

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)

Sommer 2020

Stand 12.11.2020

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	14
Architekturtheorie	14
Gestalten im Kontext	18
Darstellen im Kontext	19
Kulturtechniken der Architektur	21
Stadtsoziologie	22
Fachmodule	24
Gestalten im Kontext	24
Darstellen im Kontext	26
Medieninformatik	26
Digitale Planung	28
Technische Grundlagen Interface Design	31
Gestaltung medialer Umgebungen	34
Wahlmodule	38

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)

Semesterkonferenz

A. Stuhm

Sonstige Veranstaltung

Mi, Einzel, 12:30 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, Urbanistik, European Urban Studies, 24.06.2020 - 24.06.2020

Mi, Einzel, 12:30 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, Urbanistik, European Urban Studies, 24.06.2020 - 24.06.2020

Mo, Einzel, 15:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, Architektur, MediaArchitecture, 13.07.2020 - 13.07.2020

Projekt-Modul

119220102 Die Psychologie der Weltbeziehungen

A. Abel

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, 05.05.2020 - 07.07.2020

Beschreibung

Lehrende: Dipl.-Psych. Alexandra Abel

Der Campus als gelebte Realität jedes Studierenden wird zur Metapher und zum Prototypen des Lebens- und Denkraums an sich. Aus persönlichen Wohnbiographien und konkreten Umfeldanalysen heraus entwickelt sich ein in die Zukunft adressierter Anspruch.

Welche

individuellen und sozialen

Wahrnehmungs- und Verhaltens-

Muster und Bedürfnisse sind hierbei zu beachten?

Wir wollen in diesem Seminar mit dem Wissen und der Methodik der Psychologie Wohnbiographien und gegebene sozial-räumliche Campuskontexte analysieren, in ihren Elementen und Wirkmechanismen betrachten, und dann, ergänzt um aktuelle architekturpsychologische Erkenntnisse, neu zusammensetzen – mit dem Ziel, sie auf mögliche Potenziale zu prüfen und gegebenenfalls neu zu denken.

Bemerkung

Die Einschreibung findet über das Bisonportal statt.

Leistungsnachweis

3 + 3 ECTS (Teilnahme + Essay)

Essay = Schriftliche Ausarbeitung zum eigenen Entwurf in Form einer Herleitung und Begründung der eigenen Entwurfsidee

120120101 X.Campus

L. Nerlich, B. Rudolf

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 07.05.2020 - 09.07.2020

Beschreibung**X.CAMPUS**

Ma-Projekt Sommersemester 2020 / BFL

Campus-Bauhaus - co-working / co-living / co-feeling

Der Campus als Metapher und gemeinschaftlicher Resonanzraum individueller Weltbeziehungen

Teilnehmer*Innen:

max. 15 / 12 ECTS

Betreuung :

Professur BaufORMenlehre / Prof. Bernd Rudolf / Dr.-Ing. Luise Nerlich

Begleitseminare:

internationaler Workshop „Interaktive Raummodule ISS-Bauhaus x.stahl“ /

Blockseminar / 3+3 ECTS (Teilnahme + Ausstellung)

Psychologie der Weltbeziehungen /Alexandra Abel / 3+3 (Teilnahme + Essay) ECTS

Ergänzende Zwischenkritiken:

Mit Soziologie-Studierenden der Universität Jena / Gisela Mackenroth

Partner:

IBA-Thüringen / Studierendenwerk Thüringen / DEKANEKONFERENZ DEUTSCHLAND /

Westland GmbH Heidelberg, Shenzhen / SZTU – Shenzhen Technology University /

CAFA Central Academy of Fine Arts / Tianjin University / Tongji University /

Beijing University of Technology / University of Ch. Academy of Science /

Universität Jena / Universität Erfurt – Max Weber Kolleg /

SV-GROUP / System 20/40

Der Campus als Lebens- und produktiver Denkraum dient als Metapher und konkrete Erscheinung einer didaktischen (Forschungs- und Bildungs-) Architektur bei gegenseitiger Durchdringung zeitgemäßer Wohn-, Arbeits- und Freizeitmodelle. Individuelle und gemeinschaftliche Handlungsmuster sind hier sozial-räumlich und architektonisch zu fassen und miteinander auszubalancieren. Die steigende Nachfrage nach adäquaten Wohnformen für Studierende (in Thüringen und der Welt) sucht nach experimentellen Antworten zur Entwicklung zukunftstauglicher Standards in denen Erfahrungen aus persönlichen Wohnbiographien idealtypisch aufgehoben werden sollen.

Auf der Suche nach diesen verallgemeinerbaren Standards ist die kritischer Reflexion von 100 Jahren Moderne (100 Jahre Lebensreformbewegung, 100 Jahre Bauhauspädagogik, 100 Jahre Industrieformgestaltung, 100 Jahre serielles Bauen, ...) sowie deren zeitgemäße Extrapolation hilfreich, um zu hybriden Bauformen mit hoher Flexibilität zu gelangen.

Entwurfsgegenstand und –Ort sind der Eiermannbau in Apolda sowie der x.stahl auf dem Campus der Bauhaus-Universität Weimar. Im Dialog zwischen diesen beiden alternativen Anwendungsfeldern sollen prototypische Konzepte entwickelt werden, deren gemeinsamer Grundgedanke in unterschiedlichen Maßstäben umgesetzt werden kann.

Exkursionen zu Referenz-Standorten (Apolda / Dessau / Berlin / 24. - 28. 4. 2020) sind in Planung

Erwartete Leistungen:

1. Teilnahme am internationalen Workshop „Interaktive Raummodule ISS-Bauhaus x.stahl“ (21.4.-23.4.2020)

2. Entwurf: Collaborative Wohn- und Arbeitskonzepte für das 1. OG im Eiermannbau Apolda zu Gunsten verallgemeinerbarer Standards differenzierter Aufenthaltsqualitäten entsprechend variabler Verweildauer / 1:50 – 1:10 / Detail 1:1

120120201 Hotel und Regionalkonzept für die Historische Hauptstadt der Euregio Maas-Rhein_ Limbourg, Belgien
S. Huang, B. Nentwig, K. Schmitz-Gielsdorf

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 07.05.2020 - 09.07.2020

Beschreibung

„Neue Entwicklungen bei der Gestaltung von Hotels bleiben nicht ohne Auswirkungen auf den Rest des Baugeschehens. Im Hotel sind die meisten Menschen eher bereit, sich auf innovative Raumkonzepte einzulassen, als zu Hause. Es bietet Architekten daher seit jeher ein Experimentierfeld für neue Ideen, hier können sie ausprobieren, wozu kein privater Bauherr sich bereit erklären würde. Umgekehrt ist jedoch eine Rückkopplung vom temporären auf das permanente Wohnen zu beobachten. Gäste, die angenehme Stunden im Hotel verbracht haben, nutzen das Raumerlebnis als Anregung für ihre eigenen vier Wände. Den Hotels kommt also eine nicht zu unterschätzende Schrittmacherfunktion für die Wohnkultur zu.

Im Hotelbau steckt enormes Potential für die Architektur. Zum einen weckt die zunehmende Konkurrenz zwischen den Hotels den Bedarf nach der ureigenen Kompetenz der Architekten, Unikate zu schaffen und Räume individuell zu gestalten; sie gebietet gesichtsloser Allerweltsarchitektur Einhalt und verhilft anspruchsvoller Baukunst zu ihrem Recht. Zum anderen eignen sich innovative Hotelkonzepte, festgefahrene 'Wohn-Gewohnheiten' der Bevölkerung aufzubrechen und auf diese Weise neuen Konzepten im Wohnungsbau zum Durchbruch zu verhelfen.“

(Christian Schönwetter in AW 204)

Limbourg in Belgien etabliert sich zurzeit als „Historische Hauptstadt der Euregio Maas-Rhein“ auf der Basis ihrer historischen Bedeutung als „Alte Hauptstadt des Herzogtums Limbourg“.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Limbourg>

Limbourg liegt in der Provinz Lüttich. Es zeichnet sich durch sein Kulturerbe aus, das zum außergewöhnlichen Erbe der Wallonie zählt. Der Ort liegt am Ufer der Weser zwischen dem Herver Land und dem Ardennenmassiv. Es war früher Hauptstadt des alten Fürstbistums Limbourg und ehemalige Festung. Limbourg hat sein architektonisches Erbe erhalten und begeistert weiterhin seine Anwohner, aber auch die Touristen. Das architektonische Ensemble steht auf der Liste des außergewöhnlichen Erbes der Wallonie. Man findet dort zahlreiche klassifizierte Denkmäler. Zu den Besonderheiten gehört der große, mit Weserkieseln gepflasterte Platz Saint-Georges, der zurzeit im Rahmen der geplanten Aufwertung des Ortes und der gesamten Region aufwendig nach denkmalschutzrechtlichen Vorschriften saniert wird. Für Liebhaber mittelalterlicher Geschichte birgt Limbourg wahre Schätze wie zum Beispiel die Kirche Saint-Georges, das frühere Friedensgericht (Arvô), die Schlösser, den Brunnen der Jungfrau oder den steinernen Tisch. Diese Entwicklung soll weitergedacht und in der Euregio und darüber hinaus bekannt gemacht werden. Die EUREGIO macht sich für ein einfacheres, gewinnendes Miteinander zwischen den Niederlanden und Deutschland stark. Dabei versteht sie sich als Drehscheibe und Vermittler zwischen den Niederlanden und Deutschland. Die EUREGIO engagiert sich seit 1958 für den Aufbau und die Verstärkung grenzüberschreitender Zusammenarbeit und Strukturen im deutsch-niederländischen Grenzgebiet. Basis dafür ist ein grenzüberschreitender Zusammenschluss von 129 deutschen und niederländischen Städten, Gemeinden, Landkreisen und Waterschappen.

<https://www.euregio.eu/de>

Es bestehen darüber hinaus enge Beziehungen zur Martin Buber Universität aus Kerkrade/Abtei Rolduc, die für einen zusätzlichen Campus der Martin-Buber-Universität in Limbourg gewonnen werden soll. Hieraus würden eventuell auch Nutzungsmöglichkeiten für die historische Kirche Limbourgs als Veranstaltungszentrum entstehen. In der weiteren Entwicklung kann das Vesdretal (Wesertal) besser touristisch erschlossen werden. Hierzu ist die Entwicklung einer Uferpromenade denkbar, Radwege, die von Eupen entlang des Vesdretals bis nach Verviers führen, gegebenenfalls auch die Erschließung der Vesdre für den Wassersport (Kanu fahren und Kajak fahren). Die Großgemeinde Limbourg ist das Verbindungsstück im Vesdretal zwischen Eupen und Verviers. Aus diesem Grund sind auch die Bürgermeister der Städte Eupen und Verviers an einer größeren Gesamtplanung sehr interessiert. Beide Städte würden durch die Verbindung der deutschen und französischen Kultur durch das Tal der Vesdre touristisch voneinander profitieren. Die Großgemeinde Limbourg und die Entwicklung des Platzes Andrimont im Tal bieten hierfür eine sehr gute Zwischenstation an, die diese touristische Verbindung zwischen Eupen und Verviers stützen kann.

Um die Erreichbarkeit und Attraktivität der historischen Altstadt auf dem Bergrücken von Limbourg weiter zu verbessern und zu erhöhen, soll eine Seilbahn von der Tallage auf die Höhe der Altstadt entstehen. Hierdurch entstehen wirtschaftliche Entwicklungsmöglichkeiten (Arbeit, Tourismus) für die Großgemeinde Limbourg und die Menschen im Ort Limbourg.

Die Großgemeinde Limbourg ist darüber hinaus an den Herzog-Limburg-Pfad an die niederländische und deutsche Grenzregion angeschlossen und hat ihre kulturhistorische Verbindung mit der Abtei Rolduc. Hierüber können weitere Gemeinden verstärkt in Aktivitäten in Zusammenhang mit der Geschichte des Alten Herzogtums eingebunden werden. Beispiel einer solchen aktuellen Aktivität ist ein „Gemeinsames Wandern mit Flüchtlingen auf dem Herzog-Limburg-Pfad“ als Möglichkeit des Sichkennenslernens und der kulturellen Integration in die multikulturelle Gemeinschaft der Euregio-Maas-Rhein. Dies kann regelmäßig in verschiedenen Abschnitten des Wanderweges

organisiert werden. Weitere Aktivitäten im Duché de Limbourg sind denkbar. Die Ambassade du Pays de Rode mit Sitz in Limbourg und ihr Ambassadeur / Botschafter in Limbourg und andere Persönlichkeiten aus der deutschen und niederländischen Grenzregion sowie auch aus der belgischen Umgebung setzen sich seit Jahren für die wirtschaftliche, kulturelle, touristische und landschaftliche Entwicklung der Region des ehemaligen Herzogtums Limbourg ein. Die verschiedenen Ansätze, Initiativen und Ideen sollen in einem regionalen Entwicklungskonzept zusammengefasst und weiterentwickelt werden. Darüber hinaus soll ein Konzept für ein Hotel am alten Standort des Schloss Chateau d'Andrimont entstehen. Das eigentliche Schloss ist nicht mehr existent. Die besondere Lage auf einem Hochplateau und einige Nebengebäude, die zurzeit als Wohngebäude genutzt werden, sind aber noch vorhanden.

Entwurf Hotel am ehemaligen Standort des Schlosses Chateau d'Andrimont

Folgende Arbeitsschritte werden empfohlen:

1. Ausgangslage analysieren, Bestandsaufnahme
2. Standortanalyse
3. Recherche Trends in der Hotelentwicklung
4. Marktanalyse in Korrelation mit der Standortanalyse
5. Ideenmodell erstellen
6. Hotel konzeptionieren
7. Raumprogramm aufstellen
8. Funktionsschema entwickeln
9. Entwurf, Arbeitsmodell

Geschichte / Bestandsanalyse / Recherche

Untersuchungen zum historischen Schlossgebäude, ggf. Recherche in Archiven und Städtischen Ämtern zu Plänen und Genehmigungen und Bewohnern und Funktion des Gebäudes.

Mikrostandortanalyse

In Abstimmung mit der Makroanalyse des regionalen Entwicklungskonzeptes ist eine Mikroanalyse zu erstellen. Das Grundstück, vorhandene Gebäude, der Baumbestand, etwaige Restfundamente mit denkmalpflegerischem Wert sind zu berücksichtigen. Besonders ist die Stützmauer am Rande des Grundstücks zu berücksichtigen. Nach aktuellem Kenntnisstand ist eine aufwendige grundhafte Sanierung notwendig.

Vorhandene Voruntersuchung

Es wurde eine Studienarbeit „Machbarkeitsstudie und Konzeptionierung einer Hotelanlage in der historischen Hauptstadt Limbourg, Belgien“ von Martin Kaiser, Studierender des Studiengangs Baumanagement, angefertigt. In dieser Studie sind wesentliche Punkte einer Standortanalyse bereits untersucht worden (Tourismus, Denkmalpflege, Infrastruktur). Die Studie wird von Martin Kaiser erläutert und zur Verfügung gestellt.

