

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

Sommer 2023

Stand 23.10.2023

English-taught courses of the Faculty

3

English-taught courses of the Faculty

323110004 Animated Vignettes: representation and inclusion in Animation

V. Mejia Cuevas, A. Vallejo Cuartas, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:45, Online, 20.04.2023 - 27.04.2023

Do, wöch., 13:30 - 15:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 04.05.2023 - 27.07.2023

Block, 09:15 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 10.05.2023 - 11.05.2023

Beschreibung

The subject of the course would be representation of diversity in animation. How can diversity be represented in animation? Is the form of representation in animation inclusive? Animation is a media which has enormous possibilities to expand and explore inclusion and diversity. As it is often used for content for children it might tackle bias and promote respect and care where diversity is the foundation. It is also no longer necessary to link animation exclusively with children's content, therefore it offers also the possibility to deal with taboo subjects, violence, conflicts suffered by minority communities and through the infinity of forms of representation it offers the possibility of reflection and the possibility of addressing diverse audiences.

Through reading, analysis of case studies and practical exercises, students will create a series of animated comic vignettes where the inclusion of diversity is key.

Block Animationsworkshop with Camila Kater

- <https://camilakater.wordpress.com/> <<https://camilakater.wordpress.com/>>

<<https://camilakater.wordpress.com/>> 13th -15th of May <<https://camilakater.wordpress.com/>>

Participation is mandatory!

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 65 %

Präsenztermine:

04.05.2023

Moodle-/BBB-Termine:

20.04.2023

27.04.2023

Art der Prüfungsleistungen: Note

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Voraussetzungen

Basic knowledge and/or interest in illustration and animation.

Leistungsnachweis

Class attendance, active participation in discussions, development of activities and exercises, presentation of final project.

323110015 Headbutting the Metaverse

J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 20.04.2023 - 20.04.2023

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 22.06.2023 - 22.06.2023

Beschreibung

Content:

What does it mean to have a bodily interface to virtual socialisation spaces? You might have heard about VRChat or other massive multiplayer online role playing games; The creators and endorsers of these realms are essentially selling it on the foundation of building stronger connections to other people, achieving perfection, and finding beauty ideals that don't exist in the non-virtual world.

Ironically, these are all aspects of life that virtual reality might take away from us in the future, so it's important to discuss the impact that they will have on our society.

In order to experience such a Metaverse, we will slip into the role of a flaneur, strolling through the bits and bytes of VRchat, discussing topics like new physicality, infinite scales of virtual connection, bodily interfaces and the nature of human interaction.

Structure:

This course is supported by Department of Research at Bauhaus-University Weimar and is part of a Fellowship for a "Forschungswerkstatt" dedicated to finding an experimental framework for a laboratory with its own methods, rules and documentation formats. Therefore, we invite every participant to be a researcher in our team throughout the semester. The focus of the course is not about learning new software and technology, but rather about thinking together how specific software and technology might change social interaction in the present and future.

Thus, we expect self-motivated work and active participation in the course. To complete the course, it is mandatory to submit a project at the end of the semester that will contribute to our collective research. How participants will approach their final submission methodologically or which discourses are contextualized, is completely up to each person. We welcome all sorts of documentation formats, be it audio- and/or visual works in any form or purely written essays.

In the first session of the block module, we will present several case studies that participants can incorporate in their own work by the end of the semester. These case studies will also form the basis for discussion in the course. During the sessions, participants are not only exposed to different discourses, but also participate in hands-on group tasks, such as gaming sessions or testing different interfaces for interacting with digital matter.

Another goal of our mobile laboratory is to travel and visit other groups and institutions. Participants are invited to visit other events that will be announced during the semester. These events will happen between Weimar, Leipzig and possibly other places in Europe.

Voraussetzungen

To register, please apply with a short motivation email: joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323110021 Needs & Desires / Strategies of Listening to others and the self

L. Wittich, A. Bhattacharyya, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, Ort: Bauhaus-Museum Weimar, 24.04.2023 - 17.07.2023

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung

Bemerkung**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

323110023 Outplaying the Videogame**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.04.2023 - 21.04.2023

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 23.06.2023 - 23.06.2023

Beschreibung**Content:**

Game developers, especially of triple-A-productions, tend to immersive world building. Given the financial means of this industry, there is no real competition to companies like Ubisoft, From Software or CD Project Red in the public sector. In their economically successful open-world games players find themselves enveloped by intuitive interfaces, embedded in many technological features, participating in seamless fictional, spatial experiences. But are those experiences really that seamless?

With concrete game examples, play sessions and theoretical inputs we will discuss the role of embodiment in video games and shed light on the political and social dimensions of losing yourself in Video game worlds. Ultimately, participants will be able to develop their own strategies to use the video game form as an artistic material. With techniques of counter-play the workshop aims at uncovering the web of relations a video game lays around players; and also helps to understand how the materiality of the video game comes to live.

