle und gesellschaftliche Dimensionen von Konsumkultur beleuchtet. Die Begriffe „Aufmerksamkeit“, „Bildlichkeit“ und „Nachhaltigkeit“ stellen hierbei drei wesentliche Orientierungspunkte dar, die gerade für zeitgenössische Formen der Konsumkultur von wesentlicher Bedeutung sind. Vor allem die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit – als scheinbar wirkmächtiges Leitmotiv aktueller Debatten – steht im Fokus der zweiten Seminarhälfte.

Dieses Wissenschaftsmodul erkundet die unterschiedlichen Felder der Konsumkultur. Konsum wird dabei als ökonomisches und soziales Phänomen und insbesondere auch als Kulturthema in den Blick genommen. Im Wissenschaftsmodul werden Bildformen der Konsumförderung (z.B. Werbung, Verpackungen), Orte/Objekte der Konsumerfüllung (z.B. Warenhäuser, Festivals, Smartphones) und alternative Konsumpraktiken (z.B. c2c, zero waste) untersucht und ausgewählte Beispiele auf ihren „Fiktionswert“ befragt.

Bemerkung

Einführungssitzung: Mittwoch 10. April, Marienstraße 14, Raum 219, 13:30

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

319140016 Labor fürs Neue Land: Die Idee, in der wir leben.

B. Scheven

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 10.04.2019 - 10.07.2019

Beschreibung

In welchen grundlegenden Vorstellungen vom Menschen und seiner Rolle in der Welt bewegen wir uns, während wir gestalten, entwerfen oder analysieren? Mit welchem Menschenbild und für welche Welt arbeiten wir? Welchen Einfluss hat dieses Welt- und Menschenbild auf unser schöpferisches, planendes oder konstruierendes Tun? Wie wird es sich verändern (müssen), um in Zukunft Gesellschaft gestalten zu können?

Das Labor fürs neue Land lädt Studierende aller Disziplinen ein, im Lektüreseminar 'Die Idee, in der wir leben?' in zentrale Gesellschaftsentwürfe der europäischen Philosophie zurückzublicken und vor diesem Hintergrund eine eigene Standortbestimmung vorzunehmen und das Verständnis für die ideengeschichtlichen Kontexte unseres eigenen Tuns und seiner Rahmenbedingungen zu erweitern.

Die Themen des Seminars sind jeweils das Verhältnis von Mensch zu Artefakten, Technik, Arbeit und Ware sowie Mensch.

! Studierende, die das Projektmodul Labor fürs neue Land: In einem Land nach unserer Zeit belegen, können das Lektüreseminar NICHT separat belegen, es ist Bestandteil des Projektmoduls !

Leistungsnachweis

Zwei Essays

319140020 Raum für Demokratie - 3. Volkswettbewerb zum Theaterplatz in Weimar (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, J. Heinemann

Wissenschaftliches Modul

Fr, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, ab 26.04.2019

Beschreibung

Demokratie und Stadt gestalten

Anlässlich des 100-jährigen Jubiläums der 1. Demokratie in Deutschland, der Weimarer Verfassung, des ersten Frauenwahlrechts und der Bauhausgründung, wollen wir nicht nur feiern und würdigen. Wir wollen AKTIV werden und Demokratie neu interpretieren, einen städtischen Mitgestaltungsprozess initiieren und erproben. Die Woche der Demokratie Anfang Februar 2019 war ein perfekter Anlass, um einen Volkswettbewerb auszuloben, dessen Einreichungen die Arbeitsgrundlage dieses Seminar sind.

Thema des Wettbewerbs ist die Um- und Ausgestaltung des Theaterplatzes – dem pulsierenden Herzstück Weimars, der spezifisch und stellvertretend als **der** öffentliche Platz der Stadt betrachtet wird. Der Theaterplatz ist nicht nur ein kulturell und politisch geprägter Ort, sondern auch ein wichtiger Platz sowohl im alltäglichen Leben der Bewohner Weimars und wie auch für die zahlreichen Touristen, die Weimar jährlich besuchen. Gerade die gezielte Verortung des „Haus der Weimarer Republik“ direkt am Platz liefert vielfältige Impulse, um über eine Umgestaltung nachzudenken und ein demokratisches Experiment – den Volkswettbewerb zu wagen. Er soll u.a. der Frage „Wem gehört eigentlich die Stadt?“ nachgehen. Vom 10. Februar bis zum 15. April sind alle Bürger und Bürgerinnen der Stadt Weimar (d.h. auch Sie) aufgefordert, ihre Ideen für eine neue Platz- und Fassadengestaltung aber auch Anregungen zu Aufgaben und Nutzungen des Platzes einzubringen und sich aktiv am Ideenwettbewerb zu beteiligen.