Recherche Trends in der Hotelentwicklung

Welche aktuellen Trends gibt es zurzeit im Bereich der Hotelentwicklung? Welche neuen Trends und Entwicklungen könnte man entwickeln? Welche Trends und Ideen passen zum Standort und zur Region?

Marktanalyse

Im Rahmen dieser Analyse soll ermittelt werden, welcher Bedarf für ein Hotel am geplanten Standort/Region besteht. Darüber hinaus gibt diese Untersuchung Aufschluss, für welchen Betriebstyp (Art, Kapazitäten, besondere Einrichtungen und Ausstattungsmerkmale) die Marktchancen am besten sind. Dies ist abhängig vom Standort, dem zu ermittelnden Potential und den möglichen Zielmärkten bzw. Segmenten des Hotels.

Ideenmodell

In einem Ideenmodell soll eine Grundidee für das Hotel entwickelt und dargestellt werden. Ein Ideenmodell ist kein räumliches, architektonisches Modell, sondern die symbolische, abstrakte Darstellung einer Grundidee.

Hotel konzeptionieren

Auf der Grundlage von gemachten Recherchen und Analysen, ist ein Konzept für das Hotel zu entwickeln. Gesamtgröße, Bettenanzahl, Typologie (Wellnesshotel, Sporthotel, Businesshotel, Luxushotel, etc.) Anzahl der Sterne, Restaurantniveau. Klärung der Frage, ob ein Wiederaufbau des Schlosses sinnvoll ist oder ein modernes Gebäude entstehen soll oder eine Kombination aus beidem. Und welche Art von Hotel braucht die Region, um sich touristisch besser aufzustellen und um z.B. die Nähe zur Formel 1-Strecke in Spa besser nutzen zu können. (<https://www.spagrandprix.com/de/>).

Raumprogramm aufstellen

Auf Grundlage des Hotelkonzeptes ist ein konkretes Raumprogramm aufzustellen. Anzahl der Zimmer, Lobbyflächen, Restaurantflächen. Ggf. Wellnessbereich, Bibliothek. Nebenflächen, Personalräume, Lager, etc.

Funktionsschema entwickeln

Das Raumprogramm ist in einem Funktionsschema zu sortieren, welche Räume sollen oder müssen nebeneinander liegen, auf welcher Etage, zu welcher Himmelsrichtung, in welcher Lage zur Landschaft? Es wird empfohlen für das grundsätzliche Funktionsschema eines Hotels in den „Neufert“ zu schauen.

Entwurf, Arbeitsmodell

Es soll auf der Grundlage des Hotelkonzeptes ein konkreter Architekturentwurf angefertigt werden. Es wird empfohlen ein Arbeitsmodell anzufertigen.

Ziel

Ziel ist der Entwurf für ein Hotel, der auf der Grundlage der Standort- und Marktanalyse und des Bedarfes, die Architektur, den Ort, die Landschaft, Nachhaltigkeit, Funktionalität und Aufwand in Einklang bringt.

Bemerkung

Auf Grund der besonderen, allseits bekannten Situation, können Konsultationen, soweit sich die Lage nicht wesentlich ändert, online, mit skype, facetime, BigBlueButton, Videokonferenzen, Mail, etc. durchgeführt werden.

Begleitseminare

Als Begleitseminar wird zum einen das Tutorium „Kommunikation und Präsentation“ mit 2 SWS und 3 cp's angeboten, das von zwei Tutoren

(voraussichtlich online) durchgeführt wird. (Veranstaltungsnummer 120120204)

Als zweites Begleitseminar mit 2 SWS und 3 cp's wird ein externer Experte der Hotelbranche (voraussichtlich als online durchgeführtes

Kompaktseminar) einen Input zum Thema geben.

Als drittes Begleitseminar mit 4 SWS und 6 cp's kann unter Umständen das Seminar Licht.Bild im Bereich von Medieninstallation, Licht,

Szenenbild und Fotografie belegt werden. Diese Themen werden jeweils vertreten durch Fachleute auf dem Gebiet der Lichtgestaltung/Lichttechnik,

der Fotografie, der Szenographie und der Mediaarchitecture. (Veranstaltungsnummer 120123201) Ob das Seminar auch online durchgeführt werden

kann, ist aber noch offen. Da das Thema Licht und Szenographie, ein Hotel ist immer auch eine Bühne, für das Thema Hotel sehr interessant wäre,

wird eine Teilnahme sehr empfohlen.

Weitere Informationen, Fotos, Pläne, etc.

Weitere Informationen wie Fotos, Lagepläne, Literaturhinweise, etc. finden sie auf moodle unter dem Projektnamen: Hotel und Regionalkonzept für die Historische Hauptstadt der Euregio Maas-Rhein_ Limbourg, Belgien SoSe2020.

Leistungsnachweis

Über den Leistungsumfang kann sich im Einzelnen noch verständigt werden, das hängt auch von der Dauer des Semesters ab. Um eine ausreichende Darstellung und ein ausreichendes Verständnis des Entwurfs möglich zu machen, wird folgender Leistungsumfang für notwendig erachtet:

1. Lageplan
2. Ideenmodell
3. Grundrisse, Schnitte, Ansichten, Detail
4. Visualisierung
5. Erläuterung
6. Arbeitsmodell
7. Farb- und Materialkonzept für einen Teilbereich

120120401 Bauhaus.Orbits reloaded

A. Kästner
Projektmodul

Veranst. SWS: 8

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 07.05.2020 - 09.07.2020

Beschreibung

Im Bauhausjahr 2019 wurde ein Beamer basiertes Präsentationsobjekt entworfen, an dem sechs Beamer eine ringförmige, teilweise gekrümmte Projektionsfläche mit einem zusammenhängenden Bild bespielen können. Die Geometrie der Krümmung ist abgeleitet von der Decke im Oberlichtsaal. Das Projektionsobjekt wurde 1:1 als Prototyp realisiert und getestet. Welche unterschiedlichen Präsentationsformate mit den sechs zu synchronisierenden Beamern vorstellbar sind, ist noch nicht vollständig untersucht worden.

Aufgabe für Architekten:

Verschiedene Formatideen zu entwickeln und mit Cinema4D für geeignete Präsentationsumgebungen der Universität zu visualisieren, ist Ziel des Projektes. Diaschau, bewegtes Panorama, Multiprojektion sind vorstellbare Formate, die durch das Begleitseminar ergänzt werden wollen. Im Laufe der Untersuchungen zum Thema wird auch eine Weiterentwicklung der räumlichen Projektion am Prototypen, erwartet. Das Projekt ist eine komplexe Modellier-, Texturier-, Animations- und Visualisierungsaufgabe mit Cinema4D.

Aufgabe für MediaArchitekten und Informatiker:

Weiterentwicklung des Mappings der Projektion auf die gekrümmte Geometrie des Objektes. Entwicklung des Interface und der Interaktion zur Steuerung der Projektion und der Inhalte. Optimierung der Software zur Steuerung der 6 Beamer.

Informationen zum Prototypen:

<https://cargocollective.com/projektbauhausorbits>

Bemerkung

Das Master Seminar Cinema4D (3ECTS) ist als Pflichtseminar zu buchen. Ein weiteres Begleitseminar ist „Interactive Spacial Media Design“ (3ECTS, Stefan Kraus).

120120402 Fenstergestaltung im kirchlichen Raum - Material und Form

S. Zierold

Seminar

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Online-Seminar, 18.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

begleitend zum Projekt der Fak. Kunst und Gestaltung

„Raum und sequenzielles Denken für die Fenstergestaltung des Christus-Pavillons in Volkenroda“, betreut durch MFA Ana Maria Vallejo und MFA Catalina Giraldo.

Das Seminar beschäftigt sich mit dem Thema der Fenstergestaltung im kirchlichen Raum. Schwerpunkte sind der unterschiedliche Einsatz von Material, Form und Methoden wie zeitgenössische Glasmalerei, Drucktechniken und sequenzielles Gestalten. Die Inhalte dienen den Studierenden als Anregung im Entwurfsprozess.

Anlass ist die geplante Neugestaltung der Fenstervitrinen im Umgang des Christus-Pavillons in Volkenroda, geplant von gmp Architekten von Gerkan, Marg und Partner für die Expo 2000 in Hannover. Die Fenstervitrinen sind zum Thema „Mensch-Natur-Technik“ mit künstlichen und natürlichen Materialien befüllt und sollen neugestaltet werden.

Auf der Grundlage eines (digitalen) Semesterapparates der Universitätsbibliothek erarbeiten die Studierenden eine Recherche und bereiten Kurzreferate vor, die in einer Broschüre zur Summaery 2020 veröffentlicht werden. Ausgewählte Themen der Referate sind z.B. Mensch-Natur-Technik, Erzählung und Raum, Fenstergestaltung im kirchlichen Raum, Licht-Material-Raum und die Vitrine vor und präsentieren diese zum Workshop in Volkenroda.

Bemerkung

Der digitale Austausch von Informationen im Seminar findet im Moodle_Raum „Fenstergestaltung im kirchlichen Raum – Material und Form“ statt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme ist ein privater Computer,

Internetzugang mit Chrome oder Firefox Browser und die Installation eines Logins über VPN-client mittels der zugewiesenen Uni-Mailadresse, um im Online-Seminar über BigBlueButton mitzuwirken.

Die online-Einschreibung erfolgt nur über das Projektmodul der Fakultät Kunst und Gestaltung, Termin siehe BISON-Portal.

Konsultationszeiten für Fragen zur Einschreibung an die Projektverantwortlichen werden im BISON-Portal veröffentlicht.

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. A+U wird die Zulassung zum Master-Studium vorausgesetzt.

Für Studierende der Fak. K+G sind Bachelor ab dem 6. Sem. und Master-Studierende zugelassen.

Leistungsnachweis

Am Ende des Kurses werden die Referate digital abgegeben und in einer Broschüre veröffentlicht. Die Bewertung erfolgt mit Note.

120120403 Interactive Spatial Media Design _ Hands-on workshop

S. Kraus, S. Zierold

Veranst. SWS: 2

Workshop

Block, 08.06.2020 - 10.06.2020

Beschreibung

Instructor: Dipl.-Ing. Stefan Kraus / The Node Institute, Dr. Sabine Zierold, Professur Darstellungsmethodik

Media Architecture is characterized by the overlap of physical structures and more or less virtual media and information layers that complement each other. Just as much as a physical structure needs to take the laws of physics, materials and environmental conditions into account, the interactive media engines need to be carefully designed and skillfully engineered to achieve a smooth, functional and inspiring experience for the users. The use of realtime engines like VVVV, TouchDesigner, OpenFrameworks or Unity demands - just like Architecture – an approach that oscillates between design and engineering. In a three day, intense workshop, the participants will learn to use the visual programming environment TouchDesigner, a software known to be on the forefront of hybrid media installations that incorporate sensors, 3D realtime rendering, lighting, data bases, lasers, audio and robotics into holistic experiences. Being more of a programming language than a design software it is essential to convey a basic understanding that enables the students to move on with their own ideas. Further more it is important to give students guidelines what can be achieved with limited experience and technical as well as budgetary constrains to avoid frustrations and impossible designs at a later stage. To that end the workshop includes two more days at later stages in the project, in which consultations about the students design projects empower them to define a realistic approach that doesn't compromise the original idea, yet can be implemented within the constrains of the project.

Day 1 – 3 In this intense weekend workshop, students will receive an introduction into visual programming with TouchDesigner. Beginning with a general overview of the applications TouchDesigner is being used for, explaining benefits and risks, the workshop continues to establish basic techniques of interactive design and programming strategies in TouchDesigner. This includes working with 2D textures generators, expands into procedural modeling as well as optimization of assets like 3D models, media files and data structures. Further more students will understand how to connect external input like live camera feeds, sensors, audio and data sources to their content engines as well as control the outer world through actuators and more specifically control protocols like OSC, MIDI, DMX/Artnet, Serial and Ambisonics. Techniques like projection and LED mapping, geometry instancing and channel wrangling are put into context and shown as nothing but parts of an overall approach that can be extended once understood. Technical information is always related to design challenges. Best practices from real world productions are established as a framework in which creative freedom can flourish while avoiding traps along the individual pathway.

Day 4 When the students have worked out tangible design ideas, they consult with the instructor to discuss further proceedings. The aim is to create awareness for potential inconsistencies, misunderstandings and threats in their approach and thus guarantee a smooth design process with a realistic horizon.

Day 5 In a final consultation, leading up to the production process, the instructor makes sure that each project can be achieved. He fills in knowledge gaps and safeguards the quality and stability of the final results in coordination with the students and the project supervisors.

Bemerkung

begleitend zum Projekt "Bauhaus Orbits", Prof. Andreas Kästner und

zum Projekt "Media Architecture Biennale 2020 #FuturesImplied", Jun. Prof. Reinhard König

Der digitale Austausch von Informationen im Seminar findet im Moodle_Raum „Interactive Spacial Media Design“ statt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme ist ein privater Computer, Internetzugang mit Chrome oder Firefox Browser und die Installation eines Logins über VPN-client mittels der zugewiesenen Uni-Mailadresse, um im Online-Seminar über BigBlueButton mitzuwirken.

Hard- und Software Anforderungen für die Teilnahme am Kurs:

- Microsoft Windows 7 SP1 and up / Apple macOS 10.11 and up
- Newest Nvidia, AMD or Intel Drivers should be installed.
- A computer with a dedicated GPU (Nvidia GeForce 600 Series/ AMD HD 7000 Series or better) and a minimum of 1GB GPU memory is recommended.
- A three button mouse with scroll wheel is required.

Details: https://derivative.ca/UserGuide/System_Requirements

Leistungsnachweis

Am Ende des Kurses werden alle Arbeiten digital abgegeben. Die Bewertung erfolgt mit Note.

120123801 Media Architecture Biennale 2020 #FuturesImplied

R. König

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:15, 07.05.2020 - 09.07.2020

Veranst. SWS: 8

Beschreibung

Im Rahmen des Projektmoduls erarbeiten wir Beiträge, welche auf der Media Architecture Biennale 2020 in Amsterdam zum Thema #FuturesImplied ausgestellt werden. Eine detaillierte Beschreibung der Inhalte findet sich im Englischen Text.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

During the project module we develop installation concepts for the Media Architecture Biennale 2020 in Amsterdam with the overall topic #FuturesImplied. Selected installations shall be realized in Amsterdam.

The Media Architecture Biennale is a biennial event, featuring workshops, a conference, and an exhibition that attracts interaction designers, lighting designers, architects, artists, researchers, and industry practitioners who showcase their work, analyze new developments, engage in networks, and discuss emerging trends in this new profession.