Structure:

This course is supported by Department of Research at Bauhaus-University Weimar and is part of a Fellowship for a "Forschungswerkstatt" dedicated to finding an experimental framework for a laboratory with its own methods, rules and documentation formats. Therefore, we invite every participant to be a researcher in our team throughout the semester. The focus of the course is not about learning new software and technology, but rather about thinking together how specific software and technology might change social interaction in the present and future.

Thus, we expect self-motivated work and active participation in the course. To complete the course, it is mandatory to submit a project at the end of the semester that will contribute to our collective research. How participants will approach their final submission methodologically or which discourses are contextualized, is completely up to each

person. We welcome all sorts of documentation formats, be it audio- and/or visual works in any form or purely written essays.

In the first session of the block module, we will present several case studies that participants can incorporate in their own work by the end of the semester. These case studies will also form the basis for discussion in the course. During the sessions, participants are not only exposed to different discourses, but also participate in hands-on group tasks, such as gaming sessions or testing different interfaces for interacting with digital matter.

Another goal of our mobile laboratory is to travel and visit other groups and institutions. Participants are invited to visit other events that will be announced during the semester. These events will happen between Weimar, Leipzig and possibly other places in Europe.

Voraussetzungen

To register, please apply with a short motivation email: joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323110024 Photogrammetry Workflow for Media Practitioners

J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.04.2023

Beschreibung

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

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

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

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

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

Course dynamics

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

Admission requirements

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

Registration Procedure

In addition to the enrollment via the BISON portal, 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.rodriquez\[at\]uni-weimar\[dot\]de](mailto:jesus.velazquez.rodriquez[at]uni-weimar[dot]de)

Eligible participants

Fachmodul:

BA & MFA Medienkunst/-gestaltung, MFA Media Art and Design, MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

323110029 Re making History

V. Mejia Cuevas, Projektbörse Fak. KuG, B. Wudtke

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 13:00, Online, 28.04.2023 - 28.04.2023

Fr, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, 05.05.2023 - 14.07.2023

Beschreibung

The subject of the course would be history of diversity through photography. We will analyze through old photographs topics of social awareness such as race, sexuality, social class, body diversity, etc. Were people of color, people with sexual diversity, people with body diversity depict in photographs from that time? If yes, how and why did this happened? Combining photography and literature we will discuss such aspects of history in order to re-make moments that could have been different. As final project, students will recreate old photographs (using performance, architecture models, paint, sculpture, others) changing the aspects they consider important to change to make it more inclusive. The last part of the course would be focus on the use of postproduction photography programs (lightroom and photoshop) so the students learn how to give their new picture a look that is as similar as possible as the original photo.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Vanessa Mejia Cuevas (Kunst +Gestaltung). Die Mentorenschaft übernimmt Prof. Birgit Wudtke (Kunst+Gestaltung).

Online Termine:28.04.2023

Voraussetzungen

Interest in photography and its technical aspects. Interest in image editing and image processing software. Openness to debate on social issues.

Leistungsnachweis

Note

323110036 Art in the times of surveillance capitalism – Understanding machine learning video-classification

A. König, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 20.04.2023

Beschreibung

The topic of AI is discussed in the media in terms of artificial consciousness, while the actual machine-learning applications have long been an integral part of the success of IT giants. To understand this technology, it is essential to understand the principles of modern network architecture and its data structure and transmission. The course will

take a practical approach to this topic and then lead into an informed discussion that will go beyond the opinions of "gift book philosophers".

The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers set up as a Cloud-Cluster, which we set up in the seminar.

Example for a subject of discussion: Sentiment Analysis

There is currently no scientific consensus on a definition of emotions. But for sure they cannot be measured like temperature or height. They heavily differ individually through complex cultural, political, and historical influences.

So keep in mind that, by using such technology without any layer of reflection and critique, you transport reductionistic behavioral ideas that are the reason for discrimination and the disadvantage of people that don't fall within the statistical norm of such machine learning systems.

Content:

Every student will be provided with a NvidiaJetson Nano Developer Kit, from the university (as a rental). <https://developer.nvidia.com/embedded/jetson-nano-developer-kit>

You get a basic understanding of:

- Linux operating system - Network structures - Video processing (OpenCV and ffmpeg)
- machine learning (basic models) - classification with neural networks

optional (advanced):

- docker containers

Though the general outline of the seminar is fixed, certain topics can be adapted to the demands of the projects and the wishes of the students.

Programming knowledge in Python is mandatory.

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of the classification of video streams and their classification.

Another central topic is cloud infrastructures and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI".

How to apply:

1. Send a motivational letter by 09.04..2023 to: alexander.koenig@uni-weimar.de
2. Enroll in Bison
3. You will be contacted by the administration if you got a place in the seminar

Dr. phil. Alexander König - www.media-art-theory.com

323110039 Bio-Kunst Labor

A. Volpato, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 19.04.2023

Beschreibung

The goal is to support artistic practices in a DIY bio lab and enable students to achieve bigger goals and execute long term projects.