Die Aufgabe der am Seminar Teilnehmenden wird es sein, die Einreichungen zu sichten, zu dokumentieren und auf ihren Sinngehalt sowie ihre Realisierbarkeit hin zu untersuchen.

In einem zweiten Schritt werden die Einreichungen selbst als Impulse genutzt. Entsprechend der eigenen Studienrichtung gilt es auf den Ideen aufbauend eigene künstlerische, gestalterische oder architektonische Konzepte/Impulse zu entwickeln, die dann wiederum neben den dokumentierten Ergebnissen des Wettbewerbs Teil der Gesamtausstellung werden.

Am Ende eines intensiven Prozess des Jurierens, Hinterfragens, Kontaktierens, Interagierens, Aufbereitens, Reagierens, Dokumentierens, Transkribierens, Kuratierens, Reflektierens, Entwickelns ... wird eine Ausstellung im Rahmen des 6. Internationalen Symposiums zur Architekturvermittlung „denkraum.bauhaus“ vom 27. bis 29. September 2019 stattfinden. Dabei werden wir auf die Kompetenzen der verschiedenen Studienrichtungen der Teilnehmenden aufbauen und vor allem in den Feldern architektonischer, urbanistischer, künstlerischer Entwurf, Fotografie, Text und Layout, Ausstellungsdesign, ... praktisch arbeiten.

Als fakultätsübergreifende Experimentalwerkstatt bietet das Seminar allen Fachrichtungen ein entsprechendes Entwicklungs- und Entfaltungsangebot – ganz im Sinne des Bauhaus-Semesters. Es gibt auf vielfältige Art und Weise Einblick in das weite Themenfeld der Architekturvermittlung, der Partizipations- und Beteiligungsprozesse und des Kuratierens.

Eine Kombination des Seminarscheins mit einem Projektschein ist möglich, wenn aus dem Seminar heraus ein freies Projekt entwickelt und umgesetzt und eine entsprechende künstlerische Betreuung gefunden wird.

Anmeldung: nur per Email: lak@gestaltung.uni-weimar.de

Bemerkung

Termine: 26.04., 10.05., 24.05., 07.06., 14.06., 28.06., 27.09. und 28.09.

Ort: wird noch bekannt gegeben

Beginn: 26.04.2019

max. Teilnehmerzahl: 26 (13 pro Fakultät)

Leistungsnachweis

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

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe eines Entwurfs, einer Dokumentation, Ausstellungsdesigns (Grafik, Produkt, Film, Audio, ...),

417130008 Einführung in die Filmgeschichte 1

S. Frisch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Do, wöch., 18:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Tutorium Filmsichtung: Charlos Chillon und Julien Breunig, ab 11.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

417130009 Einführung in die Filmgeschichte 2

S. Frisch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 08.04.2019

Beschreibung

Filme lernt man sehen, indem man die Geschichte des Films kennenlernt.

Wie kaum eine andere Kunstform ist die Filmgeschichte mit zahllosen anderen historischen Wirklichkeiten verbunden: die hohe Kapitalintensität des Films verbindet den Film mit der Wirtschaftsgeschichte, der Film als Massenunterhaltung verbindet ihn mit der Sozialgeschichte, der hohe technische Einsatz verbindet ihn mit einer Technikgeschichte usw. Filmgeschichte ist aber immer auch Stil- und Kunstgeschichte.

Das Seminar "Einführung in die Filmgeschichte" führt in die vielfältigen Gegenstände, Perspektiven und Methoden der Filmhistoriografie ein. Im Seminar werden die wichtigsten internationalen Strömungen und Schulen des Films vorgestellt und es wird der Versuch unternommen, ästhetische Bewegungen in ihrem Zusammenhang mit Zeitgeschichte und Technikgeschichte zu verstehen.

Das Seminar ist verbunden mit einer Filmreihe im Lichthaus-Kino Weimar (immer Montag, 14 h, Eintritt frei).