The following themes are of specific interest for the Media Architecture Biennale 2020:

- **The Aesthetics and Poetics of Responsive Urban Spaces:** Media architecture that contributes to a sense of place, deepening citizens' understanding of and attachments to local sites, and making them more legible, imaginative, and inclusive.

- **Citizens' digital rights in the era of platform ecologies:** Media architecture that articulates public values and allows citizens to govern through digital platforms, rather than be governed by them.
- **Playful & Artistic Civic Engagement:** Media architecture that enacts people-centric interventions through which citizens themselves learn, negotiate, and create innovations through play and games.
- **Restorative Cities:** Media architecture that enables societies to regenerate socially, ecologically, physiologically on multiple levels, from the individual to the city as an entity of systems.
- **More-Than-Human Cities:** Media architecture that embraces the well-being of the natural ecosystem as a whole.

You can find more information on the website of the Media Architecture Biennale: <https://mab20.mediaarchitecture.org/calls/call-for-universities-and-educational-programs-student-exhibition/>

Bemerkung

Do, 09:15 - 16:15 Uhr

Beginn: 09.04.2020

Umfang: 12 ECTS

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Media Architecture, Master Architektur

120123802 Physical Computing for Interaction

R. König

Seminar

Mi, wöch., 06.05.2020 - 08.07.2020

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Das Seminar ist Teil des Projektmoduls "Media Architecture Biennale 2020 #FuturesImplied". Es vermittelt technische Fähigkeiten für die Realisierung einer Installation auf der Media Architecture Biennale 2020 in Amsterdam. Eine detaillierte Beschreibung findet sich im Englischen Text.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The seminar is part of the project "Media Architecture Biennale 2020 #FuturesImplied". It supports the students with technical skills for an installations at the Media Architecture Biennale 2020.

Interactive installations often demand the interfacing of components such as sensors and actuators. Both interfaces for media facades or installations for public spaces need the conception and development of interactive systems involving digital and analog components. During a one week workshop, the participants will learn the basics of interactive technologies needed for the realization of interactive installations. This includes:

- Introduction to Arduino, pins and capabilities. Introduction to the Arduino IDE. Introduction to programming. Variables, types, control structures, functions. Upload of basic program and modifications for it.
- Introduction to OHMs law. Introduction to components, symbols. Characteristics of components. Reading schematics. Basic techniques for prototyping. Interfacing components. Input and output.
- Digital and analog signals. Processing of data. Interfacing with the computer. Serial / USB interface.
- Advanced components, sensors. Advanced interfacing, multiplexing inputs/outputs.

The participants should skills that allow them to conceive and implement solutions for interactive projects. The methodology will be strongly focused on learning by doing. Guided examples will let the participants learn how to quickly translate schematics to prototypes.

The guest lecturer Juan Carlos is an expert for physical computing.

Bemerkung

Einwöchiger Workshop mit externem Dozenten begleitend zum PM "Media Architecture Biennale 2020 #FuturesImplied".

Umfang: 3 ECTS

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Media Architecture, Master Architektur

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D**A. Kästner**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 04.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

Erweiterungsmodul Master

Im Seminar werden Kenntnisse in Animationstechniken vermittelt. Animiert werden die Geometrie von Modellen und auch Texturen einzelner Objekte. Zweites Thema ist die Kreation bildbasierter virtueller Welten mit Cubic VR. Die 3D-Modelle eigener Entwürfe können dabei als Arbeitsgegenstand dienen. In Cinema4D werden die für einen virtuellen Rundgang erforderlichen Bildsequenzen erzeugt. Mit der Panoramasoftware Panoweaver von Easypano werden diese zu 360°-Bildern zusammengesetzt und dann mit Tourweaver schließlich zu einen virtuellen Rundgang verknüpft, der im Internet veröffentlicht werden kann. Das Seminar findet montags nachmittags 14-tägig im blauen Pool statt.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

320120019 Das Bild als Erinnerung – AI + Bilder**U. Damm, A. König**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, ab 11.05.2020

Beschreibung

In Gruppenarbeit wird ein set-up entwickelt, in welchem wir ein System der künstlichen Intelligenz (AI), ein sog. GAN, mit Bild- und Videomaterial trainieren.

Dieses System wird in der Lage sein, beliebigen visuellen Input (prozedural und auf Musik reagierend) in die Stilistik des trainierten Materials zu übertragen. Das Endresultat wird ein aufführungsfähiges, interaktives Live-Visual-System sein, das kreative Ausdrucksweisen mit den modernen Möglichkeiten einer AI verbindet.

Dabei soll erfahrbar gemacht werden, warum eine solche Technologie niemals einen Künstler ersetzen können, jedoch wie jedes andere Tool neue Möglichkeiten für kreative Prozesse bereitstellt. Die innere Funktionsweise von AI-Systemen wird offengelegt und exemplarisch verdeutlicht.

Das Modul besteht aus drei Schichten:

- es eine Einführung in Machine Learning unter Verwendung von GANs und der Entwicklung eines interaktiven Frontends in TouchDesigner, welches auf Musik reagiert.
- Methoden zur interdisziplinären Zusammenarbeit im Sinne der Philosophie Gilbert Simondon und eine kreative Auseinandersetzung mit dem Thema AI
- es ermöglicht den Teilnehmern kritisch und reflektierend an dem aktuellen Diskurs über AI zu partizipieren.

Voraussetzungen der Teilnehmer aus mind. 1 Bereichs:
 Programmierung (Python)
 Visual Programming (TouchDesigner/Processing/VVVV etc.)
 Generative Soundproduktion /Audio (MAX/Ableton /reaper etc.)
 Machine Learning (Tensorflow)
 Medientheorie
 UX/UI/Design

Voraussetzungen

Voraussetzungen der Teilnehmer aus mind. 1 Bereichs: Programmierung (Python) Visual Programming (TouchDesigner/Processing/VVVV etc.) Generative Soundproduktion /Audio (MAX/Ableton/reaper etc.) Machine Learning (Tensorflow) Medientheorie UX/UI/Design

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

320120020 Intimate Interfaces: The Personal is Pervasive

J. Reizner

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 18:30, ab 12.05.2020

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

Whereas traditional approaches to human-computer interaction were predicated on affordances and usage contexts specific to monolithic appliances fixed in space, two decades into the 21st century we find ourselves in a vastly different world where digital interactions have transcended the infrastructure of ubiquitous computing to pervade the daily existences of their users.

From the mobile devices that permanently accompany their humans everywhere they go, to the near-blanket availability of reliable network connectivity, to industrial-scale data centers supporting endeavors such as 'big data' and 'deep learning', it is clear that contemporary 'always on' digital ecosystems have inextricably embedded and entangled themselves into our daily lives. This project module will examine the intimate interfaces and applications running on these embedded and entangled systems, with a focus on the the personal, political and societal ramifications they pose for the individuals who use them, both knowingly and unwittingly.

Through a series of lectures, workshops and targeted discussions, participants will address topics including data collection, aggregation and correlation; machine learning and neural networks; location-based and behavior-based applications; participatory platforms and subversive computing; wearable electronics and cyborgs; telepresence and telerobotics.

Bemerkung

Konsultationen: Mittwochs nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Application with CV and Statement of Motivation to [jason.reizner \[ät\] uni-weimar.de](mailto:jason.reizner@uni-weimar.de)

Leistungsnachweis

Successful completion of the course is dependent on regular attendance, active participation, completion of assignments, delivery of a relevant semester project and documentation.

320120021 Künstler Labor IV

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 12.05.2020

Beschreibung

Das Modul bietet Gelegenheit, individuelle künstlerisch-gestalterische Projekte aus eigener Konzeption durchzuführen. Studierende entwickeln eine selbst-motivierte und selbst-organisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Das Plenum initiiert offenen Dialog über diese Projekte. Es findet in diesem Semester virtuell als online-Konferenz Dienstag vormittags statt und bietet Austausch und Gesprächskultur an. Die Beratung zielt darauf ab, die Schritte bis zum professionellen Projektmanagement zu erlernen. Die Schritte bis zum professionellen Projekt und seiner gesellschaftlichen Einbindung werden gemeinsam konzipiert, analysiert, kontextualisiert und evaluiert. Die einzelnen Schritte sind wöchentlich in Moodle zu dokumentieren. Thematisch orientiert sich das Modul an den Beiträgen der Studierenden, wobei die Expertise der Lehrenden auf digitaler Kunst, Ökologischer Kunst und Bioart liegt. Zusätzlich vermittelt es durch Vorträge zu Medienkunst Einblick in die historische Entwicklung der Disziplin und informiert über zeitgenössische mediale Praktiken. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft. Bestandteil des Moduls sind Vorträge, die online zur Verfügung gestellt werden zur Geschichte der Medienkunst. Diese Vorträge sind durchzuarbeiten, was durch eine zu bearbeitende Aufgabe pro Vortrag zu dokumentieren ist. Diese sind ebenso wöchentlich in Moodle abzulegen.

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit, maximal drei Abwesenheiten
- wöchentliches Update über den individuellen Arbeitsfortschritt
- ein Referat Regelmässiges Durcharbeiten der Präsentationen zu Media Art und Bearbeitung der damit verbundenen Aufgaben

Theoriemodule

Architekturtheorie

1744208 Bauhaus-Spaziergänge. Das Bauhaus vermitteln (Ma)

I. Weizman, T. Apel

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Siehe Seminarplan (moodle), 05.05.2020 - 07.07.2020

Beschreibung

Dieses Seminar vermittelt Schlüsselkonzepte zur Idee und Entwicklung des Bauhauses und seiner Protagonisten und beschäftigt sich intensiv mit Orten in Weimar, die Spuren dieser Geschichte dokumentieren können. Wir werden uns sowohl mit der Geschichte des historischen Bauhauses, mit den Migrationswegen seiner Persönlichkeiten, aber auch den Wegen seiner Objekte und der Schwierigkeit, die nun fast 100jährige Geschichte zu erfassen, beschäftigen.

Die Bauhaus-Spaziergänge sind von Studierenden angebotene Rundgänge für Besucher und Gäste der Universität, die sich für die Geschichte des Bauhauses in Weimar interessieren und Orte des architektonischen und künstlerischen Erbes der Universität besichtigen möchten.

Wenn auch zu Zeit unter den Bedingungen der Lehre während der Coronapandemie nicht vor Ort zu realisieren, soll dieses Seminar Studierenden die Befähigung vermitteln, einen Bauhaus-Spaziergang in Weimar zu leiten. Wir

werden versuchen, diese Orte sowohl virtuell, durch digitale Medien und Literaturrecherche zu erkunden und als Spaziergang vorzustellen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Bauhaus walks are tours offered by students for visitors and guests of the university who are interested in the history of the Bauhaus in Weimar and would like to visit places of the university's architectural and artistic heritage. This seminar conveys key concepts for the idea and development of the Bauhaus and its protagonists and deals intensively with places in Weimar that can document traces of this history. It is designed to give students the ability to lead a Bauhaus walk. It includes face-to-face events in the form of compact seminars and visits to museums in Weimar. We will deal with the history of the historic Bauhaus, with the migration paths of its personalities, but also with the ways of its objects and the difficulty capturing its almost 100-year history.

The seminar can be attended by students of all faculties of the Bauhaus University Weimar. For museum visits in Weimar, about 12 Euros have to be planned.

Leistungsnachweis

Illustrierter Aufsatz von 3.000 Wörtern zu einem selbstgewählten Objekt der Bauhausgeschichte

120113004 Referenzen (Ba)

J. Cepl

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, 06.05.2020 - 08.07.2020

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Die Frage, die am Anfang steht, ist die nach einer gängigen Praxis — dem Entwerfen mit Referenzen. Wie kaum etwas anderes bringt das Interesse, das sich an dieser Entwurfsstrategie zeigt, zum Ausdruck, wo wir heute in der Architektur stehen. Es zeugt von einer doppelten Einsicht: zum einen in den Wert (historischer) Vorbilder und zum anderen in die Notwendigkeit eines spielerischen Umgangs mit diesen Quellen. Zugleich spricht es vielleicht auch dafür, dass wir der Theorien im Moment einmal wieder überdrüssig sind...

Wie dem auch sei: Das Seminar fragt danach, was wir da eigentlich genau tun, wenn wir auf Referenzen zurückgreifen, und wie wir dabei vorgehen. Es will damit auch zu der weiter gefassten Frage beitragen, wie wir uns in der Praxis auf die Geschichte beziehen und welchen Erwartungen wir heute in der Lehre an sie haben. Angesichts einer unendlich scheinenden Fülle an (visuellem) Material, auf das wir heute — der Digitalisierung sei Dank — mit Freuden zurückgreifen, stellt sich auch die Frage, ob es noch Aufgabe der Geschichte ist, einen Kanon festzulegen und zu vermitteln. Und wir fragen uns am Lehrstuhl, wie wir einen produktiven Umgang mit den historischen Vorbildern unterstützen können. Es gibt also Gesprächsbedarf.

120122501 Das Museum als virtuelle Realität. Architekturtheorie und Dekolonisierung

I. Weizman

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle room (tbc), 04.05.2020 - 06.07.2020

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

This seminar will look at a series of museums, in Germany and internationally, to examine them with respect to their architecture, their architects, their collection, their institutional history and questions of preserving their collections and foundational narratives. We will look at their historical origins and current transformations to reveal the different dynamics between the exhibits, the audience and the building. This seminar will investigate museum collections through different media, ranging from film, literature, photography and, of course, their architecture.

We will look at aspects of museum management such as theories and practices of curating, collecting, hanging, framing, cleaning and preserving with a particular focus on the relations between material objects, systems of representations and political processes. As many so-called national museum collections were built for treasures seized in colonial expansions and its associated plunder, we will look at challenging questions about the possibilities of returning or repatriating art works and exhibits to their places of origin – places that themselves have undergone radical political and cultural transformations since the excavation or dislocation of their treasures.

The fact that we will not be able to access any of those exhibitions and places during the lockdown of the Corona virus pandemic in 2020, will also challenge us to reflect on the possibilities of museums as virtual realities.

Leistungsnachweis

Aufsatz und fotografische Dokumentation, ca. 5.000 Wörter (deutsch/ englisch)

120122502 Architekturtheorie, Lehre und die Massenmedien

I. Weizman

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle room (tbc), 05.05.2020 - 07.07.2020

Beschreibung

Architectural theory and pedagogy have not only been a face to face encounter with media, but tended to interact with the media of the day. Together with the new possibilities created through the media of photography, film, TV and radio, also architecture became a medium of mass media. This seminar will investigate how new methods of teaching architecture and architectural history were developed and interacted fundamentally with the mass media; they allowed for new networks and audiences and new forms of narrations and performativity of architecture.

Particularly in view of the current constraints on teaching and debating about architecture during the lockdown of the Corona virus pandemic in 2020 questions of media and materiality in media, reflections on the possibilities of new digital realities will be at the core of this seminar.