During the course students will learn about bio-art, will learn to hack scientific equipment and rebuild own inquiry tools.

Besides, students will realise a long term bio-art project, which will be exhibited at Summaery.

If selected, the works will also be exhibited at the international conference in Weimar and also Ars Electronica festival in Linz.

Voraussetzungen

Students must have attended the Driver's licence course

323110041 DIY Biologielabor Einleitung

A. Volpato, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 17.04.2023 - 17.04.2023

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 19.04.2023 - 19.04.2023

Beschreibung

The course has the purpose of introducing the students to the lab, its activities and its equipment. By attending this course students get an allowance to access the biolab.

Students will be solicited to conceptualise own projects and execute it, to get familiar with a biology laboratory routine.

323110044 Experimental Interaction Environments

A. König, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 19.04.2023

Beschreibung

We will create a interactive Audio-Visual Installation with the Software "Touchdesigner", that will be shown in the form of an event at the end of the semester. The sound component is on an equal footing with the video and was developed in a constant dialogue between the artists. Therefore musicians are very welcome in this seminar! The dramaturgy follows a clear line and combines numerous abstract forms of visualization and programming. The seminar will use the state-of-the-art technology of „Lernraum.Bauhaus“ in a creative and experimental way.

How to apply:

1. Send a motivational letter by to: alexander.koenig@uni-weimar.de
2. Enroll in Bison
3. You will be contacted by the administration if you got a place in the seminar

Dr. phil. Alexander König - www.media-art-theory.com

323110051 Paper, Ink and Electronics

C. Wegener, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 20.04.2023

Beschreibung

Gedruckte Elektronik kann Alltagsgegenstände in Schnittstellen zur digitalen Welt verwandeln.

Wir drucken unsere eigenen Motive mit elektrisch leitfähiger Farbe im Siebdruck auf Pappe, Leder oder Glas und nutzen sie mit Hilfe von Microcontrollern wie dem Arduino als Tasten oder Regler. So entstehen Objekte, die wir als Eingabegeräte für digitale Funktionen nutzen.

In einer theoretischen Einführung beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik und den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. Insbesondere sprechen wir dabei über den Siebdruck und das Konzept von Capacitive Sensing mit dem Arduino. Die Studierenden konzipieren dann eigenständig Objekte, die wir im Laufe des Semesters bedrucken und mit dem Arduino verbinden. Ein weiterer Schwerpunkt wird bei der Herstellung von Sensoren und einfacher Mittel zur Energiegewinnung liegen.

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

323110057 teils teils - prototypische Porzellanherstellung

I. Schreiber, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005, ab 19.04.2023

Beschreibung

Lehrende: M.A. Isa Schreiber

Zweiteilige Gefäße erhalten ihre Funktion oftmals durch die Art, wie diese beiden Teile in Beziehung zueinander stehen.

Aus diesem Grund existieren unterschiedliche Objekte mit dem gleichen Prinzip: zwei Teile funktionieren als ein Produkt.

Zum Beispiel eine Tasse mit einem Teesieb oder ein Teller mit Haube als Butterglocke.

Innerhalb dieser Objektbeziehungen werden wir porzellangeeignet entwerfen und verschiedene Modell- und Formbautechniken ausprobieren. Mittels Hohl- und Vollguss fertigen wir zweiteilige Gefäße und thematisch passende Additive.

Das können u.a. Henkel, Knäufe oder Füße sein. Der Fokus liegt in diesem Fachkurs auf materialgerechten Gestaltungsübungen und prototypischen Fertigungen. Trotzdem behalten wir den Weitblick für mögliche manufaktuelle Produktionsweisen. Zusätzlich werden wir im Workshopformat verschiedene Oberflächengestaltungen an Testgefäßen und -fliesen erproben. Zur Endabgabe gehören Arbeitsmodelle, Gießformen und Präsentationsmodelle mit unterschiedlichen Oberflächengestaltungen.

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: Mittwoch, 19.04.2023, 09 - 12 Uhr, Raum 101, Geschwister-Scholl-Straße 13

Weitere Konsultationen finden nach Absprache ebenfalls im Raum 101, Geschwister-Scholl-Straße 13, statt.

Voraussetzungen

Ab 3. Fachsemester, CAD Kenntnisse zum 3D-Drucken der abzuformenden Modelle (Additive)

Leistungsnachweis

Abgabe und Präsentation

regelmäßige Teilnahme, Entwurf und Modelle, Ausstellungspräsentation

323110060 Physical Computing II: Energy Harvesting

B. Clark, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.04.2023

Beschreibung

Energy harvesting is the process by which ambient energy, derived from external sources, is captured and stored for use. It encompasses a nebulous collection of energy forms including light, fluid motion (wind, water current), temperature gradients, and vibrations. Contemporary concerns concerning climate change have brought increasing attention to cleaner processes of electricity production in commercial applications, but the technical nature of this topic has hindered it's integration into many artistic and other creative practices.