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Einführungsmoduls aus dem 1. Semester

Leistungsnachweis

Mitarbeit im Seminar, Teilnahme an den Filmsichtungen im Kino, (jeden Montag 14 h), Kurzreferat, Hausarbeit

419110007 Data matters. Physical data representation through kinetic artifacts.

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung

How can we show data about socially important issues in a different way? In this project, we will look at ways for representing data (for instance about the ongoing extinction of species which threatens biodiversity), specifically at data physicalization.

With physicalisation, data moves off the screen, with 3D physical shape and materiality, so we can touch it, hold it in our hands, feel it – or can navigate the data by walking around it. And what if it could move and change shape to reflect updates and in response to user interactions?

Initially emerging from the arts, 'data physicalization' is increasingly investigated in Information Visualisation and HCI, pushed by recent advances in digital fabrication and mechanical actuation. When designing data physicalization it is important to establish a relation of the (digital) data with the properties of the used material, where choice of the material influences meaning and experience. So far, most work in this area has created static representations – but for dynamic data series and interactive feedback to user queries, we need flexible, shape-changing or moving representations. We here aim to develop a physicalization, that users can actively explore and query and that reacts to input.

In this project, we will work in small groups (mixing technical and design students) to develop dynamic data physicalizations, e.g. using motor-based actuation for shape-change. Next to a literature research we'll have a look at existing projects. After the introductory phase, students will investigate options for creating dynamic physicalizations, develop ideas/concepts and prototype some of them. Your final task is to design and implement one of our ideas, based on data sources we will provide for this project. We will present the result at the Summaery.

Students from the different degree programs will have different foci of work in this project:

Bachelor MI and CS&M / CS4DM Master students will focus on technical aspects, in particular actuation technologies and control, the software side of data query/interaction, and potentially, detection of user input.

Product Design / MediaArchitecture students will engage in creative-artistic conceptualization and focus on physical-material design and construction, and will collaborate on designing the user interaction.

The project collaborates with the 'Tangible Data' project, aimed at HCI Master students, who will contribute to the design process and will run a user study of the design and development outcome.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Participants:

2 B.Sc. MI, M.Sc. CSM /CS4DM

2 PD or MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have an interest in working with and tinkering with physical materials, ideally some prior experience with Arduino and electronics. They should be interested in developing novel interactive devices and interaction techniques and in exploring novel ways of representing data and making it interactive. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English. MI (B.Sc.) and M.Sc. CS4DM/CS&M: technical ability, interest in learning Arduino, electronics, and in particular controlling motors and/or other actuators, interest in creative work. For Master students: ability to contribute to conceptual work. PD: Creativity, practical Experience in Interaction-Design, physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork, metalwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino or with mechanics (moving parts). M.A. MA: Creativity, practical experience in physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino

PD and MA: Please apply until 02.04.2019 by E-Mail to Hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description / portfolio of your prior experience in relevant areas)!

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Zwischenpräsentationen, selbständige und eigen-initiierte Arbeitsweise, Projekt-Dokumentation

419110008 Beyond Smart: Tangible, connected home technologies

E. Hornecker, B. Schulte
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung

Increasingly, technologies are connected and there is a rising number of Internet of Thing devices. Some of these are embedded into the domestic environment for so-called smart homes. These applications have focused almost entirely on efficiency and usefulness and their number and application is low. Controls are still limited to apps on smart phones or tablet computers or voice-control. But what are the opportunities of tangible, interactive devices in the domestic space? And what do people want or imagine having in their home, beyond efficiency and pure utility?

In this project we will develop so-called 'speculative prototypes' of tangible controls that explore potential applications for smart solutions in the home. We will make enquiries into people's perceptions of what they are looking for in the home and then design for these qualities. The focus of this project is not on making a complete, technically functioning prototype, but on showing how people would interact with these. This could either be in form of a tangible prototype that has some functionality, but could also be shown via a fictional scenario, drawings and collages, a short video, or a combination of the above.

In the early stages of this project we will plan and undertake a small qualitative user research project to learn about qualities people value about their home. We will develop a study protocol that includes methods such as interviews, focus groups, cultural probes or design workshops and use it to gather data about participants' needs and wishes. We will analyse the data to distill design ideas and functionalities that are based in people's understandings and wishes.

In a second step we will turn this research into a range of speculative prototypes that will respond to these ideas and perceptions and provide tangible controls for a connected home that is beyond smart.