Leistungsnachweis

Aufsatz und fotografische Dokumentation, ca. 5.000 Wörter (deutsch/ englisch)

120123002 Ästhetik des "Bauhaus Ulm"

J. Cepl

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, 08.05.2020 - 10.07.2020

Beschreibung

Die Hochschule für Gestaltung Ulm ging nach dem zweiten Weltkrieg aus dem Bauhaus hervor. Jedoch entstand eine Hochschule mit gänzlich anderen Anforderungen an Studierende sowie deren Arbeiten, einer gänzlich anderen Ästhetik. In diesem Seminar wird oberflächlich in ästhetische Theorie eingeführt, um anschließend die Ergebnisse der Hochschule zu untersuchen. Dazu werden Dokumente, Schriften und Publikationen untersucht sowie Absolventen zu Vorträgen eingeladen. Allem voran steht die These, dass auch die ausgeprägte Interdisziplinarität der HfG Grund für deren Handschrift war.

Schwerpunkt der Untersuchung sind Schriften von Tomás Maldonado, Max Bense sowie der studentischen Zeitschrift "Ulm".

Weiterführende Fragen sind die Kontinuität des Bauhauses in Ulm sowie ökologische Aspekte der Designtheorie.

Voraussetzungen

Regelmäßige Teilnahme sowie Bereitschaft, außerhalb des Seminars Texte zu lesen und vorzubereiten

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation zu einem Unterthema

120123003 Referenzen

J. Cepl

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, 06.05.2020 - 08.07.2020

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Die Frage, die am Anfang steht, ist die nach einer gängigen Praxis — dem Entwerfen mit Referenzen. Wie kaum etwas anderes bringt das Interesse, das sich an dieser Entwurfsstrategie zeigt, zum Ausdruck, wo wir heute in der Architektur stehen. Es zeugt von einer doppelten Einsicht: zum einen in den Wert (historischer) Vorbilder und zum anderen in die Notwendigkeit eines spielerischen Umgangs mit diesen Quellen. Zugleich spricht es vielleicht auch dafür, dass wir der Theorien im Moment einmal wieder überdrüssig sind...

Wie dem auch sei: Das Seminar fragt danach, was wir da eigentlich genau tun, wenn wir auf Referenzen zurückgreifen, und wie wir dabei vorgehen. Es will damit auch zu der weiter gefassten Frage beitragen, wie wir uns in der Praxis auf die Geschichte beziehen und welchen Erwartungen wir heute in der Lehre an sie haben. Angesichts einer unendlich scheinenden Fülle an (visuellem) Material, auf das wir heute — der Digitalisierung sei Dank — mit Freuden zurückgreifen, stellt sich auch die Frage, ob es noch Aufgabe der Geschichte ist, einen Kanon festzulegen und zu vermitteln. Und wir fragen uns am Lehrstuhl, wie wir einen produktiven Umgang mit den historischen Vorbildern unterstützen können. Es gibt also Gesprächsbedarf.

120123004 Lichtarchitektur

U. Kuch, N.N.

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, 07.05.2020 - 09.07.2020

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

„[...] Er lerne mit dem Lichte auf Decken und Wände zu malen und zu zeichnen. – In allen Fällen lerne er das neue Licht, das jetzt geradezu als neuer Baustoff auftritt, materialgerecht zu verwenden [...]. Er lerne weiter, daß das Auge wahrnimmt [...]. Er lerne, daß wir nicht nur beleuchten, um zu erkennen [...], sondern daß wir beleuchten und leuchten, um zu gestalten [...] Dabei dürfen wir uns nicht an die alte Regel halten, daß wir es der Sonne nachtun müßten; wir müssen es besser machen als die Sonne.“ – Joachim Teichmüller So definierte der ehemalige Karlsruher Professor Joachim Teichmüller in den 1920er Jahren erstmals den Begriff der „Lichtarchitektur“, den er mit seiner Arbeit prägte. Im Rahmen des Seminares werden wir uns nicht nur mit der Entstehung von Lichtarchitektur, wie wir sie heute kennen, beschäftigen, sondern auch mit der Person Teichmüller und seinem Beitrag zur Gesolei-Ausstellung in Düsseldorf 1926. Der Einsatz elektrischen Lichtes als Gestaltungselement, dessen Wirkung auf die Architektur und die dadurch veränderte Wahrnehmung von Architektur war eine Neuheit auf der über 90 Jahre zurückliegenden Messe und wird Thema unseres Seminares sein. Das Seminar hat das Ziel, mithilfe wissenschaftlichen Arbeitens tiefer in das Thema Lichtarchitektur einzusteigen. Neben Recherchen zur Historie und zur Anwendung elektrischen Lichts, werden die Seminarteilnehmer*innen lernen, den Zusammenhang von Licht und Umgebung zu beobachten und zu bewerten. Sie werden Wahrnehmungsprozesse und die technischen Hintergründe und die Disziplinenübergreifende Natur von künstlichem Licht kennen lernen. Im Sinne der praktischen Architekturtheorie werden Thesen aufgestellt und wissenschaftlich argumentiert. Hierfür wird der Umgang mit Literaturquellen von der Suche über die Auswertung bis zur Interpretation erlernt. Zwei Gastvorträge werden darüber hinaus für weitere Einblicke ins Thema sorgen. Wir werden uns mit Teichmüllers Publikationen auseinandersetzen, den historischen Kontext erarbeiten und die Grundlagen von Licht kennenlernen. Ziel ist es, zum Semesterende - abhängig von der Vielfalt der vertretenen Studiengänge - eine „aktualisierte“ Version des Artikels „Lichtarchitektur“

erstellt zu haben, und in Form einer digitalen Ausstellung, einer Anthologie, einer Interpretation der Arbeiten oder einem anderen kreativen Ergebnis widerzugeben.

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt über Moodle „Lichtarchitektur SoSe 2020“ nach erfolgter Einschreibung via BISON. Sollte es hierbei Schwierigkeiten geben, bitte eine Mail schreiben. Weitere Informationen zum Seminar werden in der ersten Sitzung am Donnerstag, den 07.05. um 15:15 Uhr im Meetingraum des Moodle-Seminars bekannt gegeben. Fragen bitte per Mail mit Betreff "Seminar Lichtarchitektur" an: alan.christian.cifuentes.waidelich@uni-weimar.de

1520030 Theorie der Architektur

J. Cepl

Vorlesung

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 05.05.2020 - 07.07.2020

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Theorie und Praxis der Architektur nach 1945

Die Vorlesungsreihe vermittelt einen Einblick in die architekturtheoretischen Ansätze der Gegenwart. Sie geht dabei von der Grundannahme aus, dass die Theorie der Praxis zu dienen hat, die Praxis also im Vordergrund steht und sich eine Theorie daran messen lassen muss, ob sie die Praxis verbessert. Betrachten wir das Architekturschaffen der jüngeren Vergangenheit, dann befallen einen mitunter Zweifel, ob die Theorien, mit denen die Praxis operiert, tatsächlich immer hilfreich waren. Zumindest ist eine gewisse Schnellebigkeit nicht zu übersehen. Immer wieder werden neue Ansätze hochgejubelt und bald verschlissen: Vom Brutalismus über den Dekonstruktivismus zum Parametrismus — um nur einige Höhepunkte zu nennen. Immer wieder legt sich die Architektur neue Theorien zurecht, und damit ändert sich auch, wonach in der Praxis gesucht wird. Das ist an sich nicht ungewöhnlich: Wie zu jeder Zeit ist das Architekturschaffen auch in der jüngeren Vergangenheit Ausdruck grundsätzlicherer Anschauungen und Setzungen, die der Praxis eine Richtung geben und sie auch einschränken: »Nicht alles ist zu allen Zeit möglich«, heißt es schon bei Heinrich Wölfflin ganz allgemein über die Kunst — in diesem Sinne wollen wir danach fragen, was jeweils möglich und denkbar war und was das für die Praxis bedeutet hat — in der Hoffnung so zu verstehen, wie wir dahin gekommen sind, wo wir heute stehen, auf was wir dennoch bauen können, und wie es wohl weitergehen könnte.

Leistungsnachweis

Gestalten im Kontext

119220102 Die Psychologie der Weltbeziehungen

A. Abel

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, 05.05.2020 - 07.07.2020

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Lehrende: Dipl.-Psych. Alexandra Abel

Der Campus als gelebte Realität jedes Studierenden wird zur Metapher und zum Prototypen des Lebens- und Denkraums an sich. Aus persönlichen Wohnbiographien und konkreten Umfeldanalysen heraus entwickelt sich ein in die Zukunft adressierter Anspruch.

Welche

individuellen und sozialen

Wahrnehmungs- und Verhaltens-

Muster und Bedürfnisse sind hierbei zu beachten?

Wir wollen in diesem Seminar mit dem Wissen und der Methodik der Psychologie Wohnbiographien und gegebene sozial-räumliche Campuskontexte analysieren, in ihren Elementen und Wirkmechanismen betrachten, und dann, ergänzt um aktuelle architekturpsychologische Erkenntnisse, neu zusammensetzen – mit dem Ziel, sie auf mögliche Potenziale zu prüfen und gegebenenfalls neu zu denken.

Bemerkung

Die Einschreibung findet über das Bisonportal statt.

Leistungsnachweis

3 + 3 ECTS (Teilnahme + Essay)

Essay = Schriftliche Ausarbeitung zum eigenen Entwurf in Form einer Herleitung und Begründung der eigenen Entwurfsidee

Darstellen im Kontext

120120402 Fenstergestaltung im kirchlichen Raum - Material und Form

S. Zierold

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Online-Seminar, 18.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

begleitend zum Projekt der Fak. Kunst und Gestaltung

„Raum und sequenzielles Denken für die Fenstergestaltung des Christus-Pavillons in Volkenroda“, betreut durch MFA Ana Maria Vallejo und MFA Catalina Giraldo.

Das Seminar beschäftigt sich mit dem Thema der Fenstergestaltung im kirchlichen Raum. Schwerpunkte sind der unterschiedliche Einsatz von Material, Form und Methoden wie zeitgenössische Glasmalerei, Drucktechniken und sequenzielles Gestalten. Die Inhalte dienen den Studierenden als Anregung im Entwurfsprozess.

Anlass ist die geplante Neugestaltung der Fenstervitrinen im Umgang des Christus-Pavillons in Volkenroda, geplant von gmp Architekten von Gerkan, Marg und Partner für die Expo 2000 in Hannover. Die Fenstervitrinen sind zum Thema „Mensch-Natur-Technik“ mit künstlichen und natürlichen Materialien befüllt und sollen neugestaltet werden.

Auf der Grundlage eines (digitalen) Semesterapparates der Universitätsbibliothek erarbeiten die Studierenden eine Recherche und bereiten Kurzreferate vor, die in einer Broschüre zur Summaery 2020 veröffentlicht werden. Ausgewählte Themen der Referate sind z.B. Mensch-Natur-Technik, Erzählung und Raum, Fenstergestaltung im kirchlichen Raum, Licht-Material-Raum und die Vitrine vor und präsentieren diese zum Workshop in Volkenroda.

Bemerkung

Der digitale Austausch von Informationen im Seminar findet im Moodle_Raum „Fenstergestaltung im kirchlichen Raum – Material und Form“ statt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme ist ein privater Computer, Internetzugang mit Chrome oder Firefox Browser und die Installation eines Logins über VPN-client mittels der zugewiesenen Uni-Mailadresse, um im Online-Seminar über BigBlueButton mitzuwirken.

Die online-Einschreibung erfolgt nur über das Projektmodul der Fakultät Kunst und Gestaltung, Termin siehe BISON-Portal.

Konsultationszeiten für Fragen zur Einschreibung an die Projektverantwortlichen werden im BISON-Portal veröffentlicht.

Voraussetzungen

Für Studierende der Fak. A+U wird die Zulassung zum Master-Studium vorausgesetzt.

Für Studierende der Fak. K+G sind Bachelor ab dem 6. Sem. und Master-Studierende zugelassen.

Leistungsnachweis

Am Ende des Kurses werden die Referate digital abgegeben und in einer Broschüre veröffentlicht. Die Bewertung erfolgt mit Note.

120120405 Critical Writing (Building a critical / artistic essay)

M. Lloyd

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, 28.05.2020 - 09.07.2020

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

This course shall show second and third semester Master Media Architecture students how to be able to tackle critical thinking and writing about Media Architecture, and how to apply such critique to their own semester projects, particularly in writing. These series of lectures and workshops will develop Media Architecture students' ability to think critically, while learning to gain and understand an artistic and theoretical approaches towards critical writing. Students will learn how to dismantle and analyze Media Architecture works, into important contexts of critique. Understanding how to construct precise texts of research, that form critical arguments, that overall shall deal with how a Master student can importantly articulate their own subjective beliefs, and strong opinions into a well formed theoretical essay. Students shall also understand the important power of artistic writing, by experimenting with contextualizing theory. By learning how to gather other inspirational source material of visual and contextual context, to help build critical narratives, and form consistent flows of contexts. While workshoping how to break down and respond to certain theories, and debates, students will learn how to comprehend writing about complex theories, and subjects, by perceiving critical writing as an important 'visual' and theoretical supporter of their practical projects.

These series of lessons, debates, presentations and written assignments, are focused on supporting students to gain further confidence, when it comes to thinking/writing critically about Media Architecture as well as their own projects. Where at the end of the course, Master students shall be required to submit a critical/theoretical essay that indicates their ability analyze a Media Architecture based work, that expresses their own personal and artistic opinions, that can be importantly contextualized into a precise critical argument. Where final essays should be able to indicate the students ability to gather research, and supporting material for their argument, while responding towards a given theory / debate, that fundamentally places their critical analysis within a wider context. Final Essays should be clear, precise, well constructed and consistent, in the students capability to bring artistic approaches towards a texts flow and overall narrative, while simultaneously narrowing down their criticism as a theoretical analysis and response, towards contexts.

Bemerkung

Der digitale Austausch von Informationen im Seminar findet im Moodle_Raum „Critical Writing (Building a critical / artistic essay)“ statt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme ist ein privater Computer, Internetzugang mit Chrome oder Firefox Browser und die Installation eines Logins über VPN-client mittels der zugewiesenen Uni-Mailadresse, um im Online-Seminar über BigBlueButton mitzuwirken.

Leistungsnachweis

Am Ende des Kurses werden alle Arbeiten digital abgegeben. Die Bewertung erfolgt mit Note.

Kulturtechniken der Architektur**420150031 The Impression of Reality in the Lab****S. Leyssen**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., Erster Termin: 05.05.2020 Raum: digital via Moodle, ab 05.05.2020

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014

Beschreibung

Der Realitätseindruck ist schon seit langem ein wichtiges Thema der Film- und Medienwissenschaft. In den letzten Jahren nehmen die Technologien der Virtuellen und Erweiterten Realität neue, weiterreichende Formen an. Mit der Integration von 3D-Objekten und Umgebungen, die Möglichkeit der freien Bewegung, verschiedene Aktionen und Interaktionen, aber auch die Rolle von Sozialität und Sprache, werden VR und AR in verschiedene Richtungen über das Visuelle und Auditive hinaus erweitert. Diese Technologien erforschen, was es sonst noch bedeuten könnte, einen Eindruck von der Realität zu schaffen. Sie machen es wichtig, immer wieder neu zu überdenken, was die Kraft dieses besonderen Eindrucks ist, was bei seiner Entstehung wichtig ist, und wie sich dies im Laufe der Zeit verändert hat.