Combining presentations, discussions on the history of relevant projects, and a series of hands-on technical exercises, this course will shine a different light on energy harvesting and provide a practical context in which to power small-scale artistic projects that can operated indefinitely and independently from the power grid.

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

Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation and the completion of a final project.

323120010 On Love and everything else that seems unspeakable

I. Weise, A. Bhattacharyya, L. Wittich, Projektbörse Fak. KuG

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 18.04.2023 - 11.07.2023

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung

Voraussetzungen**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

323120012 PostCompost

U. Damm, C. Doeller, K. Herbst, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 20.04.2023

Beschreibung

Was passiert, wenn ein Areal in den Zustand der Selbstüberlassenheit gerät, die Begrenzungen und Gerüste zerfallen, Kulturen verwildern? Welche Zerfalls- und Wachstumsprozesse folgen dem Kontrollverlust und wie können wir uns positionieren und Empathie entwickeln?

In dem Projektmodul »PostCompost« widmen wir uns dem Ökosystem einer Industriebrache, die sich aktuell im Prozess der Renaturierung / Sukzession befindet, und untersuchen seine Schichten, Zustände, Bedingungen und mögliche Entwicklungen.

Studierende aus verschiedenen Fachrichtungen bilden eine künstlerische Forscher*innengruppe, die gemeinsam auf eine spekulative Expedition durch das Areal des ehemaligen EOW-Geländes in Oberweimar aufbricht. Wir lassen uns von Herangehensweisen verschiedener Wissenschaftsdisziplinen inspirieren, binden sie in unsere eigenen Experimente ein und unterziehen sie einer kritischen Reflexion. Wir widmen uns sowohl einer Bestandsaufnahme, als auch neuen Entwicklungs- und Wachstumsprozessen. Dabei erproben wir digitale und analoge Techniken des Betrachten, Lauschen, Sammeln, Graben, Überwachen, Archivieren, Ordnen, Identifizieren, Verknüpfen, Interpretieren, Transformieren und Extrapolieren. Wir selbst begreifen uns dabei nicht als außenstehende Betrachter*innen, sondern als empathische Mitgestalter*innen und Akteure des Ökosystems. Unser Ziel ist die fragmentarische Beschreibung und Entwicklung eines Ortes auf verschiedenen zeitlichen Ebenen, an dem sich »natürliche« Prozesse und die Hinterlassenschaften »menschlicher Zivilisationsprozesse« unmittelbar gegenüberstehen.

Unsere wöchentlichen Treffen finden überwiegend auf dem Areal des ehemaligen EOW Geländes in Oberweimar statt. Hier werden Einführungen in Strategien und Techniken aus den Bereichen Biologie und DIY Elektronik / Datenverarbeitung angeboten. Außerdem befassen wir uns mit naheliegenden künstlerischen und theoretischen Positionen sowie mit dem geschichtlichen Kontext des Ortes. Es sind Exkursionen und Workshops geplant, Ergebnisse des Projektmoduls werden im Kontext der Summaery 2023 präsentiert.

Willkommen sind Studierende aus allen Fachrichtungen. Voraussetzungen zur Teilnahme sind das Interesse am Arbeiten im Freien und die Bereitschaft, sich außerhalb der wöchentlichen Treffen mit dem Ort zu beschäftigen. Es sind keine technischen Vorkenntnisse nötig.

Bewerbungen mit einem kurzen Motivationsschreiben (4-5 Sätze) bitte per Mail bis zum 09.04.23 an christian.doeller@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Interesse an Zusammenarbeit und der Arbeit im Freien, Auseinandersetzung mit dem Ort außerhalb der wöchentlichen Seminarzeiten.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Dokumentation, Präsentation

323120017 De rerum natura: Animating global climate crisis**W. Kissel, A. Vallejo Cuartas, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 09:15 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 14.04.2023 - 28.07.2023

Beschreibung

Durch menschliche Eingriffe haben sich die Ökosysteme rasch verändert. Wir stehen kurz davor, unter extremen Umweltbedingungen zu leben, die ein schnelles und wirksames Handeln des Individuums und der Gesellschaft erfordern. Werden wir in der Lage sein, uns anzupassen? Die Klimakrise erfordert unsere Aufmerksamkeit und unser Handeln. Wie können wir in unserer Rolle als Kunstschaffende agieren? Im Fachbereich der Animationskunst öffnen wir das Klassenzimmer, um über diese Fragen zu reflektieren und die Kreativität als Mittel zur Bewältigung der Klimakrise in einem Kontext des interkulturellen und transnationalen Austauschs und Dialogs einzusetzen.