A focus of this project is in gaining experience with various user research methods and alternative prototyping methods. On the technical side, we might be using Arduino, Raspberry Pie, Makey-Makey, RFID, Amazon Dash button, etc. to create simple prototypes, depending on the concepts we come up with.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

SWS / ECTS:

10 SWS / 15 ECTS für B. Sc. Medieninformatik, M.Sc. Medieninformatik, Computer Science and Media, Computer Science for Digital Media

12 SWS / 18 ECTS für MediaArchitecture, BA + MA Produkt-Design

Participants:

2 Studenten HCI Master

2 Studenten B.Sc. MI, CS&M / CS4DM

2 Studenten Produkt-Design / MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, user research, technical or design work, exhibition at Summaery, documentation as written (scientific) report

419140012 Comic/Bande dessinée

M. Cuntz

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 12.04.2019

Beschreibung

Anhand exemplarischer Beispiele und theoretischer Zugriffe soll ein Zugang zur Geschichte und Analyse des Comics, der Ästhetiken, Konstruktionsprinzipien, Formate dieses ebenso vielseitigen wie unterschätzten Mediums eröffnet werden. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei vor allem der frankobelgischen Bande Dessinée sowie dem amerikanischen Comic.

Schwerpunkte liegen etwa auf Fragen der Serialität, der medialen Formate, des Verhältnisses zwischen Bild und Text oder der Adaptation.

Voraussetzungen

Voranmeldung per Email: michael.cuntz@uni-weimar.de

Interesse am Medium Comic/BD, Englisch- und/oder Französischkenntnisse

Leistungsnachweis

Sitzungsmoderation

419140013 Wissen durch Comics - Entwurf eines Leitfadens zum wissenschaftlichen Arbeiten

M. Biet

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, gerade Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 03.05.2019

Beschreibung

Anknüpfend an das zweite Seminar (M. Cuntz) dieses Studienmoduls werden in diesem Seminar einige Theorietexte über Sachcomics und Comicaadaptationen gelesen sowie konkrete Sachcomic-Beispiele analysiert. Diese Theorien stellen den Ausgangspunkt für eine praktische Auseinandersetzung mit dem Comic dar. Das Seminar stellt sich der Herausforderung, das Büchlein „Lust am Lesen und Schreiben. Der etwas andere Leitfaden zum wissenschaftlichen Arbeiten“ – entstanden im Rahmen des Seminars "Schreiben" geleitet von Claudia Tittel im WS 18/19 – in ein Comic zu adaptieren. Es geht also darum, anhand der besprochenen Theorien ein Sachcomic zu konzeptualisieren, zu gestalten und zu realisieren. Dabei soll weniger die Fertigkeit des Zeichnens als das Konzeptualisieren einer Form im Zentrum stehen.

Affinität zum Zeichnen ist ein Plus, aber keine Voraussetzung für die Teilnahme am Studienmodul.

Bemerkung

Die Veranstaltung findet jede 2. Woche freitags statt.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Beteiligung an der Konzeption des Comics zum wissenschaftlichen Schreiben

Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter & Medieninformatiker

S. Frisch

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 11.04.2019

Beschreibung

Das Modul führt ein in die Praxis der medienwissenschaftlichen Theoriebildung. Daher erlernen wir vor allem Arbeitsweisen und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens, dessen Praxis im Wesentlichen im Lesen und Schreiben besteht. Voraussetzung für geisteswissenschaftliches Arbeiten ist die Herausbildung theorieorientierter Wahrnehmungen und Fragestellungen.

Durch das Seminar führen uns daher Fragen wie: Was ist eine medienwissenschaftliche Fragestellung? Wie finde ich einen Gegenstand, und wie profilieren ich mein Interesse zu einer Forschungsfrage? Wie gelange ich in den Prozess des Schreibens? Wie erarbeite und baue ich meinen Text, und woraus baue ich ihn? Wo finde ich Quellen, Hilfe, Unterstützung? Und überhaupt: Wie schreibe ich?

Wir üben dabei medienwissenschaftliche Perspektiven ein anhand von Beispielen aus unserer mittelbaren und unmittelbaren Umgebung. Wir machen Schreibübungen, Wahrnehmungsübungen, lernen den Umgang mit Texten, Weisen der Lektüre und eröffnen den Zugang zum Verständnis auch komplizierter Texte.

Geplant sind Exkursionen und Blockveranstaltungen auch an Wochenendterminen.

Voraussetzungen

Interesse an Theoriebildung, Analyse, Reflexion und Diskussion

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Lektüre, Kurzreferate, Teilnahme an Exkursionen und Sondersitzungen, Modulabschluss:
Hausarbeit