Wie können wir die Geschichte und Zukunft des Realen verstehen? In diesem Seminar bringen wir den Eindruck der Realität zurück in die Labors, in denen sie untersucht und geformt wurde: Labors in Informatikabteilungen oder Filmstudios, Psychologielabors oder Kunststudios. Wir betrachten die Geschichte der Erprobung von VR-Technologien und wissenschaftlichen oder auch künstlerischen Experimente, um zu verstehen, wie der Eindruck der Realität bei diesen Untersuchungen verstanden wurde. Dieses Seminar ist ein Leseseminar, das aber auch einige praktische Methoden integriert. Wir werden Schlüsseltexte aus der Geschichte des Realitätseindrucks aus der Film- und Medienwissenschaft lesen und diese in Beziehung zu Texten, Experimenten und Technologien von Experimentalpsychologen, Informatikern und Künstlern setzen. Wir versuchen besser zu verstehen, wie es sich im Laufe der Zeit verändert hat, welche Medienpräsentationen als real erlebt werden, in der Hoffnung das es uns erlauben wird die heutigen Entwicklungen und ihre Herausforderungen besser zu verstehen.

Zusammen mit dem Seminar "Understanding Movement" bildet dieses Seminar das MA-Studienmodul Medienwelten. Als Bauhaus-Seminar steht dieses Seminar allen interessierten Studierenden offen, wobei insbesondere Studierende aus Medienwissenschaft, Medienarchitektur, Informatik, Kunst und Design willkommen sind. Der Kurs wird in englischer Sprache angeboten. Kursvoraussetzungen: Wöchentliche Lesungen, aktive Teilnahme am Unterricht, Kursarbeit zu einem Thema eigener Wahl, das mit dem Kursthema zusammenhängt (auf Englisch oder Deutsch), kurze Präsentationen im Unterricht.

Bitte melden Sie sich über Moodle zu dem Seminar an.

Voraussetzungen

weekly readings, active participation in class

Leistungsnachweis

course paper on a topic of your choice, related to the course theme (in English or German), short in class presentations

420150032 Understanding Movement**S. Leyssen**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., Erster Termin: 05.05.2020 Raum: digital via Moodle, ab 05.05.2020

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014

Beschreibung

Der Filmwissenschaftler Tom Gunning hat argumentiert, dass Bewegung, erstaunlicher Weise, schon lange der blinde Fleck der Filmwissenschaft gewesen ist. Dieses Seminar veranschaulicht verschiedene Ansätze zum Verständnis von Bewegung und Medien: das Sehen von Bewegung, die technische Produktion von Bewegtbildern, die Ausführung von Körperbewegungen - und die spezifischen Kenntnisse, die in jedem dieser Bereiche involviert sind. Wir erforschen, wie Bewegung in verschiedenen Disziplinen untersucht wurde: in der Geschichte der Wahrnehmungsforschung, der Arbeitspsychologie, der Didaktik, der Kunst, der Filmwissenschaft, des Designs oder auch der Technikgeschichte. Im Seminar untersuchen wir, wie unterschiedliche Bewegungsverständnisse die Herangehensweise an Medientechnologien beeinflusst haben und umgekehrt, wie die Auswirkungen neuer Medientechnologien das Verständnis von Bewegung veränderten. Wir lesen aktuelle Literatur aus der Geschichte der Bewegungswissenschaften (siehe unten), analysieren historische Texte und Materialien und untersuchen die Rekonstruktion einiger historischer Experimente.

Zusammen mit dem Seminar "The Impression of Reality in the Lab" bildet dieses Seminar das MA-Studienmodul Medienwelten. Dieses Seminar wird als Bauhaus-Seminar angeboten und steht allen interessierten Studierenden offen. Besonders willkommen sind Studierende aus den Bereichen Medienwissenschaft, Medienarchitektur, Informatik und Kunst und Design. Der Kurs wird in englischer Sprache angeboten. Kursvoraussetzungen: Wöchentliche Lesungen, aktive Teilnahme am Unterricht, Kursarbeit zu einem Thema eigener Wahl, das mit dem Kursthema zusammenhängt (auf Englisch oder Deutsch), kurze Präsentationen im Unterricht.

Bitte melden Sie sich über Moodle zu dem Seminar an.

Voraussetzungen

weekly readings, active participation in class

Leistungsnachweis

course paper on a topic of your choice, related to the course theme (in English or German), short in class presentations.

Stadtsoziologie

120122802 Climate Justice Now! – Was kann der Beitrag unserer Universität zur Klimagerechtigkeit sein?

A. Brokow-Loga, F. Fetzer, T. Geyer

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 18:30 - 20:00, 06.05.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Der vom Menschen verursachte Klimawandel ist zweifellos längst Realität. Doch er betrifft nicht alle Teile der Welt gleich: Während die Verantwortlichen für den Ausstoß an klimaschädlichen Treibhausgasen in den Ländern des globalen Nordens sitzen, treffen die Auswirkungen wie Dürreperioden, Überschwemmungen, Wirbelstürme oder den Anstieg des Meeresspiegels vor allem die Menschen im Globalen Süden. Wir alle müssen jetzt handeln! Und auch die Universität muss ihrer Rolle als Entwicklungsort zukunftsweisender Ideen gerecht werden und zwar (auch) auf einer gesellschaftspolitischen Ebene. Im Dezember 2019 hat der Senat der Bauhaus Universität Weimar den Beschluss zur Klimaneutralität verabschiedet. Um die Arbeit dieser mit der Universitätsöffentlichkeit zu unterstützen, streben wir die theoretische und praktische Auseinandersetzung mit Expert*innen aus Wissenschaft, Politik und Kunst an. Wir fragen uns dabei:

Wie ist die Klimafrage als Maxime des Handelns zu etablieren? Wie sieht die Universität der Zukunft aus? Wie geht nachhaltige Lehre? Wie beeinflusst die Weltgeschichte das Klima und die heute bestehenden Ungerechtigkeiten?

Auch der Bedarf und Verbrauch aller Beteiligten am Unialltag darf nicht vergessen werden. Inwieweit kann man den Verbrauch von verschiedenen Instanzen, insbesondere der Politik aus lenken und so nachhaltig gestalten? Welche Rolle spielt die Digitalisierung in der Klimakrise und wie sehen Ansätze digitaler Klimagerechtigkeit aus?

Dazu laden wir Expert*innen ein interaktive Vorträge online im Konferenztool BigBlueButton zu halten. Daran wird sich eine Diskussionsrunde anschließen, welche Lösungsansätze zur Klimakrise und den damit verbundenen Ungerechtigkeiten finden soll. Zusätzlich zu der Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Klimagerechtigkeit, welche am Anfang des Semesters erfolgen wird, werden die Studierenden dadurch eine eigene Vorstellung von klimagerechtem Handeln entwickeln. Ziel des Seminars ist das Erstellen eines Beitrags zur Klimagerechtigkeitsdebatte an unserer Universität. Diese soll am Ende des Semesters präsentiert und diskutiert zu werden um die Klima AG und den Rest der Universität bei der Entwicklung neuer Klimaziele anzuregen. Damit möchten wir die aktuelle Klimapolitik der Universität und Stadt Weimar aktiv mitgestalten.

Climate Justice Now!

Bemerkung

Diese Lehrveranstaltung ist für ALLE offen! Ein Ablaufplan der Ringvorlesung wird zum Semesteranfang veröffentlicht. Die Bewerbung für das Bauhaus-Modul erfolgt über Bison. Bei weiteren Fragen meldet euch unter teresa.marie.geyer@uni-weimar.de.

120122803 Die pandemische Stadt: Urbanes Leben mit Corona (Ma)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, Einzel, 09:15 - 10:45, 05.05.2020 - 05.05.2020

Beschreibung

Wichtige Grundlagen städtischen Lebens sind durch die Corona-Krise verändert worden. Das Zusammenleben auf geteiltem Raum, die freie Begegnung, die Ausübung von Grundrechten und vieles mehr sind durch Maßnahmen des "social distancing" in Frage gestellt worden. Im Seminarteil sollen zu den gesellschaftlichen Auswirkungen der Corona-Krise aktuelle Forschungen diskutiert werden. Im Übungsteil sollen die Studierenden angeleitet werden, sich mit den Folgen für einzelne soziale Gruppen wie Senior/innen, Geflohenen, Kindern, Angehörigen von Pflegeberufen etc. am Beispiel von Weimar auseinandersetzen. Die Ergebnisse sollen in einer Broschüre zusammengefasst werden. Andere, künstlerische oder gestalterische Abgaben sind auch denkbar.

Die Lehrveranstaltung setzt sich inhaltlich mit der aktuellen Krise auseinander, beispielsweise mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, mit den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung oder auch mit den Folgen für die Universität selbst, steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen, ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich ist.

Leistungsnachweis

Zu erbringende Prüfungsleistungen: Ausstellung, Hausarbeit / schriftliche Ausarbeitung, Performance

1724415 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, 04.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

Life in German cities has undergone substantial changes in the last decade. Not only the East German cities had to address new challenges after the reunification of the German nation in 1990, but also the West German cities had to reformulate their place in the complex urban networks. Cities are mirroring wider changes in German society where new social and political developments can be observed. Economic and cultural globalization has had a major impact on many aspects of urban life. This lecture will give an overview about major developments in German cities since the German reunification in 1990. It will provide both a sound source of information on the most important issues

of German society and reflect important discussion of the international debate on urban studies. After delivering a historical overview of German cities, basic concepts of urban sociology will be developed by discussing subjects like gentrification, segregation, migration, life style diversity and others. The lecture provides an insight view into classical theories of urban sociology as deriving from Max Weber, Georg Simmel and the Chicago School.

Richtet sich an: EU, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture; MA Architektur, MA Urbanistik, IUDD

Termine: dienstags, 15.15 bis 16:45 Uhr, 1. Termin 20.04.2020

Fachmodule

Gestalten im Kontext

120120103 co.ro.na. - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

I. Escherich, J. Heinemann

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, 08.05.2020 - 10.07.2020

Beschreibung

Die Utopie bestimmt die Prognose.

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

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

Ziel der Bewegung ist das Gewährwerden der eigenen Handlungsfähigkeit sowie der damit verbundenen Verantwortung aktiv in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können.

Wir werden die (durch den Corona-Virus weltweit verursachte) Krankheit als Anlass nehmen, einen Weg der Heilung einzuschlagen und konstruktive Zukunftsforschung* zu betreiben.

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

Gearbeitet wird je nach Expertise und Interesse an der Entwicklung eines wünschenswerten Zukunftsszenarios oder der medialen Aufbereitung dieser, vorzugsweise in 2er Teams.

Eine Ausrichtung in Architekturvermittlung ist möglich aber nicht zwingend erforderlich.

In Zusammenarbeit mit Radio Lotte können die Entwürfe übers Radio dem Weimarer Publikum vorgestellt und kommentiert werden. Es ist Möglich bereits bestehende Initiativen aufzugreifen, weiterzudenken oder für die Zukunftsforschung aufzubereiten.

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

Beispiele / Techniken

Entwicklung: Mindmaps, Storyboards, Texte, Grafiken, Entwurfszeichnungen, ...

Umsetzung: Comic, Plansatz, Video, Sound, ...

Endprodukt: Link zur Projektbeschreibung auf der Website

Vorstellung der Idee wie z.B. von A wie App für Conscious-Währung, bis Z wie Zentrum für Urbane Schönheit, über Nachbarschaftshilfe, Stadtmission, stadteigene Permakulturf Flächen, Zukunftsmission, Mikroarchitekturen, Stadtmöbel, Leerstandsnutzung, Flüchtlingshilfe, Recycling- oder Verkehrskonzepte,

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

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

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

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

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

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

120123201 Licht.Bild

T. Adam, C. Hanke, N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, 04.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

Licht als Grundlage der visuellen Erfahrung baut maßgeblich die von uns wahrgenommene Welt auf.

Spezifische Eigenschaften des Raumes werden erst über das Licht freigelegt und gewinnen über ein Abbild den Eingang in unsere Wahrnehmung. Dem Licht obliegt es dabei, über seine Parameter wie beispielsweise Verteilung, Farbe und Veränderlichkeit den Raum grundlegend zu charakterisieren und die Wahrnehmung in verschiedene Richtungen zu lenken.

An dieser Stelle setzt das Seminar an. Einem gegebenen Raum soll über eine bewusste Lichtgestaltung eine bestimmte Aussage zu Teil werden. Das Ergebnis soll fotografisch festgehalten werden, wodurch der Raum noch einmal interpretiert wird. Die persönliche Wahrnehmung eines mittels Licht veränderten Raumes und seine durch fotografische Interpretation vermittelte Wahrnehmung werden einander gegenübergestellt. Licht und (Ab-)Bild als Grundlagen der Raumwahrnehmung werden exploriert.

Anliegen des Seminars ist es, über praxisorientiertes Herangehen Erfahrungen im Zusammenspiel von Raum, Licht und Bild zu vermitteln.

Bemerkung

Alle Studierenden erhalten von uns ein Modell. Über das Semester verteilt sind am Modell Aufgaben zu bearbeiten und die Ergebnisse fotografisch dokumentiert zu übermitteln. Die Studios der Fakultät stehen dabei nicht zur Verfügung. Alle Übungen sind so gestaltet, dass sie zu Hause und mit einfachen Mitteln umgesetzt werden können.

Architektur und Licht, Dr.-Ing. Christian Hanke, Architekt

Medien und Licht, M.Sc. Tobias Ziegler, MediaArchitecture

Fotografie und Licht, Tobias Adam, Fotografenmeister

Darstellen im Kontext

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 04.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

Erweiterungsmodul Master

Im Seminar werden Kenntnisse in Animationstechniken vermittelt. Animiert werden die Geometrie von Modellen und auch Texturen einzelner Objekte. Zweites Thema ist die Kreation bildbasierter virtueller Welten mit Cubic VR. Die 3D-Modelle eigener Entwürfe können dabei als Arbeitsgegenstand dienen. In Cinema4D werden die für einen virtuellen Rundgang erforderlichen Bildsequenzen erzeugt. Mit der Panoramasoftware Panoweaver von Easypano werden diese zu 360°-Bildern zusammengesetzt und dann mit Tourweaver schließlich zu einen virtuellen Rundgang verknüpft, der im Internet veröffentlicht werden kann. Das Seminar findet montags nachmittags 14-tägig im blauen Pool statt.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Medieninformatik

4336010 Image Analysis and Object Recognition

V. Rodehorst, M. Kaisheva

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Lecture (online) <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=19841> , ab 05.05.2020
Do, gerade Wo, 11:00 - 12:30, Lab (online) <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=19841> , ab 14.05.2020

Beschreibung

Bildanalyse und Objekterkennung

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Mustererkennung und Bildanalyse. Behandelt werden unter anderem die Bildverbesserung, lokale und morphologische Operatoren, Kantenerkennung, Bilddarstellung im Frequenzraum, Fourier-Transformation, Hough-Transformation, Segmentierung, Skelettierung, Objektklassifizierung und maschinelles Lernen zur visuellen Objekterkennung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Image analysis and object recognition

The lecture gives an introduction to the basic concepts of pattern recognition and image analysis. It covers topics as image enhancement, local and morphological operators, edge detection, image representation in frequency domain, Fourier transform, Hough transform, segmentation, thinning, object categorization and machine learning for visual object recognition.