Im Projektmodul "De rerum natura: Animating global climate crisis" wird ein Animationsfilm in Zusammenarbeit von Studierenden mehrerer Universitäten und Kunstzentren auf der ganzen Welt produziert. Thematisch werden wir uns mit der Klimakrise und deren Auswirkungen auf unser tägliches Leben auseinandersetzen.

Der cadavre exquis wird als künstlerische Strategie für die kollektive Arbeit verwendet, wobei die Teilnehmenden Bilder/Konzepte und Soundtracks für die weitere Bearbeitung austauschen. Während des Projekts stellten alle Studierenden ihre Arbeitsprozesse vor und bleibt in ständigem Kontakt mit dem jeweils anderen Team, von dem sie das Konzept und die Tonspur erhalten haben. Der Film soll während der Vorlesungszeit fertiggestellt werden und erfordert daher eine hohe zeitliche Kapazität der Teilnehmende sowie Engagement und Offenheit für interkulturelle Zusammenarbeit.

Teilnehmende Institutionen:

KHM - Kunshochschule für Medien, Cologne (Germany), Bauhaus Universität Weimar (Germany), NID - National Institute of Design, Vijayawada (India), CAFA - Central Academy of Fine Arts, Beijing (China), BBAA - Facultad de Bellas Artes, Bilbao (Spain), VAA - Vilnius Academy of Arts, Vilnius (Lithuania), estudio el palmeral, Barcelona (Spain).

Bitte schicken Sie eine kurze Bewerbung mit Arbeitsproben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erfahrung mit Animation

Leistungsnachweis

engagierte Teilnahme, Finale Abgabe

323120019 Flüchtlingsgespräche**W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.04.2023 - 25.07.2023

Beschreibung

In Bert Brecht's Book "Flüchtlingsgespräche" written in the early years of the Second World War two German refugees meet regularly in a railway restaurant and discuss the current state of the world. Following this setting we will encourage you to get in touch with people with refugee experience and give rise to a dialog about their past, their present and their personal views. The aim is to start a series of portrait documentaries which will be preserved on audio, video or in a written format.

The dialogs in Brecht's Refugee Conversations took place in the Helsingfors centralstation and dealt with the everyday life of those expelled from Nazi-Germany. Their non-clarified residence status in exile, the difficulties with law and language and the twisted bureaucracy are addressed in the book almost everywhere: "The passport is man's most precious organ."

323120023 ROOTS AND MEMORY: INTROSPECTIVE DOCUMENTARY FILMMAKING

A. Taskent, W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 11:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 19.04.2023 - 26.07.2023

Mo, Einzel, 11:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 24.07.2023 - 24.07.2023

Beschreibung

This course will guide students through the pre-production, production and post-production stages of documentary filmmaking. Students will work either in groups or individually.

Students are expected to do extensive research on a chosen family member (it can be an elderly relative or a parent, etc.) and start searching for their roots. Students are expected to film interviews with their subjects to create a record of the unfolding stories of where they come from and where they belong. They can also take a self reflexive approach in audiovisual storytelling and interview themselves about their findings. Students are expected to put the results of their research on their personal roots in a short documentary form. The videos produced in this course will be a testimony, a journey down the memory lane of the filmmakers' personal history and a chance to explore their family history: ethnicity, cultural background, gender roles, etc. It will be an introspective filmmaking experience that will result in the production of personal short documentaries. Short and feature films related to personal biographies and autobiographies will be screened throughout the course.

Pre-production, production, post-production stages

Students will be introduced to the theoretical analysis and practical methods of documentary filmmaking. They will watch several documentary films and learn about the pre-production, production and post-production process and techniques for documentary film production. Voice overs can be used as well as interviews, ambient sounds and copyrighted music. This hands-on production course will allow students to work with audiovisual storytelling. Students will explore the relationship between memory and roots. They will develop and improve their creative storytelling skills through documentary filmmaking.

At the end of the course, students will complete a short documentary film which they have fully produced. The short videos will be screened publicly in a student show. The final projects will become part of the students' portfolios. Selected projects can participate in national and international film festivals.

323120026 Von Karten, Territorien und Möglichkeitsräumen

U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 18.04.2023

Beschreibung

Maps, Territories and Possibility Spaces

Karten und Territorien stellen zwei Raummanifestationen gegenüber: da gibt es innere mentale Räume, die der Logik unseres Gehirns und der Funktionsweise der Neuronen unterliegen. Und es gibt ein Territorium draussen, das Kausalitäten aufweist, mit denen wir ungefragt leben und handeln, die wir mit Formeln belegen um sie zu meistern.

Möglichkeitsräume sind ein eher neues Versprechen. Der Term kommt aus der Mathematik und beschreibt alle Zustände eines Systems, das in unserem Fall durch Sensordaten und Raumkoordinaten beschrieben wird. Die Geistesgeschichte weist diesen Räumen eine große Kraft und Vision zu: von Foucault als Utopien beschrieben, sind virtuelle Räume mittlerweile Orte von reichhaltigem Leben unter ganz neuen Bedingungen.