Bemerkung

Digital Engineering: 4 SWS

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen (sowie des Projekts) und Klausur

4555233 Programmiersprachen

B. Fröhlich, S. Beck, A. Kreskowski, A. Kulik

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 04.05.2020

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 04.05.2020

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 05.05.2020

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1 + 2 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 06.05.2020

Beschreibung

Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und moderner objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel von C++11/14/17/20. Zentrale Themen der Vorlesung sind: Klassen und Klassenhierarchien, Übergabe- und Rückgabemechanismen für Funktionen und Methoden, const correctness, Speicherverwaltung und Zeiger sowie generische Programmierung.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zum Thema Ray Tracing zu vertiefen.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Einführung in die Programmierung

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche oder schriftliche Prüfung

4555262 Visualisierung

B. Fröhlich, P. Riehm, J. Reibert, G. Rendle

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung/Lecture - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304> , ab 07.05.2020

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung (Bachelor) - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304> , ab 19.05.2020

Di, wöch., 18:30 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung /Lab class (Master) - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304>, ab 19.05.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 28.09.2020 - 28.09.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 28.09.2020 - 28.09.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 28.09.2020 - 28.09.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 28.09.2020 - 28.09.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 28.09.2020 - 28.09.2020
 Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 28.09.2020 - 28.09.2020

Beschreibung

Im ersten Teil der Veranstaltung werden die wichtigsten Verfahren und Techniken aus dem Bereich der Informationsvisualisierung für folgende Datentypen vorgestellt: multi-dimensionale und hierarchische Daten, Graphen, Zeitreihen und mengenbasierte Daten. Der zweite Teil beschäftigt sich mit verschiedenen Ansätzen und Algorithmen zur Visualisierung volumetrischer und vektorieller Simulations- und Messdaten. Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

In den Übungen werden eine Auswahl der in den Vorlesungen vorgestellten Visualisierungsansätze umgesetzt, getestet und evaluiert. Ein separates Abschlussprojekt wird angeboten und mit zusätzlich 1,5 ETCS angerechnet.

Bemerkung

Für Studierende des Studienganges "Digital Engineering" ist zusätzlich der Kurs "Visualization - Final Project" verpflichtend zu belegen, um die notwendigen 6 ECTS zu erhalten.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie gute Kenntnisse von Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich, z.B. nachgewiesen durch den erfolgreichen Abschluss der entsprechenden Lehrveranstaltungen des Bachelor-Studienganges Medieninformatik. In den Laborveranstaltungen werden JavaScript- und grundlegende GLSL-Programmierung eingesetzt. Grundkenntnisse der Computergrafik sind hilfreich, z.B. erworben durch die Vorlesung Computergrafik im Bachelor-Studiengang Medieninformatik.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung.

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

Digitale Planung

120122402 Computational Methods for User-Centered Architectural Design (Ma)

O. Kammler, E. Fuchkina, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Übung

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, 06.05.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Obwohl das Schaffen von Raum eine der wichtigsten Aufgaben von Architekten ist und die Eigenschaften gebauter Umwelt einen großen Einfluss auf das Verhalten der sich darin aufhaltenden Menschen ausüben, bleiben Aussagen von Entwerfenden hinsichtlich räumlicher Qualitäten oft vage.

Im Seminar werden wir uns theoretisch, als auch praktisch mit der Beschreibung von Raum auseinandersetzen und überprüfen, inwieweit sich verhaltens- und wirkungsrelevante Faktoren architektonischer Räume quantitativ erfassen lassen. Hierzu verwenden wir einerseits computerbasierte Methoden zur Analyse von Tageslicht, Sichtbarkeit und Erreichbarkeit. Andererseits werden wir mit einem Virtual Reality Werkzeug eine Nutzerstudie zur Raumwirkung durchführen. Die Ergebnisse beider Methoden sollen schließlich verglichen und in einer Dokumentation zusammengefasst werden.

Das Seminar wird zu großen Teilen als „Flipped-Classroom“ stattfinden, d.h. Vorlesungen und Tutorien werden orts- und zeitunabhängig online, Konsultation zur Übung während der Seminarzeiten stattfinden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The creation of spaces lies at the heart of architectural design. To understand how people are affected by the configuration of space, is essential in order to create human-friendly, and thus in the long run, sustainable environments. In this course you will learn different methods for evaluating behavior- and experience-relevant features of buildings.

In this seminar you will learn computational methods for quantitatively describing spatial configurations (e.g. visibility, accessibility and daylight) and test in how far these analyses relate to actual behavior and experience. Furthermore, we will introduce a VR-based toolbox for conducting pre-occupancy evaluations of building designs.

Bemerkung

Mi, 15:15 - 16:45 Uhr

Ort: Computerpool EG, Belvederer Allee 1a

Beginn: 08.04.2020

Umfang: 3 ECTS

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur

120122403 Parametric Modeling for Architectural and Urban Design (Ma)

A. Abdulmawla, E. Fuchkina, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, 06.05.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Parametric Modeling is a powerful tool in the architectural and urban design process. By creating models, that do not only represent the geometry but rather relationships between the geometrical elements it becomes possible to create numerous variations of a design concept. These design variants can be analysed and optimized for certain criteria. Thereby the designer gains a deeper insight into his/her design concept.

In this seminar you will learn the basics for parametric modeling using the visual programming software Grasshopper for Rhino. After this basic training you apply the methods to an own design concept (architectural or urban scale). For the course no prior knowledge is required.

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur und Bachelor Urbanistik

120122404 Computational Urban Analysis (Ma)

A. Abdulmawla, E. Fuchkina, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, 04.05.2020 - 06.07.2020

Beschreibung

Locating and dimensioning spatial objects and with it the creation of spaces is at the heart of urban design. Thereby it is necessary to precast the effects that design decisions have on the behaviour of the future users as well as to estimate the sustainability and resilience of the city. Computational analysis methods can help to support this process due to the fact that they can reveal properties that are hardly recognizable at first intuitive sight. In the seminar you will learn methods for the quantitative analysis of urban space (such as density, accessibility, visibility) and examine in how far these quantities relate to real life phenomena such as the spatial configuration of land uses in a city or the movement patterns of urban users.

Bemerkung

Mo, 17:00 - 18:30 Uhr

Ort: Computerpool EG, Belvederer Allee 1a

Beginn: 06.04.2020

Umfang: 3 ECTS

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur und Bachelor Urbanistik

1764274 Urban Modeling and Simulation - Advanced Methods

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, 06.05.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Im Rahmen des Seminars werden die Teilnehmer in weiterführende Techniken zur urbanen Modellierung und Simulation, basierend auf System Dynamics Methoden eingeführt. Wir werden uns mit der Modellierung komplexer räumlicher Systeme auf regionaler und urbaner Ebene befassen. Es werden Analyse zur Nutzung urbaner Strukturen eingeführt (z.B. Fußgängerströme oder ökonomische Potentiale) sowie Modelle für Interaktionen von Flächennutzungen vorgestellt. Mittels System Dynamics Modellen können zeitliche Veränderungen von Stocks and Flows simuliert werden.

Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und im Rahmen des Planungsprojekts für neue Städte in Äthiopien angewandt. Es wird erwartet, dass die Kursteilnehmer im letzten Semester den Kurs „Computational Urban Modeling and Simulation“ absolviert haben.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this seminar, you learn to work with advanced urban modeling and simulation techniques based and system dynamics methods. We deal with the modeling of complex spatial systems on the regional and urban level. In this context computational analysis methods for urban fabric (e.g. for pedestrian movement or economic potentials) and models for computing interactions between land uses are introduced. By means of system dynamics models we can simulate temporal changes of stocks and flows.

You apply the learned skills in an urban planning project for new towns in Ethiopia. It is expected that the participants have absolved the course "Computational Urban Modeling and Simulation" from the previous semester.

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Integrated Urban Development and Design (IUDD), Master European Urban Studies, Master MediaArchitecture

Technische Grundlagen Interface Design

320110028 Photography and the Machine

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, ab 11.05.2020

Beschreibung

In the last years we have seen major changes in the way we experience, consume, produce and think of Photography.

From algorithms affecting how your selfie looks on the fly, instant filters or digital tools for editing in a couple of taps on a screen to reproducing 3D objects and places with 2D based media.

Students in this course will explore different artistic strategies bridging technologies and topics such as photogrammetry, machine learning, computational photography, image recognition and generation, etc. in order to develop new narratives and strategies in Photography.

Admission requirements Concurrent enrollment in another IFD course offering, or with instructor permission.

Registration Procedure Candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: jesus.velazquez.rodriguez@uni-weimar.de

Evaluation Successful completion of the course is dependent on regular (online) attendance, active participation, completion of assignments, delivery of a relevant semester prototype and documentation. Please refer to the Evaluation Rubric for more details.

*Due to the current situation, this course will be taught online, platform(s) is still to be determined.

Voraussetzungen

Concurrent enrollment in another IFD course offering, or with instructor permission.

320110029 Prototyping for Doomsday

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 12.05.2020

Beschreibung

In March 2020, we've seen how the maker community has come together to work on a common goal: develop and produce solutions to one of the main issues caused by a pandemic: shortage in medical and protective supplies. Several ready-to-print designs for masks, respirators and the like have been released to the world through digital platforms. These supplies are being donated to hospitals, doctors, supermarkets and private companies which are still open to the public, covering essential needs.

Taking this situation as inspiration, students in this course are expected to develop ideas, designs, experiments, proof of concepts and/or prototypes which could help in different emergency situations. Gadgets, tools, disposables, devices, solutions.

Imagine you are to #stayhome for an indefinite period of time, due to a global catastrophe, but you still have:

- Basic tools and materials. - A 3D printer or similar rapid-prototyping technology. - A computer with Internet access. - Time.

What are you gonna build?

-

Admission requirements Concurrent enrollment in another IFD course offering, or with instructor permission.

Registration Procedure Candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: jesus.velazquez.rodriguez@uni-weimar.de

Evaluation Successful completion of the course is dependent on regular (online) attendance, active participation, completion of assignments, delivery of a relevant semester prototype and documentation. Please refer to the Evaluation Rubric for more details.

*Due to the current situation, this course will be taught online, platform(s) is still to be determined.

Voraussetzungen

Concurrent enrollment in another IFD course offering, or with instructor permission.

320110052 Acoustic Interfaces

C. Wegener

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 13:45, ab 11.05.2020

Beschreibung

We are constantly surrounded by electronic interfaces: elevators, automatic doors, ticket machines, remote controls, voice recognition systems, etc. With a high degree of networking between our devices, interfaces must seamlessly integrate into ecosystems of information acquisition and processing. Information acquisition and processing are becoming increasingly spatially separated. Thus, ergonomic sensor placement, which integrates discreetly into our accustomed environment, is gaining ground.

The course explores the possibilities of this ergonomic, embedded interaction using the example of acoustic interfaces. We will develop electronic sensor systems for the detection of vibrations (structure-borne sound) in integrated surfaces and experiment with machine learning methods to differentiate between vibration gestures (e.g. knocking noises, friction noises, etc.). We will use the Teensy 4.0 hardware platform to classify sounds in the environment. Therefore, a budget of (30-40€) should be planned for the Teensy and other components.

The Course will be taught in video sessions and regular assignments every two weeks.

If you are interested, please send a letter of motivation and portfolio to [clemens.wegener](mailto:clemens.wegener@uni-weimar.de) (at) uni-weimar (dot) de. Basic knowledge of electronics will be taught in the course. Knowledge of programming is a requirement!

Voraussetzungen

Programming knowledge in the Arduino IDE, 30-40€ Budget for electronic Components

Leistungsnachweis

Successful completion of 50% of the assignments. Realization and documentation of a completed semester prototype and a final video presentation. Eligible Participants: Master Students in Media Art and Design, Media Architecture. Open for other faculties. Please ask your faculty if they will acknowledge the credits before registering.

320110054 Designing Networked Interactions**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 07.05.2020

Do, wöch., 15:15 - 16:45, ab 07.05.2020

Beschreibung

This course focuses on topics related to the development of functional prototypes of networked objects. It will focus on relevant theory, literature, and practical concepts for designing, constructing, and programming objects. Moving beyond the interface paradigm of the screen, keyboard, and mouse, this course will ponder 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.

Topics include: interface design, networked objects, affordances, post-optimal objects, media ecology, among others. This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class.

Due to the current crisis, it is assumed that this course will exist entirely online. If access to the University facilities become possible towards the end of the semester, we will move course meetings to the Electronics Lab in Marienstraße 5.

If you are interested in taking this course, please send a letter of motivation and portfolio to [brian.larson.clark {at} uni-weimar {dot} de](mailto:brian.larson.clark@uni-weimar.de).

Bemerkung

If you are interested in taking this course, please send a letter of motivation and portfolio to [brian.larson.clark {at} uni-weimar {dot} de](mailto:brian.larson.clark@uni-weimar.de).

Voraussetzungen

Open to graduate 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.

320110060 Stay home, burn out, mess up! Elektronikgrundlagen für Künstler, Gestalter, Interface Designer.**J. Sieber**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, ab 15.05.2020

Beschreibung

This course is meant for artists and designers who want to explore the world of electronics in an experimental way to develop and improve their projects, their artworks and prototypes, on the basis of fundamental knowledge in electronics and physical computing.

It will shove you from the basics of electricity, key electronic components and essential principles to experiments with circuits, switching circuits, integrated circuits and programmable microcontrollers.

You will get to know the necessary tools in the Interface Design Electronics Lab and learn how to solder, measure and choose electronic components. We will discuss how to embed electronics in your projects, how to make it stable to be exhibited and tested and how to document your work. And you will set up your own little electronics tinkering & innovation workspace.

For our experiments you will need to spend approx. 25€ for electronics, about 35€ for tools (essentials for your own electronics lab: pliers, soldering iron, multimeter, screwdrivers) and optionally 20€ for an Arduino microcontroller board.

Headset or headphones + stable internet connection needed to follow the online lectures.

Leistungsnachweis

Dokumentierte Projektarbeit

Gestaltung medialer Umgebungen

320110026 collage in motion: arranging chaos MFA

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 12.05.2020

Beschreibung

Bei dem Module collage.in.motion: arranging chaos werden gefundene Bild-Schnipseln mit Hilfe der Animation in Bewegung gesetzt.

Die Collage als künstlerisches Verfahren bietet die Möglichkeit durch das Fragmentieren, Schneiden und Zusammenfügen neue Deutungen den Bildern zu geben. Inhaltlich werden wir uns mit den Verhältnisse zwischen Ordnung und Chaos auseinandersetzen. Collage eignet sich sehr gut dafür. Es werden poetische animierte (innere)-Landschaften durch Assoziation und Zufall geschafft. Im Modul wird es mit einem experimentellen Ansatz die Grundlagen der Animation vermittelt und das Poetische visuell untersucht.

Der Kurs wird mit asynchron-Lerninhalten, Übungen, sowie einer finalen Aufgabe angeboten. Einige Live-Meetings werden auch organisiert. Um an dem Kurs teilzunehmen, wird es einen Rechner mit After Effects und Photoshop, einen Scanner oder/und eine Kamera (Handy geht auch) sowie Lust auf das Cut and Paste and selbständiges Lernen benötigt.

Die Lehrveranstaltung erfordert Bereitschaft zu kreativem und handwerklichem Arbeiten und zur Improvisation. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Es ist für Anfänger gedacht oder für Studierenden, die schon Erfahrung mit Animation haben, aber sich mit Collage auseinandersetzen möchten.

Online Sprechstunde: Di. 13:30 - 16:45. Andere Online - Termine werden bekannt gegeben. Der Kurs wird auf Englisch angeboten.

Wenn sie Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de melden. Eine Konsultation wird es am 5.05.2020 um 16:00 bis zum 18:30 angeboten. Bitte melden sie sich im Voraus per E-Mail.

Anmeldung erfolgt zwischen 4.-7-05 auf BISON.

Bemerkung

online

Di: 13.30-16.45 Uhr

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme an dem Workshop. Durchführung aller Übungen.

Note

320110030 Critical VR Lab II – Pd Introduction + Individual Unity Support

J. Brinkmann, M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 15:30 - 18:30, ab 08.05.2020

Beschreibung

Critical VR Lab II – Pd Introduction + Individual Unity Support will offer an Introduction to Pure Data (a visual programming language) by Max Neupert and furthermore provide individual Support for Unity projects by Jörg Brinkmann. The whole course will be taught online. Because of the Corona Crisis students won't be able to work in the Digital Bauhaus Lab and use our VR System, but it will be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses and use them for individual projects. The VR Glasses can be send by mail.

Apart from offering individual Unity support and an Introduction to Pure Data the module will offer information about LibPd Unity Integration. Through the use of a libpd wrapper it is possible to spatialise Pure Data patches in Unity and interact with them. The course supports and excercises independent, selfmotivated work.

Recommended Requirements:

Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones.

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU:Critical VR Lab II on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and DFNconf for online meetings and consultations

Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

320110031 Critical VR Lab I - VR Hugging Anyway

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:30 - 18:30, ab 07.05.2020

Beschreibung

Critical VR Lab I – VR Hugging Anyway is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The whole course will be taught online. Due to the Corona Crisis students won't be able to work in the Digital Bauhaus Lab and use our VR System. However, 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). 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 the whole class will meet together in VRChat, which is a free-to-play Massively Multiplayer online Virtual Reality Social Platform. Participants will be able to interact with each other in virtual worlds through the use of Avatars. Together, we will think about artistic concepts (Performances, Flashmobs, Video Documentation) that will be played out within VRChat and documented on the Wiki-Page. 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:

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

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU: Critical VR Lab I on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and DFNconf for online meetings and consultations.

Leistungsnachweis

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

320110032 If the organism will not come to me, I will go to the organism

M. Gapsevicius

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, ab 07.05.2020

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

The theme of the course is a reference to the well known biblical saying about a mountain, which, if not moved would invite to move oneself. The saying means openness to whatever input, and ability to adjust to the way things are. In the upcoming course, we will study interactive settings between organisms and ourselves, build situations for organisms to move the way we want. Still, to force organisms to move the way we want would not necessarily become truth, therefore, the final goal of the course is rather to understand the interactive settings between different types of organisms, including ourselves.

While working in our homes we will have a focus on two organisms: a slime mold *Physarum polycephalum*, and a flagellate *Euglena gracilis*. Students will be provided with organisms, and tools to develop their ideas. Students with specific needs will be directed to available methods and resources.

The outcome of the course is an interactive setting between humans and organisms. The successful completion of the course is a regular participation in the Moodle webinar and a project documented in the GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

No special skills are required to participate in the course.

Bemerkung

Motivationsschreiben an: mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie
 50 % praktische Umsetzung eines Projekts
 30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320110034 Max and the World**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 06.05.2020

Beschreibung

The course will focus on the development of simple interactive applications, which will foster the imagination of interaction mechanisms between computational machines and the world. To bridge the physical world and computers, we will use Arduino microcontrollers and to trigger the world we will use Max/MSP/Jitter visual programming language.

In the first half of the semester, students will be expected to develop weekly tasks. The tasks will include programming data exchange between devices, data conversion between sound, image, and text, data sensing, and frameworks influencing the physical world. Along with the work in our home offices, we will use Moodle webinar, GMU Wiki, and online tutorials for learning programming with Max. The second half of the semester will be devoted to the realization of the individual idea.

The outcome of the course is an interactive setting between computers and environments. The successful completion of the course is a regular participation in the Moodle webinar and a project documented in the GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

No special skills are required to participate in the course. The necessary tools are provided.

Bemerkung

Motivationsschreiben an: mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben
 20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)
 30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320110035 Nature in Code**M. Neupert**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 07.05.2020

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 07.05.2020

Beschreibung

Kurs für Künstler und Gestalter mit Anfänger bis Fortgeschrittenen Programmierkenntnissen in Processing. Der Kurs folgt grob den Inhalten aus dem Buch The Nature of Code von Daniel Shiffman.

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation

320110040 Thinking in tanks - how your ideology will save the world**J. Chollet, B. Bügler**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, ab 12.05.2020

Beschreibung

Our contemporary political landscape as well as public debate is increasingly dominated by extreme positions. Opinions and assumptions are echoed through (social) media, lose their connection to reality and transform into collective imaginations of more or less homogeneous peer groups. All those groups have their own values, a canon of guiding principles, their specific ingroup language and a common externalized enemy.

Over the course of the semester, every participant will develop a fictional character based on real-world ideologies and analyze their inherent thought patterns. Using a diverse set of methodologies (e.g. roleplay) we will then identify the intellectual and emotional traps of those paradigms, with the objective to overcome them.

The concept of this course is experimental and will be further developed together with the participants.

Participation by individuals who are not enrolled in university is highly encouraged. Please register by sending an email to julian@mikrobiomik.org as soon as possible (limited space).

More Information: https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Thinking_In_Tanks

Voraussetzungen

register via mail to julian@mikrobiomik.org

Leistungsnachweis

Attendance and submission of documentation.

Wahlmodule**117122803 Deutsch für Geflüchtete (Ma)****F. Eckardt**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Block, 18.05.2020 - 17.07.2020

Beschreibung

Das Modul Wortschatz-Sprachwerkstatt mit Geflüchteten bietet Interessierten die Chance, einen Deutschunterricht zu gestalten und zu führen. Die Kurse finden wöchentlich 1,5 Stunden digital statt und werden je nach Zahl der Anmeldungen entweder im Tandem oder in größeren Gruppen stattfinden (erfahrungsgemäß 1 bis 2 Lehrende für x Teilnehmende). Studierende, die gerne den Unterricht mit Geflüchteten aus dem letzten Semester fortsetzen wollen, können das gern auf Anfrage tun.

Die Anmeldung erfolgt über ein Formular, welches per E-Mail zugesendet als auch ab dem 04.05.2020 auf der Facebook-Website "Netzwerk Welcome Weimar" und "Wortschatz - Sprachwerkstatt mit Geflüchteten in Weimar"

als Word-Dokument heruntergeladen werden kann, um es ausgefüllt per E-Mail zurückzuschicken, damit anschließend die Einteilung der Kurse am 16.05.2020 - 17.05.2020 erfolgen kann. Für das Modul gibt es für

Studierende an der Fakultät Architektur & Urbanistik 3 LP. Die Anmeldung und Eintragung im Bison ist verbindlich, um sich die erbrachte Leistung anrechnen zu lassen. Die LP können nur einmal angerechnet werden, sodass beim wiederholten Belegen des Moduls keine LP dafür mehr eingetragen werden können.

Geplant für das Modul sind in diesem Semester zwei digitale Workshops, welche sich derzeit noch im Aufbau befinden und über die ihr per Mail benachrichtigt werdet, sobald ihr durch das Ausfüllen der Anmeldeformulare in unseren E-Mail Verteiler eingetragen werdet. Die Teilnahme an den Workshops ist sehr zu empfehlen.

120120204 Kommunikation und Präsentation

B. Nentwig, N.N., K. Schmitz-Gielsdorf

Veranst. SWS: 2

Tutorium

Di, wöch., 11:00 - 12:30, 05.05.2020 - 07.07.2020

Beschreibung

Einübung von Kommunikation und Präsentation der eigenen Person und den eigenen Entwürfen und Plänen von Architektinnen und Architekten vor verschiedenen Gremien, wie einem Stadtrat, einem Bauausschuss, einer Wettbewerbsjury, einem Firmenvorstand, einem privatem Bauherrn oder einer Professorin oder einem Professor an der Uni oder auch als Teil eines größeren Planungsteams.

Ziel des Tutoriums

Ziel des Tutoriums soll zunächst sein, einen Prozess der Selbstreflexion über die eigene Art der Kommunikation und Präsentation in Gang zu setzen, um sich dann gegebenenfalls, falls man zu der Erkenntnis kommt, dass es Optimierungsbedarf gibt, mit den Möglichkeiten der Optimierung zu befassen. Es soll nicht Ziel sein, einen bestimmten Präsentationsstil zu lernen, sondern jeder soll versuchen sich selbst zu reflektieren und seinen individuellen und authentischen Stil der Selbstdarstellung und der Darstellung der eigenen Arbeit zu finden. Es soll aber ein Stück weit bewusst werden, wie man „überkommt“ und „ankommt“ und man soll sich der Frage stellen, ob man so überkommt und ankommt, wie man sich das vorstellt und vielleicht wünscht und inwieweit Fremdbild und Eigenbild übereinstimmen.

Notwendigkeit

Die Notwendigkeit der Kommunikations- und Präsentationsfähigkeit als überfachliche Kompetenz wird oft unterschätzt. Es nützen die besten Ideen und die fleißigste Arbeit nicht viel, wenn es an der Fähigkeit der Vermittlung und am Bewusstsein, dass die Vermittlung eine wichtige Rolle spielt, um Ideen auch umzusetzen, fehlt. Auch gerade in der Architektur, im Planen und Bauen, ist die Schulung der Kommunikationsfähigkeit wichtig, weil das Gelingen des komplexen Prozesses mit der Vielzahl der Beteiligten aus unterschiedlichsten Bereichen von einer klaren, zielgerichteten, sozial sensiblen und aufmerksamen, alle Akteure angemessen einbeziehenden Kommunikation abhängt. Darüber hinaus entstehen gute Ideen und Projekte oft erst aus einer gelungenen Kommunikation, die verschiedene Kompetenzen, Personen, Fachgebiete, Teilprojekte und Interessen zusammenbringt.

120122702 Das Märkische Viertel, die 68er und die Architekturtheorie

C. Kamleithner

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 08.05.2020 - 10.07.2020

Beschreibung

Zwischen 1968 und 1974 war das Märkische Viertel in Berlin ein Sammelpunkt linken Protests. Die noch in Bau befindliche Großwohnsiedlung war längst bewohnt, doch es mangelte an Infrastrukturen. Die Mieten waren hoch und der Umzug dorthin nicht immer freiwillig: Ein großer Teil der Bewohner und Bewohnerinnen kam aus den Berliner Stadtteilen Kreuzberg und Wedding, die im Zuge von Kahlschlagsanierungen zu Großbaustellen geworden waren. Diese Zustände führten nicht nur zu Bewohnerprotest, sondern versammelten das ganze Spektrum der 68er-

Bewegung vor Ort – bis hin zu künftigen Mitgliedern der RAF, die kurz darauf in den Untergrund verschwanden. Das Märkische Viertel, oder kurz: MV, wurde so zu einem Ort, an dem neue Formen der Kinder- und Jugendarbeit entstanden, Filme gedreht, Mieterstreiks organisiert und marxistische Theorie gelesen wurde. Zugleich war es ein Außenposten der Universitäten: Angehörige der Pädagogischen wie der Technischen Hochschule Berlin waren an der Sicht der „Betroffenen“ interessiert und erprobten neue Formen der empirischen Sozialforschung. Die Studentenrevolte versetzte die Architekturfakultäten in Aufruhr und trieb die angehenden Architekten und Architektinnen hinaus aus den Universitäten, um „Stadtteilarbeit“ zu machen. Diese politisierte Praxis kam ohne Theorie nicht aus, ja, noch nie zuvor stand die Theorie in der Architektur so hoch im Kurs.

Im Seminar werden wir uns mit aktueller Literatur zum Märkischen Viertel und zum Wohnungs- und Städtebau der 1960er und 70er Jahre beschäftigen ebenso wie mit Primärliteratur und Filmen, die im und zum MV entstanden sind, und uns fragen, was Architekturtheorie damals war und heute sein kann.

Bemerkung

Das Seminar findet als Online-Seminar statt. Texte und Filmmaterialien werden ab Anfang Mai digital zur Verfügung gestellt – bitte melden Sie sich dafür direkt bei mir bis zum 8.5. an: [christa.kamleithner\[at\]uni-weimar.de](mailto:christa.kamleithner@uni-weimar.de). Der größte Teil des Seminars kann in Form von Reading Responses und Filmanalysen individuell und asynchron bestritten werden. Darüber hinaus werden wir versuchen, uns am 15.5., 29.5., 5.6., 19.6., 26.6. und 10.7. vormittags gemeinsam online auszutauschen.

Voraussetzungen

Fristgerechte Einschreibung in die Lehrveranstaltung, Zulassung zum Studium an der BUW.