Im Projekt geht es sowohl um handwerkliche Fragen im Arbeiten mit Raum unter zur Hilfenahme von Sensoren wie auch um die technologische Geschichte und Verfaßtheit von Raum. Dabei ist und bleibt letztendlich unsere Körperlichkeit zentraler Orientierungspunkt und Maßgabe der Referenz. Es soll auch untersucht werden, wie weltanschauliche Fragestellungen, die letztendlich danach fragen, wie aus Utopien Visionen werden und wie diese in eine gewaltfreie Relation und Strategie zur und in die Gegenwart gebracht werden können.

Das Projekt erwartet von den Teilnehmern die Konzeption und Ausarbeitung eines selbstdefinierten Werkes, bietet aber auch zahlreiche Literatur und Exkurse zum Thema.

Bestandteil des Projektes ist eine Exkursion in den Schieferpark als intensivem Arbeitsretreat Anfang Juni. Empfohlen werden die Fachmodule der Professur zur technischen Hilfestellung.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio bis zum 09.04.23-> ursula.damm@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild, mögl. Präsentation als Ausstellung

323130002 Dazzling Theories

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 14:00 - 16:00, 21.04.2023 - 21.04.2023

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 05.05.2023 - 06.05.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.06.2023 - 09.06.2023

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.06.2023 - 10.06.2023

Beschreibung

At the invitation of Prof. Dr. Birte Kleine-Benne, Thorsten Schneider and the participants will discuss a selection of current, theoretical texts

When theory is described as „dazzling“, it usually means that it is popular at the moment, but beyond that, it is of little significance. This prejudice can be countered by the fact that it is precisely through the „iridescence“ of these theories that a polyperspectival light is shed on the fractures of the seemingly hermetic academic canon. As part of

instituent practices (Gerald Raunig) of fleeing, instituting and transforming, they search for spaces of possibilities in order not to be so governed by the given capitalistic conditions (Michel Foucault). Dazzling theories ask for a „knowledge beside itself“ (Tom Holert) and interfere in contemporary epistemic politics. In our common reading, the aim will be to familiarize ourselves with some current critiques of the institutionalized canon.

Important suggestions are provided by critiques of „Art and Politics in the Age of Enterprice Culture“ (Gregory Sholette, Stephan Dilleuth, Bojana Kunst), feminist critiques of Critical Care (Leigh Claire La Berge, Elke Krasny), critiques of politics of resilience (Angela McRobbie, Sarah Bracke), and glitch feminism (Legacy Russell).

As well as „The Undercommons“ (Stefano Harney & Fred Moten) as a collaborative thinking space of a Fugitive Planning & Black Study, radically expanding Black Quatum Futurism as „manipulation of space-time in order to see into possible futures, and/or collapse space-time into a desired future in order to bring about that future’s reality.“

Rasheed Araeen, TJ Demos, and Félix Guattari argue for an Ecoaesthetics that takes into account the crises of the 21st century. In times of multiple crisis, „dazzling“ theory is needed to even begin to recognize the complexity of the situation.

For „staying with the trouble“ (Donna Haraway) its good to know that „it's after the End of the World. Don't you know that yet?“ (Sun Ra)

Bemerkung

Lehrperson: Thorsten Schneider

Die erste Sitzung findet online statt.

Voraussetzungen

Die Lehrveranstaltung richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Bitte die jeweils assoziierte Prüfungs- und Studienordnung beachten!

Die Lehrveranstaltung findet direkt auf Englisch statt.

323130007 Gentrify This! Critical Approaches to the Imaginations of Post-Industrial Urban Space

N.N., A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 19.04.2023 - 19.04.2023

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 03.05.2023 - 03.05.2023

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 24.05.2023 - 24.05.2023

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.06.2023 - 14.06.2023

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 28.06.2023 - 28.06.2023

Beschreibung

Lecturer: Dr. Vildan Seçkiner

The seminar aims at initiating discussions about the critical approaches to the urban gentrification processes in Post-Industrial cities, introducing the historical, theoretical and political context from an interdisciplinary perspective. Production of and resistance against urban gentrification will be investigated through a critical analysis of the imaginations of urban space. To this end, the focus will be discourses, conceptualization and images of post-industrial cities, as well as the practices of resistance against urban gentrification.

Contemporary theories, concepts and methodologies that influenced the critical analysis of urban space will be presented in introductory lectures. In each session, the introduced approaches will be illustrated through case studies and visual materials. Participants will be responsible for contemplating the case studies and concepts discussed during the seminar to engage in the imaginations of post-industrial urban space from a critical perspective, problematizing urban gentrification processes.

Bemerkung

The seminar will be held bi-weekly.