120122704 Heterotopie Ilmpark: Ringvorträge und Diskussionsreihe

G. Aselmeyer, J. Cepl, D. Dakic-Trogemann, F. Eckardt, S. Frisch, J. Paulus, A. Toland, M. Welch Guerra, M. Werchohlad Veransth. SWS: 2

Werchohlad

Vorlesung

Mi, wöch., 18:00 - 19:30, 06.05.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Der Park an der Ilm, nationales Kulturgut, Teil des UNESCO-Weltkulturerbes, Erholungsraum und grüne Lunge der Stadt Weimar, befindet sich im Wandel. Durch die Auswirkungen des Klimawandels gerät das Ökosystem des Parks, der alte Baumbestand und die historischen Anlagen in einen prekären Zustand. Damit einher geht nicht nur eine notwendige Neuausrichtung der gärtnerischen wie denkmalpflegerischen Arbeit der für den Park verantwortlichen Klassik-Stiftung Weimar. Erschüttert wird hierdurch ein im Kulturerbe bewahrtes gesellschaftliches Idealbild einer menschlich gestalteten Umwelt, in der sich das Individuum zwischen Natur und Kultur im Einklang empfinden kann.

Vor diesem Hintergrund wird mit dem Wechsel im Präsidium der Klassik-Stiftung Weimar auch der Park zukünftig stärker ins Zentrum der Betrachtung rücken. Konkret laufen seitens der Stiftung Planungen, den Park als Ausgangsort für ein übergreifendes Themenjahr „*Neue Natur*“ 2021 in den Fokus zu rücken, zu öffnen und neu zu bespielen. Dabei werden die Ausstellungen, künstlerische Interventionen, ökologische Experimentierräume und Veranstaltungen die Wahrnehmung und das Erscheinungsbild des Parks verändern. Fragen der politischen Teilhabe, Mitgestaltung und Vermittlung müssen hierbei berücksichtigt, sensibel und wissenschaftsbasiert in offene und integrativ-wirkende Diskursräume überführt werden.

Für die Universität bietet dieser zeiträumliche Zusammenhang eine einzigartige Projektionsfläche und den Raum, in dem und über den sich lokale und globale, soziale und politische Fragestellungen und Entwicklungen verhandeln, erforschen und in neuer Form anstoßen lassen.

Die aktuelle Krise schafft hierfür zusätzlich den notwendigen Anlass, auch Formen, Potentiale und Grenzen digitaler Lern- und Diskursumgebungen einzubeziehen. Dabei werden sollen ursprünglich als Vortrag geplante Inhalte in verschiedenen Formen und Formaten auf dem Blog zugänglich und aufbereitet werden.

Bemerkung

Ab dem 04. Mai 2020 wird der öffentlich zugängliche Blog damit zur Plattform, zum Spiegel- und Projektionsraum der Vortrags- und Seminaraktivitäten und des über den Verlauf des Semesters stattfindenden Diskurses.

Voraussetzungen

Ringvorträge und Diskussionsreihe sind öffentlich.

Für den Leistungsnachweis ist eine vorherige Absprache und Anmeldung erforderlich.

Leistungsnachweis

Kritische, theoretische oder praktische Bearbeitung einer in der Veranstaltungsreihe aufgeworfenen Frage- oder Problemstellung oder Behandlung eines baulichen, gärtnerischen, historischen Gegenstandes mit Bezug zum Park. [3 ECTS - In Verbindung mit dem Seminar als auch als 6 ECTS]

120122705 Heterotopie Ilmpark: Praktisches Seminar

S. Frisch, M. Werchohlad

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 10:15 - 12:00, online, weitere Termine und Ablauf des Seminars: Werden in den ersten Sitzungen angekündigt., 08.05.2020 - 10.07.2020

Beschreibung

HETEROTOPIE

„Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.“

„[...] vielleicht ist die älteste dieser Heterotopien mit widersprüchlichen Platzierungen der Garten.“

(Michel Foucault: Andere Räume. Leipzig: Reclam 1992, S. 39, 42)

DIE WELT IM WANDEL. STUDIEREN IN KRISENHAFTEN ZEITEN.

DER PARK ALS HETEROTOPIE/ ALS

RÜCKZUGSORT/ WIDERLAGER/ ILLUSIONS-/ KOMPENSATIONSRAUM/ ARCHIV/ ÖKOSYSTEM/
ÖFFENTLICHER- / SOZIALER RAUM/ REFUGIUM/ SENSUCHTSORT/ ATMOSPHERE/ DISKURS-/ LERN-/ UND
ERFAHRUNGSRAUM

In Kooperation mit der Klassik-Stiftung Weimar und weiteren Dozent*innen werden Zugänge und Einblicke eröffnet, um sich dem Park auf vielfältigen, individuellen und kollektiven Weisen zu nähern und ihn zu erfahren. Die Studierenden werden aktiv in die Gestaltung des Diskurses eingebunden und entwickeln im Verlauf des Seminars einen erweiterten Standpunkt in Bezug zu den Qualitäten, Orten, Zusammenhängen und Zukünften des Parks.

Bemerkung

Aufbereitet, gespiegelt und gesammelt werden die Aktivitäten und Beiträge auf:

www.heterotopie.eu

Login und Zugang zum Online-Raum am jeweiligen Tag auf:

www.heterotopie.eu/seminar

Voraussetzungen

Anmeldung über die Projektbörse, über Bison oder per Mail an:

mats.werchohlad@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Online-Seminarsitzungen. Zwischenabgaben im Semester. Abschließende kritische, theoretische oder praktische Bearbeitung einer zuvor entwickelten Frage- oder Problemstellung mit Bezug zum Park.

120122901 Bauhaus Modul Feministische Stadt, coronaSemester 2020 (Ma)

T. Latocha, B. Schönig, L. Wegmann

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 09:30 - 12:00, 06.05.2020 - 27.05.2020

Mi, unger. Wo, 09:30 - 12:00, 03.06.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

Wie würde eine Stadt aussehen, wenn Sie feministisch, queer und intersektional gemacht wäre? In diesem exploratives Seminar erkunden wir kritische Perspektiven auf ein Miteinander in Stadt und Land. Wir erarbeiten gemeinsam in theoretischen Inputs, praktischen Workshops und kollektiven Diskussionen, was Stadt mit Feminismus zu tun hat. Entlang der vier Themenfelder **Care, Materialität, Raumkritik und Raumproduktion** möchten wir unterschiedliche feministische Ansätze nachvollziehen und Theorien mit Praxis und Aktivismus verknüpfen. Wer macht Stadt und wie können wir gemeinsam eine gerechtere Zukunft gestalten?

Das Seminar findet komplett ONLINE (Treffpunkt Moodle Raum: Bauhaus Modul Feministische Stadt SoSe2020) statt und wird ggf. ab Juni oder Juli durch Präsenztreffen (nicht verpflichtend) ergänzt. Wir treffen uns immer Mittwochs für 1,5 - 2,5h Stunden, in denen interaktiv gearbeitet wird, zunächst wöchentlich, ab Juni alle 14 Tage. In den Wochen zwischen unseren Terminen sollen im zweiten Teil des Seminars kleine Aufgaben und Spiele zum Thema Raumproduktion erprobt werden, die wir dann in den darauffolgenden Sitzungen gemeinsam reflektieren. Zur Vor- und Nachbereitung des Seminars sollten pro Sitzung 1-2h eingeplant werden. Um so inklusiv wie möglich zu arbeiten, wird das Seminar mit den digitalen Tools moodle / clouds / bigbluebutton arbeiten und durch weitere kollektive Arbeitsmedien (z.B. geteilte online Präsentationen / Dokumente / blogs) ergänzt. Literatur und weiteres Material wird auf Moodle zur Verfügung gestellt; es ist nicht notwendig, Zugang zur Bibliothek zu haben. Das Experimentieren mit und Ausprobieren von alternativen Methoden der Raumkritik und -produktion wird individuell durch die Teilnehmenden durchgeführt und die Erfahrungen sollen dokumentiert und im Kollektiv ausgetauscht werden.

Aufgrund der aktuellen Situation muss die Exkursion nach Berlin leider ausfallen. Einigen Sitzungen werden jedoch durch Inputs von Gastreferent*innen aus Wissenschaft und Praxis begleitet (Aktuell noch in Abstimmung zu Terminen und Verfügbarkeit).

Lernziel: Das Seminar soll ein interdisziplinäres Verständnis von feministischen Theorien, Visionen, Praktiken und Spielen zum Thema Raum vermitteln. Wir wollen feministische Kritik und Theorieansätze nachvollziehen und deren unterschiedliche Strömungen kennenlernen, kritische Praxis und Methoden erproben und die Möglichkeiten feministischer Stadt- und Raumplanung anhand von Beispielen erkunden. All dies wollen wir uns gemeinsam erschließen, denn der Arbeitsprozess ist Teil unserer kollektiven Lernerfahrung und bildet Grundlage für das Formulieren einer gemeinsamen Vision für eine feministische Stadt; dem anvisierten Output des interdisziplinären Semesterprojekts.

Bemerkung

Sitzungen: immer Mittwochs 9.30h-12h, ab Juni 14-tägig um eigenständiges Arbeiten zu ermöglichen

Geplante Termine:

Sitzung 1: 06. Mai 2020, Care (Einführung und Kennenlernen)

Sitzung 2: 13. Mai 2020, Care

Sitzung 3: 20. Mai 2020, Materialität

Sitzung 4: 27. Mai 2020, Materialität

Sitzung 5: 03. Juni 2020, Raumkritik

Sitzung 6: 17. Juni 2020, Raumkritik

Sitzung 7: 01. Juli 2020, Raum(re)produktion

Sitzung 8: 08. Juli 2020, Raum(re)produktion und Abschluss

*Bei Bedarf ab Juni Konsultationen in den Wochen zwischen den Sitzungsterminen und nach dem Abschluss des Seminars zur Erstellung des Outputs

Voraussetzungen

alle Studiengänge

Leistungsnachweis

Abgabeleistung: Gemeinsames Ziel ist die Erarbeitung einer kollektiv über den Verlauf des Seminars entwickelten **Vision für die feministische Stadt**. Dazu soll die Dokumentation des gemeinsamen Lernprozesses in Form eines **Blogs/Readers** erfolgen; individuelle Beiträge können in textlicher Form (Essays, Reviews, etc) aber auch kreativ-visueller Form (Fotodokumentation von Räumen, Methoden; Visualisierungen, Collagen, etc) erbracht werden. Ein zentraler Bestandteil ist dabei das Erproben von Spielen und das Entwickeln eines **Rolemodel Portraits**, um feministisches raumbezogenes Handeln am Beispiel einer ausgewählten Akteur_in nachzuvollziehen. Wir streben die Arbeit in Kleingruppen an, sofern dies für die Beteiligten möglich ist mit den im coronaSemester zur Verfügung stehenden zeitlichen und digitalen Ressourcen.

120123401 Individual Essay Training: Consumer Culture and the Making of Urban Spaces – Lessons from History

C. Torp

Seminar

Veranst. SWS: 2

Di, Einzel, 16:00 - 17:00, Einführung / Introduction: Zoom-Meeting , 05.05.2020 - 05.05.2020

Beschreibung

WHAT WE WILL DO

Modern consumer culture originated in cities – just as urban spaces developed in close relation to consumer habits. Beginning in the Early Modern metropolis, but especially over the course of the 19th and early-twentieth centuries, three revolutions of consumer culture have taken place that had a profound impact on the making of urban spaces and on our understanding of modern civilized life: a revolution in the provisioning of collective goods, a revolution in shopping and a revolution in public entertainment. These dimensions and their spatial manifestations provide the central objects of examination in the seminar. Readings and discussions will focus on a number of archetypal spaces: the coffee house, the slaughterhouse and the sewage system, the department store and the shopping mall, the theatre and the cinema. Crucial aspects of modernity such as individual freedom of choice and social rights, rationality and the dreamworlds of consumption, the private and the public, have been negotiated within and through these places. Our understanding of urban life hinges on these legacies of consumer culture.

HOW WE WILL DO IT

Desperate times call for desperate measures.

This seminar will not be a regular one, with meetings and communication. I will not try to recreate digitally what cannot be recreated. As long as we cannot meet in the flesh and exchange our ideas, we should make use of the chances that our solitary confinement at home provides.

The home is the right place to engage with stimulating topics you have never had the chance to look into, reflect on them and develop your own voice by writing short essays on them. In other words: this is the time to read and write.

The good news is that you will not be alone in your intellectual endeavors. The Moodle course provides you with carefully chosen reading material, links to images and film, and questions to guide your writing efforts. But most importantly, I will advise you individually on how to improve your writing skills by correcting your essays and providing detailed commentary. This will be done mostly via email.

Please note that you will have to attend an **introductory online meeting on Tuesday, 5 May, 16.00-17.00**, in which I will explain the contents and the procedures. You will receive an invitation to this meeting by email.

The individual reading and writing will then continue until 4 August. After that there will be no more assignments.

Please register for the Moodle course as soon as possible! The password is: consumer

120123402 Individual Essay Training: Theorien der Moderne / Theories of Modernity I

C. Torp

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, Einzel, 18:00 - 19:00, Einführung / Introduction: Zoom-Meeting , 05.05.2020 - 05.05.2020

Beschreibung

WHAT WE WILL DO

Has modernity run its course? After we have survived the 1980s and 1990s fondness for thinking about the postmodern, and in spite of the up-to-date grand narrative of the Anthropocene, the concept of modernity still holds a central place in the human sciences' attempts to make sense of the world we live in. Whether we try to understand our experience of time and the self, the role of rationality, economics and aesthetics, or we are interested in the relationship between nature and culture as well as the impact of colonialism and globalization, we are well advised to turn to thinkers who contemplated these issues through the lens of the modern.

Reading classical and new interpretations of modernity will be the primary aim of this seminar (which I plan to continue in the next term). Before the practical aspects of your professional education will swallow up most of your time, this is a unique chance to immerse yourselves in the ideas of sociologists, philosophers and historians who help you see and think more clearly and provide inspiration for your future work. Depending on your interest, here are some of the names whose work you might want to engage with: Reinhart Koselleck and Hartmut Rosa; Charles Taylor and Michel Foucault; Max Weber and Jürgen Habermas; Walter Benjamin and Andreas Reckwitz; Karl Marx and David Harvey; Ulrich Beck and Bruno Latour; Frederick Cooper and Shmuel Eisenstadt.

HOW WE WILL DO IT

Desperate times call for desperate measures.

This seminar will not be a regular one, with meetings and communication. I will not try to recreate digitally what cannot be recreated. As long as we cannot meet in the flesh and exchange our ideas, we should make use of the chances that our solitary confinement at home provides.

The home is the right place to engage with stimulating topics you have never had the chance to look into, reflect on them and develop your own voice by writing short essays on them. In other words: this is the time to read and write.

The good news is that you will not be alone in your intellectual endeavors. The Moodle course provides you with a range of authors and texts from which you will be free to choose what is most interesting to you. Most importantly, I will advise you individually on how to improve your writing skills by correcting your essays and providing detailed commentary. This will be done mostly via email.

Because of the highly individualized nature of the guided Read&Write seminar that I am offering, it will be possible for you to choose between German and English both when you pick your reading list and write your essay.

Please note that you will have to attend an **introductory online meeting on Tuesday, 5 May, 18.00-19.00**, in which I will explain the contents and the procedures. You will receive an invitation to this meeting by email.

Please register for the Moodle course as soon as possible! The password is: Moderne