Leistungsnachweis

After each seminar session, participants are expected to submit a reflection paper on the session (400 – 600 words). At the end of the semester, each participant is expected to choose a topic and submit a paper on it corresponding to the seminar discussions, and to hold a presentation (10 minutes) about their final work.

323130013 Lecture Series Digital Culture 2: An Introduction to the Design Professions
J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 17.04.2023 - 24.07.2023

Beschreibung

„Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung.“

Leistungsnachweis

In order to finish the course, students will a) work through the individual lectures; b) actively participate in the individual exercise session (80% minimum); and c) passing the written exam and receiving a positive grade.

323130030 AI beyond mystification - an introduction to the discussion on machine learning
A. König, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, ab 20.04.2023

Beschreibung

Due to constant metaphorization, the public debate on "artificial intelligence" is separated from its technological reality and is lost between speculation, PR campaigns, and personal opinions.

The seminar aims to differentiate the underlying discursive fields and define terms derived from their technical context without creating new tropes.

Therefore "AI beyond mystification" focuses on the theoretical and practical foundations of "Artificial Intelligence" and explores the subfields of Machine Learning by penetrating its "black box" and deriving the terms directly from the technical spheres of knowledge (textbooks, papers, and programs). This knowledge, that emerges from statistics (data science) and network technology (the internet of things and cloud-computing), which always tries to keep itself "up to date" and thus strips away any historicity, gets recontextualized and transferred into different theoretical discourses (Philosophy of technology and critical theory). The course imparts both technically sound knowledge and philosophical reflection on the same. Thereby, no static discourses are set, but technology itself is understood as an operative-rational reality, which is not least expressed in the constitution of media in relation to the human subject.

With such technologies, it is possible to create media environments or digital milieus that are highly user-specific. This digital milieus separate its user from the outer world, in the sense of ramifications and references, and keep him/her isolated in a homogeneous information structure.

An analysis of pure media artifacts such as image, sound, text, etc. without illuminating the technological ideas behind them is thus of little use since these pursue a purely ideological purpose, leading to a surveillance capitalism. Therefore, the seminar follows the subject's relationship to the self-shifting media fields, which directly affect his/her behavior, exterior, and position, leading to the reconstitution of his/her communication.

To understand this novel form of media generation, an ontology is needed which does not constitute the relevant fields of discourse, in the form of a common critique of technology. In contrast, the Seminar will expose the formal and static structures, to an open, pluralistic discourse which, while remaining argumentatively coherent in itself, does not lead to a dogmatic point of view.

323130033 Environmental Entanglements and Epistemologies 1: Water

N.N., Projektbörse Fak. KuG, A. Toland, R. Waffel

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, Einzel, 17:00 - 18:30, Kick-Off (online), 18.04.2023 - 18.04.2023

Di, Einzel, 17:00 - 18:30, 02.05.2023 - 02.05.2023

Beschreibung

Die erste Einheit einer neuen Seminarreihe der Professur Arts and Research »Environmental Entanglements and Epistemologies (EEE)« konzentriert sich auf verschiedene Ansätze, Wasser zu verstehen und sich mit ihm auseinanderzusetzen.

Wir interessieren uns insbesondere für die soziopolitische, rechtliche und kulturelle Bedeutung von Gewässern, wie sie erforscht und verstanden werden, wie sie benutzt werden und wie sie in einer Zeit zunehmender Verschmutzung und anthropogener Veränderungen dargestellt, gewürdigt und verteidigt werden. In drei Blöcken werden wir uns mit den wichtigsten Lektüren aus dem sich entwickelnden Feld der "blauen Geisteswissenschaften" befassen und dabei 1) Ozeane und Meere, 2) Flüsse und Seen und 3) künstliche (vom Menschen geschaffene) Feuchtgebiete behandeln. Die Blöcke finden entsprechend auf 3 Exkursionen statt: 1) eine Küstenwanderung entlang des Deiches von Mönkebude, einem Fallbeispiel für ein Dorf an der Ostsee, das vom Meeresspiegelanstieg betroffen ist, 2) eine Bootstour auf der Saale in der Agrarlandschaft Thüringens, die sich mit dem Fachmodul "Doku-Camping" von Prof. Hintzer überschneidet, 3) ein Tag im historischen Schwannsee Bad und Ilmpark, wo zwei verschiedene Arten von gestalteten Räumen erkundet werden, die es den Menschen ermöglichen, sich mit dem Wasser zu beschäftigen. Das Seminar ist als "grünes Klassenzimmer" konzipiert. Anhand einer Reihe von Lektüre, die während der Exkursionen diskutiert und interpretiert wird, sollen die Teilnehmenden ein Forschungsjournal führen, das eine Woche nach jeder Exkursion auf moodle hochgeladen werden soll, sowie eine Abschlussarbeit in Form eines Videoaufsatzes, eines Podcasts oder einer schriftlichen Reflexion über eines der im Unterricht vorgestellten Themen verfassen.

Bemerkung

Lehrperson: Claire Waffel, MFA

In-Presence Meeting: May 2, 17:00 - 18:30 "Grünes Klassenzimmer".

Block 1: Excursion along Saale (overlapping with Doku-Camping by Prof. Hintzer) Mid / End of May

Block 2: Excursion to Ostsee June 23-25

Block 3: in Weimar July 8

Voraussetzungen

Ability to participate in all 3 excursions.

Leistungsnachweis

Research Journal, Final Essay (written, video essay or podcast)

323140000 Porn ist politisch!

I. Weise, F. Fetzer, Projektbörse Fak. KuG

Workshop

Di, wöch., 18:00 - 19:00, 11.04.2023 - 11.07.2023

Di, wöch., 18:00 - 19:00, Bauhausstraße 7b - Seminarraumraum 004, 11.04.2023 - 11.07.2023
 BlockWE, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 7b - Seminarraumraum 004, 06.05.2023 - 07.05.2023
 BlockWE, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 7b - Seminarraumraum 004, 03.06.2023 - 04.06.2023
 Di, Einzel, 17:00 - 21:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.07.2023 - 04.07.2023

Beschreibung

Worin liegt das subversive Potential queer-feministischer Pornografie und wie kann queer-feministischer Porn patriarchale Strukturen in unserem Alltag herausarbeiten und aufbrechen? Wie kann queer-feministischer Porn uns helfen, (Re)Produktion normativer Identitätsmerkmale (Körper, race, class, gender, Alter etc.) zu hinterfragen und aufzubrechen?

Ausgangspunkt hierfür ist eine Analyse der Merkmale, Funktionen und Wirk-/ und Machtmechanismen von Porn auf individueller und gesellschaftlicher Ebene, sowie die Auseinandersetzung mit intersektionalen queer-feministischen Kämpfen und deren Geschichte. Hierbei werden wir uns inhaltlich mit Theorien aus den Trans- und Gender Studies beschäftigen. Wir untersuchen wie patriarchale und sexistische Strukturen in unserer Gesellschaft vorherrschen und weiterhin aufrechterhalten werden, und wie dies durch die filmische Methode unterlaufen werden kann. Porn ist hierbei ein Mittel zur Selbstermächtigung und Umkehr bzw. zum Aufbrechen von Machtverhältnissen, Herrschaftsdiskursen und „gesellschaftlich spezifischen Wissensformen“. Das eigene Reflektieren und empoweren von Identitätsmerkmalen und vergeschlechtlichter Identitäten steht hier im Vordergrund.

Gemeinsam mit Porndarsteller*innen, Produzent*innen und Regisseur*innen werden wir in Gruppen selbst ein Pornscript schreiben und drehen. Die Umsetzung ist dabei ganz dir überlassen, ob experimentell, künstlerisch, abstrakt, z.B. über Zeichentrick oder Stop-Motion etc.. Mach das, womit du dich wohlfühlst! Wir werden gemeinsam versuchen ein safeR space zu sein. Die Ergebnisse werden wir in einer Ausstellung präsentieren.

Von Porn können wir viel lernen, es sagt uns viel über unsere Gesellschaft, Porn ist Performance Kunst, Porn ist Film, Porn ist empowernd, Porn ist politisch.

Wir werden selber und bitten euch auch mit Contentnotes (CN) und Triggerwarnings zu arbeiten. Wir werden vor jeder Veranstaltungen auf mögliche CN hinweisen, vermutlich wird es häufiger zu den CNs: nackte Haut und explizite Sexszenen kommen.

Bemerkung

Zeitplan: Dienstags von 18-19:30 Uhr

11.04.(Anmerkung: Einführungsveranstaltung), 18.04., 25.04.,

23.05. (Anmerkung: Zwischenkolloquium),
 04.07. (Anmerkungen: interne Abschlusspräsentation)

Workshop-Wochenenden von 11-17 Uhr

06.05.+ 07.05. (Anmerkung: Pornscriptwriting Workshop)
 03.06.+ 04.06. (Anmerkung: How to Filmdreh? Workshop)

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Nathalie Berrier (Architektur +Urbanistik), Lilli Walter (Architektur+Urbanistik), Sascha Mirtschin (Kunst+Gestaltung), Franka Fetzer (Architektur +Urbanistik) und Hanna Steckl (Architektur+Urbanistik). Die Mentorenschaft übernimmt Vertr.-Prof. Ina Weise (Kunst +Gestaltung).

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Veranstaltungsterminen. Abgabe eines eigenen Filmprojekts im Team. Organisation und Teilnahme an Ausstellung auf der Summaery.

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, N.N.

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung / Lecture, ab 04.04.2023

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung / Lab class, ab 17.04.2023

Fr, Einzel, 09:00 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, schriftliche Prüfung / written exam, 28.07.2023 - 28.07.2023

Beschreibung

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

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur