

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

Sommer 2024

Stand 14.10.2024

English-taught courses of the Faculty

3

English-taught courses of the Faculty

324110000 Make mistakes: Rehearsal as a space for allowing failure and documentation strategies in performance art

C. Saeger

Fachmodul

Mo, wöch., 10:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 15.04.2024 - 08.07.2024

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

324110002 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hüfner, A. Vallejo Cuartas, P. Horosina, N.N. Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden im wöchentlichen Wechsel dokumentarische und fiktionale Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit kurzen Filmanalysen oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme. Die Teilnehmer*Innen gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Die Studierenden die eine - angeleitete - Filmanalyse halten, erhalten 3 Credits.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter [bauhausfilm.de / Lehre](http://bauhausfilm.de)

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Projekt

324110003 CONTROVERSIAL -> CANCELLED -> CANONISED Berüchtigte Malerei gestern und heute**R. Liska**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 15.04.2024

Beschreibung

In diesem Fachkurs setzen wir uns mit Malereien auseinander, deren Inhalt mit dem jeweils vorherrschenden Zeitgeist ihrer Entstehungsperiode und den damit zusammenhängenden gesellschaftlichen Tabus im Konflikt stehen. Es werden sowohl historische als auch zeitgenössische Beispiele behandelt, wobei insbesondere der gesamtgesellschaftliche Kontext der Entstehungsgeschichte dieser Kunstwerke analysiert wird, sowie die Rezeption der Kunstwerke in der Vergangenheit im Kontrast zur Gegenwart gelesen werden.

Bemerkung

ACHTUNG: Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus selbstständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen! Die Besprechung der Texte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Ein Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position ist Teil des Fachkurses (Prüfungsleistung).

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit

324110004 Critique and (Artificial) Intelligence - Machine learning and critical theory - Practice Seminar**A. König**

Veranst. SWS: 3

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:15 - 16:15, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 16.04.2024

Beschreibung**PLEASE NOTE:**

The seminar consists of a "Wissenschaftsmodul" and a "Fachmodul", you need to participate/enroll in BOTH seminars.

"Consumers are divided into income groups, into red, green and blue fields, as statistical material on the map of the research centres, which can no longer be distinguished from propaganda." What Horkheimer and Adorno stated in 1947 in their "Dialectic of Enlightenment" seems more relevant than ever in the wake of developments surrounding artificial intelligence.

My seminars follow a dialectical approach and are designed to combine technical and scientific modules at the Bauhaus University. In this way, critical positions and questions can be developed directly from a technical understanding. The technical knowledge imparted is then contextualised and subjected to critical reflection. Instead of a discussion about pure scientific metaphors or a supposedly objective, uncritical approach to technology, a dialectical cognitive process is initiated.

Learning to use the tools of the future.

The transformative power of Artificial Intelligence (AI) will fundamentally change the creative professions, with technology not designed to replace humans but requiring new skills to harness it.

Critical engagement and responsible use of AI tools.

AI systems can be used to generate targeted "fake news" on a large scale, so in order to learn how to use this technology in a responsible way, knowledge that goes beyond the purely technical aspects is needed. A mature and informed approach to sociology and politics is therefore just as important as programming skills. Morals and ethics are basic democratic values of our society and a qualification in these areas could expand the field of work of students in the art and culture sector by essential aspects. Especially at the Bauhaus University, great importance has always been attached to the teaching of human sciences, which therefore forms a perfect basis for an extended knowledge transfer in the field of AI.

new roles for creatives

In the current debates concerning creativity and AI, the views of computer science experts are dominant. However, since they do not have expert knowledge in the field of art and culture, the discourses prevailing there resemble more personal opinions than actual facts. By developing skills in technical and theoretical areas, students will be enabled to contribute to the debate as "experts on creativity" in a direct and informed way.

perspectives

Starting from technical competence, an ethical-moral compass can subsequently be developed, with which technology can be contextualized in a social, political and cultural context in a scientifically sound manner. In this context, AI is seen as an opportunity to broaden the activity profile of those working in the cultural sector to become a mediator between culture, business, technology and politics and, above all, to inform and involve the general public in these processes. This development therefore calls for training in the creative fields away from production and toward coordination and evaluation.

transparency and sustainability

The focus of teaching should be on the greatest possible transparency and make all results open source and thus sustainably available. It should also provide as authentic an introduction to the topic as possible. Another building block in this sense is hybrid teaching and learning, which is also under the sign of sustainability.

teaching and learning

In the course of dialectical knowledge transfer, a direct combination of technical and scientific modules makes sense. In this way, critical positions and questions can be developed directly from a technical understanding. The technical knowledge imparted can thus be placed directly in a critical context. Instead of a discussion about metaphors in pure science or about a supposedly objective and uncritical approach to technology, a dialectical cognitive process will thus be initiated. The didactic process leads away from active action and the direct production of cultural goods towards a reflexive attitude and their expert evaluation.

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

Project work

324110006 Digital Realms: Photogrammetry and Sustainable Narratives

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 15.04.2024

Beschreibung

this hands-on course, students will delve into the fundamentals of photogrammetry workflows as a foundational step in transitioning from the physical realm to digital 2D and 3D environments.

This course emphasizes practical skills in working with photogrammetric equipment, primarily digital cameras, and mastering specific processes to extract precise geometry and positional data.

The acquired knowledge will empower participants to recreate real-world objects and scenarios within a virtual three-dimensional space.

An exciting addition to the course content is the exploration of the topic "Sustainable Futures". Participants will engage with terrestrial and aerial datasets, employing innovative strategies to create immersive experiences that intersect with digital heritage archives.

By addressing the intersection of technology and sustainability, students will develop a comprehensive understanding of how their work can contribute to more environmentally conscious practices in the field.

To complete the loop, the course will also cover output possibilities by incorporating hands-on experimentation with rapid prototyping technologies.

This includes applications in physical, augmented, and virtual environments, providing students with a well-rounded skill set and an awareness of the diverse applications of their work.

Students are encouraged to leverage this course to support ongoing projects related to spatial and object virtual representation. The culmination of the course will involve the delivery of final works in various forms, such as functional prototypes, installations, interactive artworks, animations, etc. Accompanying these outputs, participants will submit written conceptual and technical documentation.

Basic knowledge in digital photography and foundational skills 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.rodriguez[ät]uni-weimar[dot]de

324110011 Tracking in Touchdesigner in collaboration with Hybrides Lernatelier

A. König

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, ab 15.04.2024

Veranst. SWS: 3

Beschreibung

This seminar explores the integration of tracking technology within TouchDesigner for creating immersive and interactive experiences in experimental art. Participants will delve into the principles of real-time tracking, NDI Networks, sensor fusion, and data manipulation, using TouchDesigner's versatile visual programming environment.

Through hands-on projects, attendees will design interactive installations, pushing the boundaries of artistic expression through the fusion of technology and creativity. In collaboration with Hybrides Lernatelier, Jan Sieber.

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

project work

324110012 Design und Lehre. Digitale Lernwerkstatt. Bewegtes Bild

S. Reyes Sotomayor, C. Giraldo Velez, KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Dieses Modul vertieft die Perspektive der digitalen Designwerkzeuge. Es bietet einen Übungsraum nicht nur mit professionellen Design-Tools, sondern auch mit alternativer Software, die in der Schule als Option zur Verfügung steht.

Der Blick auf die eigene künstlerische Arbeit wird geschärft und in einem selbst erstellten Video oder einer Animation zu einem Ganzen zusammengefügt.

Dieses Fachmodul ist als zweiter Teil der im Wintersemester angebotenen Lernwerkstatt konzipiert und schließt an diese zum Thema Bewegtbild an.

Der Kurs wird von der Filmemacherin Sandra Reyes geleitet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

324110013 DRUCKLABOR – Texturen Verräumlicht

J. Herstatt, KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 19.04.2024 - 26.07.2024

Beschreibung

Leiter des Kurses ist der Künstler Julian Herstatt.

Die Möglichkeiten mit Tiefdruck zu arbeiten sind sehr vielseitig und entwickeln sich mit unserer modernen Technik weiter. Das Lehrprojekt wird einen Raum öffnen in dem Studierende mit Druckkunst an der Schnittstelle zum Digitalen arbeiten können.

Der Fokus bei der Arbeit in der Tiefdruckwerkstatt liegt auf dem Experimentieren mit Texturen sowie geätzten Strukturen. Die Verarbeitung im Sinne von bspw. Videokunst, Mapping, Performance, Installation oder mittels künstlicher Intelligenz wird angestrebt. Im Kurs dürfen Sie ihre eigenen Projekte umsetzen oder die Arbeit in Gruppen aufteilen. Dabei soll der Fokus darauf liegen das Schema des klassischen Tiefdrucks zu hinterfragen und neu zu denken. Vorerfahrungen in den Teilbereichen sind von Vorteil.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bewerbungen bitte per E-Mail mit einem kurzen Motivationsschreiben an julianherstatt@outlook.com.

Voraussetzungen

Vorerfahrungen in den Teilbereichen sind von Vorteil.

Leistungsnachweis

Eine Dokumentation zum geleisteten Projekt ist anzufertigen.

324110014 DOKUCAMPING

J. Hintzer

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mo, wöch., 15:00 - 16:30, Raum 301, Marienstr. 1b, 22.04.2024 - 22.04.2024
Block, 15:00 - 16:30, 13.05.2024 - 17.05.2024

Beschreibung

Die Teilnehmer*Innen drehen in einer einwöchigen Exkursion Mitte Mai (tba) in der ländlichen Region des Saale - Unstrut Kreises zwischen Freyburg und Roßleben einen kurzen Dokumentarfilm (3 - 5 Min) über das Leben und Arbeiten in ländlichen Regionen.

Eine langwierige Themen- und Protagonistensuche entfällt, da die Teilnehmer*Innen vorab ausgewählten Agrar- und Handwerksbetrieben zugeordnet werden, die bereit sind Dreharbeiten zuzulassen.

Das kann eine große Agrargenossenschaft sein, ein Pferdehof, eine Strassenmeisterei oder ein Winzer etc... Inspiriert durch den legendären niederländischen Dokumentarfilmer Joris Ivens (+1998) werden die Teilnehmer*innen in dem einwöchigen Aufenthalt zuerst zwei Tage die Arbeit selbst am eigenen Körper erfahren bevor sie mit den Dreharbeiten beginnen.

Geschnitten wird im Anschluss des Workshops. Finale Präsentation mit allen ProtagonistInnen wenige Wochen nach dem Filmdreh in der Region. Die TeilnehmerInnen werden während des Kurses in einer Jugendherberge oder Gästehaus untergebracht. Jede Teilnehmerin muss mit einer noch zu bestimmenden Summe für Übernachtung und Verpflegung rechnen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Unterrichtssprache: Deutsch / Englisch / Französisch

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Kamera, Ton oder Schnitt.

Leistungsnachweis

Projekt

324110016 Regie**J. Hüfner, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 17:00 - 18:30, Online , 15.04.2024 - 15.04.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Raum 301 / M1, 29.04.2024 - 29.04.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Raum 301 / M1, 13.05.2024 - 13.05.2024
 Block, 09:00 - 17:00, Workshop ganztägig, 16.05.2024 - 17.05.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Raum 301 / M1, 27.05.2024 - 27.05.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Raum 301 / M1, 10.06.2024 - 10.06.2024
 Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Raum 301 / M1, 24.06.2024 - 24.06.2024
 BlockWE, 09:00 - 17:00, Workshop ganztägig, 28.06.2024 - 30.06.2024

Beschreibung

Es werden die Grundlagen der Filmregie mit Schwerpunkt Schauspielführung vermittelt. Der Kurs richtet sich an Studierende, die planen einen eigenen Film drehen bzw. ein Drehbuch haben.

Wie entwickelt man einen kohärenten Stil?

Wie finde ich Schauspieler*innen?

Auch ökonomische und organisatorische Aspekte werden bearbeitet.

Im ersten Workshop werden die Grundlagen der Schauspielführung vermittelt.

Im zweiten Workshop werden diese mit Schauspielenden und Szenen aus den Drehbüchern umgesetzt.

Außerdem werden Gäste u.a. Hanna Dörr von ihren Arbeitsmethoden berichten.

Bemerkung

Lehrende: Prof. Jakop Hüfner und Nele Seifert

Schätzung der präsenzlehre in 90 %

Leistungsnachweis

Projekt

324110017 Animation Playground I

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.04.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

Dieses Fachmodul eröffnet den Teilnehmenden eine faszinierende Reise in die Welt der Animation und richtet sich insbesondere an Anfängerinnen und Anfänger, die in die Grundlagen dieses künstlerischen Mediums eintauchen möchten. Im Verlauf des Kurses werden essentielle Prinzipien der Animation vermittelt und eine umfassende Einführung in vielfältige analoge und digitale Techniken geboten, um das Potenzial der Animation vollständig zu erfassen.

Ein zentraler Schwerpunkt liegt auf dem Verständnis von Bewegung als fundamentales Element der Animation, welches die Basis für angehende Animationskünstlerinnen und -künstler bildet.

Mit dem Ziel, Bewegung zu verinnerlichen, um sie in der Kunst der Animation anwenden zu können, werden die Teilnehmenden progressiv vom Zeichnen zur Frame-by-Frame-Animation geführt, danach zur Legetricktechnik und zum Schluss tauchen sie in die Welt der 3D-analogen Animation aka Stop-Motion ein.

Der Kurs ist in mehrere Workshops unterteilt, daher ist eine gewisse zeitliche Flexibilität erforderlich.

In dem Kurs besteht die Möglichkeit an der Exkursion zum Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart (25.-28.04.) teilzunehmen.

Bewerbung mit einer E-Mail und kurzer Motivation und Angabe der Teilnahme an der Exkursion bitte an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de schicken

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Übungen und Finale Aufgabe

Voraussetzungen

Durchführung der Übungen / Finale Abgabe

Leistungsnachweis

Abgabe der Übungen, Finales Projekt

324110018 Closing the Gap

N. Singer, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 17.04.2024

Beschreibung

weiterer Lehrender: Tilman Böhnke

Das Fachmodul "Closing the Gap" begleitet das Projektmodul "Finishing the Puzzles - vier Eingriffe, bevor es kippt!". Sie bieten die Gelegenheit, sich aktiv durch künstlerisch-klangliche Interventionen mit den politischen Herausforderungen unserer Zeit auseinanderzusetzen.

Im Fachmodul "Closing the Gap" liegt der Fokus auf der Vermittlung und Erarbeitung der notwendigen technischen Fertigkeiten, die erforderlich sind, um die gemeinsam geplanten Interventionen erfolgreich umzusetzen. Von der Interviewführung über den Sendebetrieb im Radio bis hin zu Übungen des Zuhörens, der Soundpostproduktion und Raumstrategien werden alle relevanten Aspekte behandelt und vertieft. Darüber hinaus bietet das Fachmodul Raum, um Gedanken weiterzuentwickeln, sich praktisch auszuprobieren und generelle technische Unklarheiten zu besprechen.

Es wird dringend empfohlen, sich parallel zum Projektmodul auch für das Fachmodul "Closing the Gap" anzumelden, da beide Module unmittelbar miteinander zusammenhängen und eine ganzheitliche Herangehensweise an die Thematik ermöglichen.

Voraussetzungen

Belegung des Projektmoduls „Finishing the Puzzle“

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme am Kurs, Realisierung einer eigenen 3D-Audioproduktion

324110019 Der Ultimative Mikrofonkurs

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 15.04.2024

Beschreibung

Herzlich Willkommen zu - „**Der ultimative Mikrofonkurs!**“

Haben Sie jemals ein Mikrofon in Brand gesteckt? Oder sich in einem Seifenbad umgeben von Hydrophonen niedergelassen? Vielleicht haben Sie noch nie mehrere dynamische Mikrofone an das Heck eines rasenden Autos gebunden? Und wie klingen Mikrofone in der Mikrowelle?

In diesem Kurs tauchen wir kopfüber in die Welt der Mikrofone ein, mit dem Ziel, alle erdenklichen Facetten dieser klanglichen Geräte zu erkunden.

Wir werden die Ärmel hochkrempeln und lernen, unsere eigenen Mikrofone zu löten, wobei wir uns mit jedem Detail ihrer Konstruktion beschäftigen. Durch die schiere Unzahl an Mikrofonschaltungen, gibt es viele Möglichkeiten für interessante Designs und praktische Projektideen.

Aber es soll nicht nur um technische Aspekte gehen. Wir werden uns auch mit der umfangreichen Geschichte und dem kulturellen Einfluss von Mikrofonen beschäftigen - von ihren Anfängen in der Telekommunikation, über ihre Rolle in der Propaganda, bis hin zu ihrer omnipräsenten Verwendung in unserer modernen Gesellschaft.

Ich habe einen Traum, dass Sie am Ende dieses Kurses absolut alles über Mikrofone wissen und sich ihres unendlichen akustischen Potenzials bewusst sind. (Mic Drop).

324110022 Embodiment Toolkit

C. Doeller

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 18.04.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Wie können wir uns dem Anderssein der nicht-menschlichen Protagonisten unserer Umwelt nähern? Wie können wir Empathie mit ihnen entwickeln und uns möglichst direkt in sie hineinversetzen?
Welche Werkzeuge brauchen wir dafür - und was lernen wir dabei über uns selbst?

Das Fachmodul »Embodiment Toolkit« ist ein immersives Experiment, in dem wir selbst zu Versuchsobjekten werden: wir begeben uns performativ in die Rolle des Anderen. Ziele unseres gemeinsamen Forschungsprozess sind der Perspektivwechsel und die Erkundung neuer Erfahrungsräume. Unser Ausgangspunkt sind nicht-menschliche Lebewesen, Dinge und Technologien aus unserer alltäglichen Umgebung. Wir erproben verschiedene spekulative Strategien, um diese Vorbilder genau zu beobachten, zu beschreiben und systemisch zu analysieren. Letztlich übersetzen wir unsere Annahmen in einfache Regelwerke für performative Übungen und Rollenspiele, die wir gemeinsam in der Gruppe durchführen und auswerten. Dabei agieren wir entweder nur im Rahmen unserer körperlichen Möglichkeiten oder mithilfe interaktiver Tools aus der Welt der DIY-Elektronik.

Unsere wöchentlichen Treffen bestehen zum Einen aus performativen Experimenten außerhalb des Seminarraums, in denen wir den Rollentausch wagen, unsere Ideen und Prototypen testen, dokumentieren und diskutieren. Zum Anderen beschäftigen wir uns mit verwandten künstlerischen und theoretischen Positionen. Dabei lernen wir einzelne Ideen und Ansätze, etwa aus den Bereichen Systemtheorie, Embodiment und Performance Art, kennen. Ziel des Kurses ist die selbstständige Konzeption von interaktiven performativen Übungen, die während der Summaery 2024 gemeinsam mit Besucher*innen durchgeführt werden.

Bemerkung

Anmeldung bis Sonntagabend (7. April) per E-Mail, Betreff „Embodiment Toolkit“, mit einem kurzen Motivationsschreiben
(3-4 Sätze) an christian.doeller@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Begeisterung für Interaktion, Systemdenken, Spiel und performative Praxis. Regelmäßige Anwesenheit, Präsentation zu einem selbstgewählten Thema, Konzeption einer performativen Übung, Upload einer Dokumentation im GMU Medien-Wiki. Offen für alle Fachrichtungen und Semester, keinerlei Vorkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis

Dokumentation im GMU Medien Wiki Präsentation bei der Summaery 2024

324110026 Look Entwicklung in Blender

T. Spiegelhalter

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 19:30, Raum 102 in der BH 15, 17.04.2024 - 10.07.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

In diesem Fachkurs soll sich alles um die Frage drehen, wie ein eigener Stil/Look für Animation, Spiel oder Design in Blender entwickelt werden kann. Was macht einen Look interessant oder ästhetisch? Wozu ist ein Look gut? Welcher Look passt zum eigenen

Projekt oder zur eigenen Person? Das Ziel ist es, euch in diesem Schritt der Konzeptionsphase durch Vermitteln von theoretischen Grundlagen (Stil-Analyse, Design Theorie & Inspiration-Research) als auch praktischem Arbeiten direkt in Blender (Übungsaufgaben, technische Herangehensweisen) zu leiten und zu unterstützen. Sodass am Ende des Fachkurses ein ästhetischer, sinnvoller

und praktisch umsetzbarer Look angepasst an die eigene Story/Idee und Fähigkeiten entsteht.

Für die Bewerbung ist es notwendig eine E-Mail bis zum 5.4.2024 an tarek.spiegelhalter@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben zu + einen Stil/Look (von Künstler:in, Film, Spiel oder Poster) der dich inspiriert mit kurzer Beschreibung, was dich daran fasziniert. Die Datei bitte als PDF schicken. (Bilder eurer erwähnten Arbeiten oder des Stils einbetten)

Blender Grundkenntnisse (Umgang mit Interface, 3D Navigation, Materials anwenden und grundlegendes Modeling) sollten vorhanden sein, da es KEIN klassisches Anfänger Blender Tutorial geben wird.

Eine grundlegende Idee für ein Projekt (Animation, Spiel oder Design), für welches der Stil verwendet werden kann, wäre hilfreich, um zielorientiert arbeiten zu können, ist aber keine zwingende Voraussetzung. Eigener Laptop mit Blender installiert oder Computer der Uni nutzen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Präsentation finale Aufgabe

Voraussetzungen

You will need basic Blender knowledge to attend this course (handling of interface, 3D navigation, applying materials, basic modeling) because a classical beginner Blender tutorial will NOT be provided.

A fundamental idea of a project for which the style could be used would be helpful to work towards a specific goal but is not necessary.

Bring your own laptop with Blender installed or use a university computer

Leistungsnachweis

Assignments, mid presentation, final style guide + example scenario in Blender + documentation

324110027 Microorganismen kultivieren für Bioart Projekte

A. Volpato

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 29.04.2024 - 29.04.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 06.05.2024 - 06.05.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 13.05.2024 - 13.05.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 27.05.2024 - 27.05.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 10.06.2024 - 10.06.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 17.06.2024 - 17.06.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

By attending the course students will learn how to cultivate a different of microorganisms that are used to produce art, also known as bioart.

Bioart is a discipline in which artists use living matter to pursue artistic research.

For instance, during the course we will work with Physarum polycapitatum (slime mold), Daphnia pulex (water flea), Tardigrades (water bears), Euglenas and the cultivation of algae in general and design fungal composite materials with Fomes fomentarius (tinder mushroom).

Students will learn about what has been done in the bioart scene.

Additionally, students will have access to the lab and allowed to pursue bioart projects (which won't be part of the)

IMPORTANT NOTE: TO ATTEND

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an dem Kurs „DIY BioLab Driver's Licence“

Leistungsnachweis

Dokumentation im GMU Medien Wiki

324110029 The Digital Gaze: Studio Photography and Algorithmic Insights

J. Albrecht, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 13:00, Seminarraum 403 (Limona) Fotostudio, 12.04.2024 - 12.07.2024

Beschreibung

Lehrende: Julia Albrecht

"The Digital Gaze: Studio Photography and Algorithmic Insights" is a course crafted for an era where the intersection of technology and art is more profound than ever. The course actively delves into integrating the disciplined world of studio photography with the innovative realm of AI text-to-image technology, embracing and exploring the philosophical depths of this fusion.

The course begins by grounding students in the essentials of studio photography, establishing a robust foundation that paves the way for incorporating advanced AI technologies like Photoshop AI, DALL-E 2, Midjourney, and Stable Diffusion. This integration challenges and extends the traditional boundaries of photographic aesthetics. As students navigate the course, they engage in hands-on experimentation, blending AI-generated imagery with classic photographic techniques. This process is not just about learning new skills but also about challenging conventional creativity paradigms. Students will be encouraged to develop unique projects, intertwining their newly acquired studio expertise with AI insights. The culmination of these projects will demonstrate their technical skills and their ability to contribute meaningfully to the evolving narrative of photography in this digitally enhanced age.

The course starts with a focus on Photoshop AI and is geared towards individuals with basic knowledge of photography and Photoshop, along with access to Photoshop on their computers. However, it promises to transcend a typical learning experience, offering a transformative journey that reimagines the potential and future of photographic art in the context of the digital gaze.

Studio introductions for this course will be held mid-March at the photo workshop. If you're interested in participating, please reach out to Jonas Tegtmeyer. jonas.tegtmeyer@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 50-80 %

Art der Prüfungsleistungen: Practical work + final presentation

Präsenzprüfung

Seminarraum 403 (Limona) Fotostudio

Voraussetzungen

- Completed introductory course for the photo studio
- Basic Photoshop knowledge
- Private Photoshop account

Leistungsnachweis

Practical work + final presentation

324110035 Stift und Drang - Illustration als Werkzeug der Demokratie

H. Naumann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Wie kann ich als Illustrator*in im demokratischen Wirrwarr mitmischen? Welchen Beitrag kann ich mit dem Stift leisten, um demokratische Prozesse zu unterstützen und für die richtigen Werte laut zu werden? Wie kann ich meine Perspektive kreativ und produktiv aufs Papier bringen, um das Feld nicht ungeschlagen den Extremisten zu überlassen, die unsere demokratische Grundordnung in Frage stellen?

Wir denken uns gemeinsam Methoden aus, mit unseren ganz eigenen Skills aktiv zu werden und die Welt ein winziges Stückchen besser zu machen. Dabei können wütende Plakate entstehen, Erklär-Medien zum Wahlprozess, historische Comics, gezeichnete Reportagen oder vieles mehr. Ihr entscheidet - basisdemokratisch!

Das Modul knüpft an die Projektmodule "Democrazy - Das Konzept!" und "Democrazy - Bewegtbild" an - eine Kombination bietet sich an, ist aber keine Pflicht.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Präsentation, Ausstellung

Voraussetzungen

Gern gesehen: Kombination mit den Projektmodulen "Democrazy - Das Konzept!" und "Democrazy - Bewegtbild"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und regelmäßige Teilnahme

324110036 3D-Einführung in Blender

A. Vallejo Cuartas, N.N.

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 13:00, Raum 102 in der BH 15, 22.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Lehrende:

Ana Maria Vallejo Cuartas, Noah Joos

3D Software ist nicht mehr weg zu denken aus jeglichen Bewegtbild Produktionen und notwendige Voraussetzung für VR und Gaming.

Wenn die Grundlagen einmal gelernt sind, lässt sich also so ziemlich alles mit der Open Source Software Blender erstellen.

Hier handelt sich um einen Grundlagen Kurs, die Blender kennenlernen möchten.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG.

Der Kurs findet ab dem 22.04 bis zum 10.6 statt.

Anmeldung bitte mit einem kurzen Motivationsschreiben mit Angabe von Studiengang und Semester an noah.rian.joos@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: finale Übung

Leistungsnachweis

engagierte Teilnahme, Finale Abgabe

324110037 Audiobaukasten 2 Spezialkurs: 3D-Audio-Komposition

J. Langheim

Werk-/Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 18.04.2024

Beschreibung

Mono bedeutet einen Audiokanal, Stereo zwei - so lautet das gängige Verständnis in der Welt der digitalen und analogen Klangbearbeitung. Aber Stereofonie, wörtlich übersetzt als „räumlicher Klang“, ist nicht auf diese Beschränkung angewiesen. Im Spezialkurs 3D-Audio Komposition gehen wir über diese traditionellen Grenzen hinaus und erforschen die faszinierende Welt der technisch induzierten Immersion durch Klang.

Stell dir eine Komposition vor, in der Sounds nicht nur von links und rechts, sondern auch von oben, unten und hinten kommen können. Diese Art der Verräumlichung öffnet Türen zu neuen kreativen Möglichkeiten. Wir werden gemeinsam erforschen, was diese zusätzlichen Dimensionen für die Komposition bedeuten, wie sich das Publikum in diesem erweiterten Klangraum orientiert, wie die Aufmerksamkeit gelenkt werden kann, wie sich die Erfahrung auf das Publikum überträgt und wie überzeugend binaurale Mixdowns klingen können.

In diesem Kurs wirst du die Gelegenheit haben, an deiner eigenen 3D-Audio-Komposition zu arbeiten. Zunächst werden wir uns mit den technischen Grundlagen für die Arbeit mit 3D-Audio beschäftigen – von der Aufnahme über die räumliche Gestaltung bis hin zur Produktion und Präsentation. Parallel dazu analysieren wir gemeinsam ausgewählte Stücke, um ein tieferes Verständnis für die Kunst des 3D-Audios zu entwickeln. Im Anschluss geht es darum, deine Idee umzusetzen!

Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der praktischen Arbeit an deinem eigenen Projekt. Als Arbeitsraum stehen dir der neu eingerichtete 3D-Audio Schnittplatz und das Klanglabor zur Verfügung, wo auch die finale Präsentation eurer Arbeit stattfinden wird.

Bitte sende bis zum 7.4. eine kurze Bewerbung, in der du eine erste Grundidee für deine Komposition beschreibst an jason.langheim@uni-weimar.de.

Konzentriere dich dabei besonders auf das Klang-Material, das du verwenden möchtest. Erkläre außerdem, wie deine Komposition durch die Erweiterung in den dreidimensionalen Raum – also durch die Nutzung von Klängen, die aus verschiedenen Richtungen kommen – bereichert werden kann.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten I, Grundlegende Kenntnisse in der Klangverarbeitung

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme am Kurs, Realisierung einer eigenen 3D-Audioproduktion

324110038 Coding Works

M. Kuhn

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Das Fachmodul »Coding Works« dient der technischen Unterstützung bei code-basierten Projekten. Dies sind idealerweise Projekte, die Ihr parallel in einem Projektmodul Eurer Wahl realisiert und zur Summaery ausstellen wollt. Es können aber auch Code-Projekte sein, die unabhängig von einem Projektmodul entstehen.

Inhalte des Kurses:

- Wahl geeigneter Soft- und Hardware
- Aufgaben- und Zeitplan erstellen
- Zerlegen von Aufgaben in Teilaufgaben
- Technische Zeichnungen / Diagramme erstellen
- Technische Dokumentationen erstellen

Zu Beginn werden wir dies gemeinsam an hand eines fiktiven Projekts durchspielen, bevor Ihr dies auf Eure eigene Arbeit anwendet. Da Eure Projekte vermutlich unterschiedlich sein werden, liegt eine Eigenverantwortlichkeit bei Euch. Ziel ist es, dass Ihr Euch die nötigen Fähigkeiten unter Anleitung selbst aneignet.

Bei Interesse sendet bitte eine Mail mit einer kurzen Beschreibung Eures Vorhabens bis zum Ende der Einschreibungsphase an mattis.kuhn@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Voraussetzungen

Ein Vorhaben (idealerweise ein Projektmodul) welches in diesem Kurs begleitet wird. Bei Fragen schreibe gerne an mattis.kuhn@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

- Präsentation des Prozesses

- Dokumentation des Prozesses

324110039 Einführung in die Elektroakustische Musik (I+II)

H. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.04.2024

Beschreibung

Im Grundlagenkurs "Elektroakustische Musik II - Einführung in die Analyse und Praxis der Elektroakustischen Musik" bauen wir auf den Kurs des Wintersemesters auf. Auch für die Absolvent*innen des Einführungsmoduls bildet der Kurs die Fortsetzung im Bereich der Elektroakustischen Musik und Klangkunst. Neben Schlaglichtern der Musik- und Kunstgeschichte beschäftigen wir uns mit Analyse, graphischer Notation und Akustik. Ein wesentlicher Bestandteil wird jedoch die Auseinandersetzung mit der Praxis sein. Bis zum Ende des Semesters sollen eigene Studien in den Bereichen Elektroakustische Komposition, Performance oder Klangkunst entstehen. Der Kurs ist zudem die Zugangsvoraussetzung für das Projektmodul "Klangwerkstatt" am SeaM.

Voraussetzungen

Zugangsvoraussetzungen sind der erfolgreich abgeschlossene Kurs EM1 oder das abgeschlossene Einführungsmodul

Leistungsnachweis

Test und Hausaufgaben

324110040 Embodied Databases: interpreting the sensorial

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 18.04.2024

Beschreibung

Throughout the years, finnish artist and futurologist Erkki Kurenniemi, a pioneer of Media Art in the 1960s, documented his daily activities obsessively and collected, compiled and archived vast amounts of audio-visual and textual material to create a digital backup of his life and existence. He believed that on July 10, 2048 - his one hundred and seventh birthday - a machine would bring him back to life, when a computer is able to replicate his consciousness artificially.

In this seminar we will create our own archive inspired by Erkki Kurenniemi. Through the intersection of performative practices and archival strategies, we will explore ways of representing embodied experiences. In an era where we are constantly surrounded by tracking systems —and algorithms that continually interpret such vast stores of information to generate images, objects and artificial bodies— the performative movements of the human body are in constant tension.

This seminar will encourage poetic, satirical and demystifying methods of thinking critically about technology and data collection.

Goal: You will have an "archive of your existence" at the end of the semester. For your note you will show in a pdf presentation what you collected and why.

How to apply:

Send your portfolio to isabellaleearturo@gmail.com

324110042 Musikinformatik: Csound II

M. Marcoll

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 11:30 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.04.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Anhand studentischer Projekte sollen vertiefende Kenntnisse der Entwicklung von Instrumenten mit Csound gegeben werden. Weiterhin werden exemplarisch tiefergehende Themen behandelt, wie zB das Einbinden externer Schallquellen, Steuergeräte etc.

Voraussetzungen

Csound I im WiSe 23/24 oder nachweislich entsprechende Erfahrung im Umgang mit Csound

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe

324110044 Solar Sound

C. Wegener

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.04.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Im Kurs Solar Sound bauen, besprechen und entwerfen wir kleine analoge Klangschaltungen, die durch Solarzellen oder andere Mittel zur Energiegewinnung betrieben werden. Durch Design-Iterationen werden wir autonome Klanginstallationen schaffen, die im öffentlichen Raum präsentiert werden können. Ein Teil des Kurses ist ein DIY-Solarzellen-Workshop.

Der Kurs richtet sich an Anfänger und Fortgeschrittene im Bereich Elektronik. Wir beginnen den Kurs mit einer kurzen Einführung in die Theorie der analogen Elektronik und die Designwerkzeuge.

Es sind keine Kenntnisse in Elektronik erforderlich. Die Teilnehmenden sollten jedoch etwas Neugier mitbringen, um den Grundlagen in der Elektronik zu folgen. Bitte sendet ein Motivationsschreiben an clemens.wegener (at) uni-weimar (dot)de.

Für den Kauf von Bauteilen benötigen wir ein kleines Budget von 20-40€.

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

324110045 Tangible and Intangible Experiences: designing a multimedia art exhibition between the physical and the virtual

I. Lee Arturo

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.04.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Die Grenzen zwischen physischen und virtuellen Kontexten verschwimmen zunehmend, was zu neuen Methoden für Kunstausstellungen führt. Dieses Fachmodul zielt darauf ab, das transformative Potenzial von physischen und virtuellen Werkzeugen zu analysieren und die Möglichkeiten "hybrider" Installationen und Performances zu erforschen.

Wir werden uns mit der Frage beschäftigen, wie Kunstwerke innerhalb der Grenzen des Digitalen und des Körperlichen gedeihen und nahtlos greifbare und nicht greifbare Erfahrungen integrieren. Darüber hinaus werden wir über die Rolle der menschlichen Performativität bei der Navigation durch virtuelle Umgebungen nachdenken und Strategien zur Aktivierung physischer Räume durch virtuelle Interventionen diskutieren.

Am Ende des Kurses werden wir eine kollektive "hybride" Ausstellung planen, in der eure Projekte gemeinsam auf der Summaery 2024 gezeigt werden. Die Zusammenarbeit mit Studenten aus anderen Seminaren ist sehr erwünscht.

Die Ausstellung wird im Lernraum und im DBL (The Digital Bauhaus Lab) stattfinden.

Voraussetzungen

Senden Sie Ihr Portfolio an isabellaleearturo@gmail.com

324110046 Teaching is learning!**F. Hesselbarth**

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 010/011, ab 15.04.2024

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

11 Ideen für die Kunstakademie der kommenden 20 Jahre

Der Unterricht an einer Kunstudienanstalt ist interessant, herausfordernd und prägend. Doch angesichts der zunehmenden Digitalisierung müssen wir uns fragen, welche Qualitäten eine Universität neben der Wissensvermittlung zu bieten hat.

Anhand von 11 experimentellen Formaten soll erforscht werden, wie eine Kunstudienanstalt der Zukunft aussehen kann.

01. Einführung + Tagesaufgabe: „Best time I ever had“
02. Tagesaufgabe: „Think Big - act small“
03. Exkursion 1: „Das Atrium“
04. Abendveranstaltung: „Titel klopfen“
05. Tagesaufgabe: „Danke sagen“
06. Night shift (Wir beginnen abends und enden morgens.)
07. Exkursion 2: „Gedenkstätte Buchenwald“
08. Teaching reverse: „Entwickeln Sie eine eigene Aufgabe, die alle anderen erledigen müssen.“
09. Gastvortrag: „Special Guest“
10. Tagesaufgabe „Der Geburtstag der Kunst“

11. Workshop: „Remix a Magazin“ mit Marian Arendts
12. Vorbereitung: „Summaery“

Anmerkung: Verbindlichkeit ist top. 10 Minuten vor der Zeit ist die Bauhaus-Pünktlichkeit.

324110047 Urban Resonances

E. Krysalis

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.04.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Urbane Resonanzen.

Eine Mini-Podcast-Serie mit Hörstücken, die sich mit Tourismus, Gentrifizierung und dem Klang der Städte Weimar und Athen auseinandersetzen.

Eine Zusammenarbeit zwischen dem Kurs "Kunst im öffentlichen Raum mit digitalen Medien" des MA in Digital Arts der Athens School of Fine Arts und einem Fachmodul der Professur Experimentelles Radio der Bauhaus-Universität Weimar.

Weimar und Athen, zwei Städte mit großen Unterschieden, die gemeinsame Merkmale aufweisen, da sie beide historische Orte sind, die durch unterschiedliche Prozesse und Gesichter eine Gentrifizierung und Touristifizierung erfahren.

In diesem Kurs werden wir durch klangbezogene Kunstpraktiken die Veränderungen in den Klanglandschaften der beiden Städte erforschen, auf der Suche nach dem Nachhall der sozialen und wirtschaftlichen Folgen und der Transformation des städtischen Gefüges.

Wenn Gentrifizierung hörbar ist, unterscheidet sich dann die Klanglandschaft der Gentrifizierung in einer Stadt wie Athen von der in Weimar? Welches sind die Hauptakteure dieses Wandels im Klang der Stadt? Welche Rolle spielen der Hipster, der Student von heute und der freischaffende Künstler in dieser urbanen Gentrifizierung? Sind Touristifizierung und Gentrifizierung Teil einer vielstimmigen urbanen Klanglandschaft oder Teil ihrer Homogenisierung? Welcher Zusammenhang besteht zwischen diesen Veränderungen und den lokalen Traditionen und der aufkommenden Tradition eines zeitgenössischen nomadischen Kolonialismus? Hat die Geräuschkulisse einen Klassenursprung? Ist der Klang einer Demonstration eine Dissonanz in der gentrifizierten Umgebung dieser Städte?

Diese und viele andere Fragen sollen von den teilnehmenden Studenten durch die Produktion einer 10-minütigen experimentellen Podcast-Episode beantwortet werden, die in einer Live-Radiosendung zwischen den beiden Städten präsentiert wird und auf Abruf für künftige Hörer zur Verfügung stehen wird.

Ziel des Kurses: Die direkte Produktion dieser Hörstücke, die sich auf Fragmente und - oder Details des vorgegebenen Themas konzentrieren, um eine Miniserie zu schaffen, die zwischen Weimar und Athen koproduziert wird.

Bitte sende bis zum 7.4. ein kurzes Motivationsschreiben an: eleftherios.krysalis@uni-weimar.de .

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in der Audiobearbeitung und -aufnahme sind von Vorteil

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit im Kurs und Erledigung der Aufgabe.

324110048 Winning natural habitats

M. Gapsevicius, K. Herbst

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 18.04.2024

Beschreibung

Wir beginnen den Kurs mit der Erforschung von Regenwasser und halbkontrollierten Umgebungen, die von ausgewählten Organismen besiedelt werden. Besonderes betrachten wir die vorübergehende und dauerhafte Beziehungen zwischen einzelnen Spezies/Lebewesen und ihrer Umwelt. Bei der Beobachtung von Veränderungen in der halbkontrollierten Umgebung im Labor werden wir Methoden entwickeln, um mit photosynthetischen Organismen zu arbeiten. Wir werden auch versuchen, empirisch zu verstehen, wie die Umwelt einzelne Arten beeinflusst und wie einzelne Arten die Umwelt beeinflussen. Herausforderungen, denen wir uns mit Beobachtungen und geeigneten Experimentellen Designs nähern wollen. Beispielweise könnte man fragen, wie sich unterschiedliche pH- oder Nitrat Werte auf Organismen und ihre Umwelt auswirken oder wie einzelne Arten durch starkes Wachstum die Umwelt beeinflussen.

Während wir lernen, unsere feuchte und wässrige Umwelt praktisch zu pflegen und künstlerisch zu erforschen, werden wir unsere Ideen entwickeln und sie methodisch in Kunstwerke umsetzen. Die Experimente sollen detailliert und nachvollziehbar in einem Wiki dokumentiert, das als Grundlage für unsere wöchentlichen Diskussionen und als Mittel zur Bewertung der Kursarbeit dienen wird.

Der Kurs ist auf die Verwendung einer breiten Palette von Werkzeugen ausgelegt, einschließlich Labor- und technowissenschaftlicher Werkzeuge. Wir werden sowohl mit Regenwasser arbeiten als auch unsere eigenen Medien kochen. Während unserer Experimente werden wir Feldforschung betreiben, unser DIY-Biolabor und den Seminarraum nach Bedarf nutzen.

Teil des Kurses ist ein Blockworkshop Ökosystemdienstleistungen mit der UmweltwissenschaftlerIn Outi Wahlroos (FI). Der Workshop wurde entwickelt, um die Leistungen anzuerkennen, die die Natur dem Menschen bieten kann. Ziel ist es, das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass der Mensch ohne eine nährende und gesunde Umwelt leidet. Der Workshop ist für den 25. bis 27. April geplant.

Voraussetzungen

Engagement und regelmäßige Teilnahme

Leistungsnachweis

Dokumentation im GMU Medien Wiki
Präsentation bei der Summaery 2024

324110050 Physical Computing: Harvesting Sustainable Futures

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 15.04.2024

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 its 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 operate 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.

This is a student-driven course. 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.

324110051 Lauschangriff - Der Klang von Natur und Gesellschaft

N.N.

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2024

Beschreibung

Lehrende: MFA Josephine Prkno

Wie klingt ein Supermarkt? Wie wacht ein Park morgens auf? Welche Tonalität hat eine politische Rede? Wie klingt eine Demonstration? Welche Tiere sind im Nationalpark zu hören? Fieldrecordings und Klanglandschaften sind neben Atmos und O-Tönen ein viel verwendetes Mittel in Informationsmedien und der audio(-visuellen) Kunst. Gemeinsam suchen wir unterschiedliche Umgebungen auf, dokumentieren sie und besprechen Methodik, Archivierung und Verwendung.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in Aufnahmetechnik

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Arbeitsproben

324120001 cast on knitting culture

N.N., S. Rücker, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 11.04.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

Angewandte Strickkultur – wie kann das aussehen? Stricken auf der Maschine, Stricken in Gemeinschaft, Stricken in der Öffentlichkeit. Wann wird Stricken zum Aktivismus? Und wie können wir mitstricken?

In enger Zusammenarbeit mit dem Strickatelier Landgraf Apolda werden wir industrielle Prozesse der Textilherstellung kennenlernen, die Potentiale von Strickmaschinen erproben und das textile Erbe der Stadt Apolda durch eine Installation im öffentlichen Raum sichtbar machen.

Nachdem das Stricken viele Jahrzehnte bis Jahrhunderte einen Haupterwerbszweig darstellte und die Stadt noch bis vor 35 Jahren mit kleineren und größeren Textilstandorten übersäht war, kennzeichnen Apolda heute nur noch einzelne verbliebene Strickunternehmen. Die im Sommersemester 2023 initiierten Kooperationen mit ihnen werden wir in diesem Semester fortsetzen und weiterpflegen.

Im Projektmodul werden wir uns auf unterschiedlichen Wegen dem Stricken als Handlung und Haltung, der Wolle als Material sowie der kulturellen Geschichte und sozialen Gegenwart der Stadt Apolda annähern und unsere Beobachtungen zur Grundlage unseres künstlerischen Handelns erklären. In einem kollektiven Gestaltungsprozess erstellen wir Muster, welche schließlich in insgesamt 40-50m² maschinenproduziertem Strick von uns umgesetzt werden. Anschließend zeigen wir die entstandenen Bahnen im öffentlichen Raum, indem wir den Giebel des Bahnhofsgebäudes Apolda damit bekleiden. Let's knit for visibility!

Solltet ihr gern am Kurs teilnehmen wollen, sendet uns bitte eine kurze Interessensbekundung bis zum 07.04.24 an anne@marx5.de und sandra.ruecker@uni-weimar.de.

Produktionstermine im Strickatelier:

11.06. / 13.06. / 14.06. / 16.06. / 20.06.

in Gruppen, jeweils 8 – 12 bzw. 12-16 Uhr

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.

324120002 Experimentelle Malerei und Zeichnung**J. Gunstheimer, R. Liska**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 16.04.2024

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer

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

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens zwei Präsentationen eigener Arbeiten im Semester.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

324120003 Freies Projekt Fotografie

B. Wudtke, P. Rahner

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 09:00 - 13:00, M1b Raum 201, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bewerbung für ein "freies Projekt Fotografie" bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) und Nennung eines Arbeitstitels per Email an: pio.rahner@uni-weimar.de

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Die ersten zwei Kurstermine sind Pflichtveranstaltungen.

Voraussetzungen

aktive Projektarbeit und Partizipation am Gruppendiskurs, Präsentation einer Abschlussarbeit.

Active project work and participation in group discourse, presentation of a final thesis.

Leistungsnachweis

Eine praktische fotografische Arbeit.

A practical photographic work.

324120004 Grenzen verwischen - Collagedrucke und Animationsfilme

C. Giraldo Velez, A. Vallejo Cuartas, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 16.04.2024 - 09.07.2024
Di, Einzel, 10:00 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 30.04.2024 - 30.04.2024

Beschreibung

Im Rahmen der Lehrveranstaltung sollen Druckkunst sowie poetische animierte Kurzfilme zu demokratischen und politischen Themen der Gegenwart entstehen, deren Formensprache im Dialog mit dem Werk von Hannah Höch gestalten werden. Durch das Konzept der Collage wird eine Brücke zwischen den Künsten geschlagen - und die Grenzen verwischen. Collage ist nicht nur Thema, sondern auch experimentelle Methode des Projektmoduls.

Das Projektmodul wird in Kooperation mit u.a. der Druckwerkstatt, der Literarischen Gesellschaft Thüringen als Veranstalter der "Lit.Collage" und der "Poetryfilmtage" (www.poetryfilmtage.de), dem mon ami Kino, und der "LiteraturEtage" durchgeführt.

Die Studierenden werden die Gelegenheit des Festivals nutzen, um sich dem Thema zu nähern und eine eigene Animation zu entwickeln. Im Rahmen des Kurses wird auch ein Workshop über animierte Collage mit der Künstlerin Aline Helmcke angeboten. Die Teilnahme am Workshop und am Festival ist obligatorisch.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bewerbungen bitte per E-Mail mit einem kurzen Motivationsschreiben an catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

- Erfahrung im Bereich Animation
- Interesse an Druckverfahren
- Teilnahme an dem Festival "Poetryfilmtage" (31.5 und 1.6)

Leistungsnachweis

- Präsentation und Dokumentation eines animierten Kurzfilms
- Teilnahme an dem Festival "Poetryfilmtage" und weitere verbündete Veranstaltungen

324120005 Irregulab 1: Nicht-standardisierte Serialität für Kleinkindmöbel

T. Pearce, M. Müller

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 013, ab 18.04.2024

Beschreibung

Wo fangen wir an? Jedenfalls nicht vor einer leeren Leinwand. Heutzutage fragt sich eine neue Generation von Designer*innen, wie sie sich, im Sinne der Kreislaufwirtschaft und der Ressourceneffizienz, das „as-found“ (das Vorhandene, Geerbte, Gefundene) zunutze machen kann. Doch das Gefundene braucht System. Emergente Werkzeuge erlauben es nun, verfügbare Komponenten, Materialien und Ressourcen zu digitalisieren, zu systematisieren und für Designer*innen zugänglich zu machen. Die Idee des „inventory-constrained design“ spiegelt die wachsende Bedeutung nachhaltigen Designs wider und trägt zur Reduzierung von Umweltauswirkungen gestalterischer Prozesse bei.

Das Projekt „IrreguLab 1: Non-Standard Seriality for Toddler Seating“ ist das erste in einer Reihe von Projekten (und Fachkursen) im Rahmen des IrreguLabs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes transdisziplinäres und interfakultatives Lehrlabor für das digitale Entwerfen und Herstellen mit unregelmäßigen Materialien. In diesem Projekt werden wir Entwürfe für Kindermöbel entwickeln und umsetzen und dabei Logiken und Workflows erproben, die „wertlose“ Krummhölzer zu wertigen Designs umwandeln. Die Hölzer werden hierfür in einer Campus-eigenen solaren Trockenkammer getrocknet, mittels 3D-Scanning erfasst und in einer gemeinsamen Datenbank inventarisiert. Diese Datenbank verwenden wir dann selbst als Testnutzer*innen indem wir unsere Designs mit ihren Komponenten abgleichen und paaren. Der im Titel genannten Begriff der nicht-standardisierten Serialität bezieht sich hierbei weniger (wie häufig im Diskurs um mass customisation) auf die Ebene der Nutzenden sondern eher auf das Entwerfen mit nicht-standardisierte Materialien und das entwickeln von Designs und Workflows, die diese natürliche Variabilität einbauen und sie sich gar zu Nutzen machen.

Zu den Nutzenden: Kinder sind spannend aber vor allem auch klein. Durch das Festlegen der (nur halb so großen) Nutzer*innen, bleibt (nach der Logik $(\frac{1}{2})^3 = 1/8$) der Maßstab, die Materialmenge, die Trocken- und Bearbeitungszeit usw. übersichtlich, so dass wir uns auf das experimentelle und iterative Entwickeln durch (digital-materielles) Prototyping einlassen können. Besonderer Augenmerk wird hierbei auf das Erlernen von Skills im Bereich der Modellierung (Rhino Sub-D, Fusion), Programmierung (Grasshopper) und digitale Herstellung (CNC, Augmented Fabrication, Rapid Prototyping) sowie dessen Integration im „Design for Fabrication“ gelegt. Diese Fähigkeiten erlauben es uns, dem Gefundenen nicht gehorsam zu folgen, sondern viel eher, sich mit experimentellen Flair eine eigene, zeitgenössische und innovative Designsprache zu entwickeln, die mit dem Vorhandenen in Dialog treten kann.

Das Projekt wird begleitet von Exkursionen (u.a. Digitale Herstellung der Deutsche Werkstätten Hellerau, Kunstgewerbemuseum Dresden), Workshops/Inputs (CNC, digitales Zeichnen, ...) und einer Reihe von Vorlesungen (IrreguLab Talks).

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung:

Dienstag, 16.04.2024, 14:00 Uhr

Leistungsnachweis

Dokumentation

324120006 Kafka2024

W. Kissel

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 15.04.2024 - 08.07.2024

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

"Went to the movies. Cried." Franz Kafka who wrote this 1921 in his diary was fascinated by the "restlessness of motion" of the movies. Some people even say that film determines Kafka's unique narrative style and without his experiences in the cinema his work would be almost impossible to read. The work is probably one of the most read originally in German and has been translated multiple ways into many languages. Kafka is still regarded as one of the most influential authors worldwide.

In this project module we will read and write and shoot and screen. At first we will experience the visionary world of Kafka and later this semester we will visit his neighborhood in Prague as part of a study excursion. The focus will be on movie making inspired by Kafka and his writings. We will also research his influence on contemporary cinematography. We will try to gain a panoramic perspective instead of the worn-out clichés of the subject. Filmmaking inspired by the imagery of Kafka's cosmos will be the aim of our project in Kafka's anniversary year 2024.

324120007 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, N.N.

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 16.04.2024

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

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

Besondere Anmerkungen:

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

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 16.04.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324120009 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, C. Hill, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 16.04.2024

BlockWE, 08:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, Auf- und Abbau zur summaery, 01.07.2024 - 19.07.2024

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedenen Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert.

Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

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

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 16.04.2024

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 03.04.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324120010 Leichtbau in Bewegung / Bionische Optimierungen im Design

A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 09:30 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 16.04.2024 - 16.04.2024

Beschreibung

Im SoSe 2024 werden wir bionische Methoden der Topologieoptimierung und des Leichtbaus mit Design- und Entwurfsmethoden kombinieren. Ziel der angewandten Methoden ist die Gewichts- und Materialersparnis von Produkten sowie die Erhöhung der Dauerfestigkeit (Langlebigkeit). An ausgewählten Beispielen der Bewegung von Lasten entwickeln wir exemplarische Designstudien als Modell / Prototypen, um die Plausibilität der Ergebnisse zu prüfen. Die grundlegenden Arten der Berechnung von Leichtbau-Strukturen der Natur erfolgen mittels Rhinoceros 3D und Grasshopper und werden in einem projektbegleitenden und verpflichteten den Fachkurs erlernt. Wir versuchen in diesem Projekt erstmalig, die interdisziplinären und fakultätsübergreifenden Möglichkeiten der BUW dergestalt zu nutzen, in dem wir Studierende des Ingenieurswesens und des Produktdesigns in einem gemeinsamen Projekt zusammenbringen. Das Projekt erfolgt in Kooperation mit Prof. Tom Lahmer (Professur für Optimierung und Stochastik an der Fakultät Bauingenierwesen / Institut für Strukturmechanik).

Leistungsnachweis

Iterative (funktions)Modelle, Dokumentation und Präsentation auch per Video, Ausstellung zur Summaery

324120012 Play power as engagement

A. Prvacki, C. Saeger

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 16.04.2024 - 09.07.2024

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

324120014 UNLEARNING FEAR! - Creating Strategies of Empowerment in the Public Sphere

M. Hohn, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 18.04.2024 - 18.04.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.04.2024 - 19.04.2024

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 02.05.2024 - 02.05.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 10.05.2024 - 10.05.2024

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, 23.05.2024 - 23.05.2024

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 06.06.2024 - 06.06.2024

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 20.06.2024 - 20.06.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 21.06.2024 - 21.06.2024
 Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 04.07.2024 - 04.07.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 05.07.2024 - 05.07.2024

Beschreibung

»There is a problem.

You know the problem is a BIG problem. It's very serious and very urgent. Now that you are aware of such a big, serious, and urgent problem what's the next step? Of course, you want to do something about it. Perfect. Let's look at what just happened in our example. We can use this equation: YOU + AWARENESS = CHANGE. You were just reading, then you thought about a problem, and now you are motivated to take action. So, following the logic, the inverse of the equation must be: CHANGE = PEOPLE + AWARENESS. If we want to create change, and there is no change happening, what do we do? First, we create awareness. We study the problem, and devise ways to effectively communicate this information as far and wide as possible. When we spread this information, people become aware and motivated. They gather together and create a movement, and that movement creates change. That change results in more motivation, which results in more change. Eventually we create a near perpetual motion machine that cycles back and forth between motivation and change, all fueled with information. And this is how change happens.«

(Stephen Duncombe and Steve Lambert in »The Art of Activism«)

Wie können wir in Zeiten gesellschaftlicher Herausforderungen uns und andere aktivieren? Wie können wir Ängste in Mut, Hoffnung und Zuversicht transformieren? Wie kommen wir in ein konstruktives Tun? Wie können wir zwischen uns und Menschen gegensätzlicher Haltungen Brücken bauen? Wie können wir respektvolle Dialoge initiieren? Wie können wir konstruktive Handlungsräume entwickeln, in denen die Fürsorge über das Gemeinsame mehr zählt als die Teilung in Differenzen? Wie können wir durch alltägliche Praxis nachhaltig gesellschaftliche Strukturen verändern? Wie können wir als Künstler*innen, Designer*innen, Lehrer*innen und Pädagog*innen im öffentlichen Raum handeln? Und welche künstlerischen, performativen oder didaktisch-methodischen Instrumente stehen uns dabei zur Verfügung?

Fragen, die uns aktuell beschäftigen, werden zu Antriebsfedern unserer eigenen künstlerischen, Design- oder didaktisch-methodischen Interventionen für den öffentlichen Raum, die anschließend als »Local Activism« an diversen Orten im öffentlichen Raum in Aktion gebracht, erprobt und realisiert werden. Dabei nehmen wir den öffentlichen Raum Thüringens als Aktionsraum wahr, kartieren Beobachtungen kritisch und entwickeln konstruktive und

kreative Möglichkeitsräume, in denen Partizipation, Empowerment, multiperspektivischer Dialog und gegenseitige Fürsorge auf praktisch erprobt werden. Neben der Auseinandersetzung mit der Arbeit lokaler Akteur*innen, z.B. Funkhaus OST oder Kollektiv Kubik lernen wir dazu in Workshops Grundlagen kreativen und konstruktiven Empowerments, die wir in unserer eigener Praxis als Künstler*innen, Designer*innen, Pädagog*innen vielfältig einsetzen können - »Kritisches Kartieren« nach Orangotango, »Local Empowerment« durch Plakatherstellung im Linoldruck, Methoden und Formate der »Public Performance« sowie »Viral gehen« in digitalen Netzwerken. Zur Anregung unserer eigenen Praxis setzen wir uns auch mit Beispielen kreativen Empowerments auseinander, z.B. aus den Community engaged Arts, dem partizipativen Theater (z.B. Choreographies of Togetherness, Audio Walks, Re-Enactment Performances, Sit-Ins, Flash-Mobs), visuelle Kampagnen zum Community-Empowerment (z.B. »Act Up«), sowie Methoden partizipativer Bildung und kritisch-reflexiver Lernräume, wie z.B. Kritisches Kartieren, Memory Labs, Forumtheater, Achtsamkeitspraxen.

Innerhalb des Projektes verstehen wir uns als intersektional und heterogen operierendes Kollektiv und unterstützen einander während der Projektplenen gegenseitig durch Feedbacks und dem Helfen beim Ausprobieren unserer Projektideen. Es ist prinzipiell möglich, zu mehreren einer Projektidee umzusetzen. Darüber hinaus sind wir dazu eingeladen, Kollektive und Akteur*innen der freien Thüringer Kulturszene in unseren Plenen vorzustellen oder mit diesen zusammenzuarbeiten. Die Entwicklung unserer individuellen Konzepte knüpft an unsere individuellen Arbeitsfelder und gestalterischen Praxen an und soll unsere persönliche Entwicklung unterstützen. Die Erprobung der individuellen künstlerischen, designbasierten oder didaktischen Konzepte sollte an unterschiedlichen Orten im öffentlichen Raum der Stadt Weimar und in Thüringen geschehen. Die Entwicklungsprozesse werden während der Dauer ihrer Entstehung dokumentiert und reflektiert. Aus den Ergebnissen können wir ein Handbuch entwickeln,

das zum Semesterende publiziert wird. Die Interventionen präsentieren wir zur Summaery im Dialog mit den Besuchenden.

Die Termine des Projektes werden vorwiegend donnerstags, mit wenigen Ausnahmen auch freitags im 14tägigen Rhythmus stattfinden (siehe Terminplan). Anmeldung bitte per Mail mit kurzer Angabe der Motivation an: maralea.hohn@gmail.com.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Praktische Leistung.

324120016 Democracy? Bewegtbild

J. Hüfner, N.N.

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, Raum 301 M1b, 16.04.2024 - 09.07.2024

Block, 09:00 - 16:00, 22.04.2024 - 23.04.2024

BlockWE, 09:00 - 16:00, Drehblock, 06.06.2024 - 09.06.2024

BlockWE, 09:00 - 16:00, Präsentation der Kampagne thüringenweit (optional), 05.07.2024 - 07.07.2024

Beschreibung

Lehrende: Prof. Jakob Hüfner, Nele Seifert

Wählen ist ein zentrales Element unserer Demokratie, dennoch beteiligen sich zunehmend weniger Menschen an Wahlen, obwohl sie gleichzeitig mehr Beteiligung wünschen.

Ein Widerspruch? Wie kann eine Kampagne aussehen, die die Wahlbeteiligung erhöht?

Gemeinsam mit dem Projektmodul der Professur Bildtext-Konzeption, wird eine Kampagne für die Landeszentrale für politische Bildung.

Anschließend wird der Bewegtbildanteil (Videos) in diesem Kurs realisiert.

Die Kurstermine zu Grundlagen und Kampagnenentwicklung werden gemeinsam mit „Democracy? Konzept“ stattfinden, ebenso wie die Abschlusspräsentation zur Summaery.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Projekt

wöchentlich Dienstags 10 Uhr - 14.30 Uhr

Leistungsnachweis

Projekt

324120017 Democracy? Konzept

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, Raum 305 M1b, 16.04.2024 - 09.07.2024

Block, 09:00 - 16:00, ganztägige Blockveranstaltung, 22.04.2024 - 23.04.2024

Block, 09:00 - 16:00, Blockveranstaltung/Workshop, 06.05.2024 - 07.05.2024

BlockWE, 09:00 - 16:00, Präsentation der Kampagne thüringenweit (optional), 05.07.2024 - 07.07.2024

Beschreibung

Unsere Demokratie ist ein hohes Gut, Wahlen sind ein zentrales Element dieser Demokratie. Immer weniger Menschen beteiligen sich daran, obwohl sie sich gleichzeitig mehr Mitsprache wünschen. In diesem Projekt wollen wir demokratische Prozesse beleuchten und ganz konkret die Wahlbeteiligung in Thüringen erhöhen. Im weiteren Verlauf werfen wir einen Blick auf innovative Ansätze der direkten Demokratie und entwickeln für diese Kommunikationsformate.

Gemeinsam mit dem Projektmodul der Professur Crossmediales Bewegtbild wird u.a. eine Kampagne für die Landeszentrale für politische Bildung realisiert.

Die Projekttermine zu Grundlagen und Konzept- bzw. Kampagnenentwicklung werden gemeinsam mit „Democrazy? Bewegtbild“ stattfinden, ebenso wie die Abschlusspräsentation zur summaery.

Teil der Lehrveranstaltung sind Gastvorträge u. a. von der Landeszentrale für politische Bildung, Ralf-Uwe Beck vom Verein Mehr Demokratie! e. V. sowie der Filmemacherin Marie Wilke. Außerdem steht eine Exkursion ins Haus der Weimarer Republik auf dem Programm.

Zu beachten ist außerdem die verpflichtende Teilnahme an der ganztägigen am Blockveranstaltung 22. und 23. April.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Präsentation

Voraussetzungen

Interesse der Landespolitik und an konzeptionellem Arbeiten

Leistungsnachweis

Präsentation, Ausstellung zur Summaery

324120018 Futuring Machines. Co-Writing Fictions With Generative AI.**M. Kuhn, J. Hintzer, J. Hüfner**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Nachhaltige, resiliente Gesellschaften erfordern eine kritische Auseinandersetzung mit möglichen Zukünften. »Futuring Machines« ist ein interdisziplinäres und praxisorientiertes Projekt, das das Potenzial von großen Sprachmodellen als Denkwerkzeuge für das Schreiben von Zukunftsszenarien erforscht. In diesem studentischen Projekt arbeiten wir mit Studierenden der Informatik und der Mensch-Computer-Interaktion aus der Fakultät Medien zusammen. Gemeinsam werden wir eine webbasierte Schreibumgebung entwickeln, nutzen und evaluieren, die als Co-Autor von Zukunftsvorstellungen dient.

Unsere Aufgabe wird es sein, mit diesem Tool (literarische) Texte wie Kurzgeschichten oder Dialoge zu schreiben und den anderen Studierenden Feedback zu geben, um das Tool weiterzuentwickeln. Dazu werden wir in interdisziplinären Teams arbeiten und uns wöchentlich zu Präsentationen und Diskussionen treffen. Die Texte werden in gedruckter Form oder als Vortrag während der Summaery präsentiert. Darüber hinaus ist eine Publikation des gesamten Forschungsprojekts geplant, in der die geschriebenen Texte enthalten sein können. Daher ist ein Interesse am Schreiben (und Lesen) zur Kursteilnahme erforderlich.

Voraussetzungen

Interesse und Spaß am Schreiben oder sogar bereits eine eigene Schreibpraxis sind essentiell. Der Kurs kann nur in einer kleinen Gruppe erfolgreich sein, daher bitte ich bei Interesse um ein kleines Interesseseschreiben bis zum Ende der Einschreibephase an mattis.kuhn@uni-weimar.de.

Bei Fragen schreibe gerne an obige Adresse.

Leistungsnachweis

- Aktive Teilnahme an der kollaborativen Entwicklung des Tools
- Das Schreiben von Texten mit dem Tool
- Präsentation der Texte zur Summaery

324120020 Auf dem Weg zum immersiven Gesamtkunstwerk, Teil 2

L. Endler, M. Jaradat, K. Ledina, M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 04.04.2024 - 11.07.2024

So, Einzel, 14:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Studio 1 105, 07.04.2024 - 07.04.2024

So, Einzel, 14:00 - 20:00, 07.04.2024 - 07.04.2024

Di, Einzel, 14:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Studio 1 105, 23.04.2024 - 23.04.2024

Block, 14:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Studio 1 105, 24.04.2024 - 25.04.2024

BlockWE, 09:00 - 18:00, 23.- 26. 05. Teilnahme am 18. FullDome Festival, Zeiss-Planetarium Jena, 23.05.2024 - 26.05.2024

Di, Einzel, 13:30 - 16:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 02.07.2024 - 02.07.2024

Di, Einzel, 14:00 - 16:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 16.07.2024 - 16.07.2024

Beschreibung

Die auf 2 Semester angelegte Veranstaltung beteiligt die Studierenden an Konzeption und Produktion eines ambitionierten Projekts, das die Tradition des Gesamtkunstwerks mit den Möglichkeiten der immersiven Medien verbindet. Die an der Bauhaus-Universität entwickelte Spielart der Immersiven Medien ist durch Offenheit für interdisziplinäre Herangehensweisen an Technologie, Design, Performancekunst und Musikvisualisierung gekennzeichnet. Die Verbindung der Professur Immersive Medien zum internationalen FullDome Festival in Jena sorgt dafür, dass sich die studentischen Arbeiten im Rahmen der professionellen Fulldome-Community öffentlich bewähren müssen. Im Jahr 2024 erfährt das Festival besondere Aufmerksamkeit, da es in die Aktivitäten zum hundertjährigen Jubiläums des Planetariums eingebunden ist.

Das Projekt lotet das Innovationspotenzial immersiver 360-Grad-Kunst-formen im Kontext des Gesamtkunstwerks aus. Laut Lexikon handelt es sich beim Gesamtkunstwerk um die „Vereinigung von Dichtung, Musik, Tanz und bildender Kunst zu einem einheitlichen Kunstwerk.“ Neu-ere, dem Gesamtkunstwerk ähnliche Darbietungsformen der Multi-Media-Art suchen den traditionellen Begriff der Kunst zu erweitern, bzw. in Frage zu stellen. Die Umwälzungen, die mit der Entfaltung der immersiven Medien in der Kunstwelt einhergehen, werden im Projekt theoretisch und praktisch reflektiert. Dazu gehört die Teilnahme am 18. FullDome Festival im Zeiss Planetarium Jena (23.-26.05) und die Mitwirkung an der immersiven Theaterperformance „Das Graue Tuch un 10% Weiß“, basierend auf dem gleichnamigen Roman von Paul Scheerbart.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen des Projekts lernen die 360-Grad Medienproduktion, insbesondere der digitalen Fulldomeprojektion unter Berücksichtigung der speziellen Anforderungen an Regie, Dramaturgie und Öffentlichkeitskommunikation, kennen. Die Arbeitsschritte bei dem zu produzierenden Gesamtkunstwerk werden in Teilaufgaben heruntergebrochen, so dass die Studierenden sie in Einzel- und Gruppenarbeit bewältigen können. Bei der rasanten Entwicklung von KI-basierten Werkzeugen für die Medienproduktion sollen auch neue Hilfsmittel erprobt werden. Für Studierende, die nicht schon am Teil 1 teilgenommen haben, ist der Einstieg in das laufende Projekt herausfordernd, aber möglich.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in % 90

Präsenztermine :

ab 04.4. Kinosaal 112, Steubenstr. 6 A

23.- 26.05. Teilnahme am 18. FullDome Festival, Zeiss-Planetarium Jena
www.fulldome-festival.de

Art der Onlineteilnahmen:

Zoom oder Ähnliches

Art der Prüfungsleistungen:

medienkünstlerische Einzel- oder Teamarbeit

Präsenzprüfung

Voraussetzungen

Teilnahme an früheren Veranstaltungen der Immersiven Medien sind hilfreich aber keine Voraussetzung. Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für Fulldome sind die Gestaltung von Fulldome-Shows wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Eigenständige Kreativität, Verständnis für Performance, Immersion, 360-Grad Theater, Musikvisualisierung, Interesse an Medienkultur, Medien- und Eventmanagement sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation einer praktischen oder theoretischen medienkünstlerischen Arbeit, eigenständig gestaltet in Einzel- oder Teamarbeit.

324120021 Finishing the Puzzles - vier Eingriffe, bevor es kippt!

N. Singer, E. Krysalis, J. Langheim, F. Moermann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2024

Beschreibung

weitere Lehrende: Schorsch Kamerun und Tilmann Böhnke

Deutschland ist auf den Straßen, Deutschland protestiert. Der Chor ist vielstimmig. Es sind nicht mehr nur die regelmäßigen Montagsdemonstrationen, die das Weimarer Stadtbild prägen: während die halbe Universität auf dem Wielandplatz demonstriert, erklingt zeitgleich aus den umliegenden Straßen das Hupkonzert der Traktoren. In Berlin blockiert die „letzte Generation“ schweigend die Straßen, während in Neukölln lauthals für ein befreites Palästina gekämpft wird. Was auf den ersten Blick wie eine große Protestbewegung erscheint, ist beim näheren Hinsehen ein unübersichtliches Puzzle aus 1000 Einzelteilen, aus 1000 verschiedenen Meinungen, die nicht so richtig

zusammenpassen wollen. Eine Kakophonie der Dissonanzen? Wer versteht hier überhaupt noch irgendetwas? Wer hört sich eigentlich noch gegenseitig zu?

„Finishing the Puzzle“ lädt dazu ein, unser eigenes Demokratieverständnis zu hinterfragen. Wir tun dies in verschiedenen künstlerisch-klanglichen Interventionen, die wir gemeinsam entwickeln und in denen wir die kulturellen und politischen Dimensionen des Stadtraums erforschen. Ob sonisches Graffiti, Stadt-/Landfunk oder Klanginstallationen an überraschenden Orten - unser Ziel: Brücken bauen, Fragen stellen und Verständnis fördern.

Der Sänger und Theaterregisseur Schorsch Kamerun, erneut Guest des Experimentellen Radios, begleitet uns dabei. Im Rahmen seiner Veranstaltungsreihe „Bevor wir kippen“, sollen während des Kunstfests spielerisch die Bedrohung von Kunst und Kultur durch die momentanen Umwälzungen in der Politik aufgezeigt werden. Weiterhin vernetzen wir uns wöchentlich mit anderen Akteur:innen der Initiativen „Demokratie stärken“ und „Weltoffenes Thüringen“ und besetzen gemeinsam den Stadtraum.

Das Projektmodul wird durch das Fachmodul „Closing the Gap“ ergänzt. Dort vermitteln wir die nötigen technischen Skills für die Interventionen (Interviewführung, Sendebetrieb, Übungen zum Zuhören, Soundarbeit, Raumstrategien usw.). Bitte parallel auch dort anmelden!

Voraussetzungen

kurzes Motivationsschreiben bis zum 07.04. an: jason.langheim@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, Entwickeln und Durchführung der verschiedenen Interventionen. Teilnahme an Projektwoche: mehrere Tage vom 27.5. an (genaue Zeiten werden noch angegeben). Kein MUSS, aber grandios wäre: Anwesenheit während des KUNSTFEST 2024 (zumindest an dem ein oder anderen Tag).

324120022 WORK!

P. Horosina, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, Einzel, von 10:00, Online im BBB , 23.04.2024 - 23.04.2024

Block, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 20.05.2024 - 30.05.2024

Beschreibung

Guest lecturer Amir Tausinger from the Tel Aviv University / Steve Tisch School for Film and Television will hold this workshop for documentary film making.

The topic "WORK!" applies to your subjects as you will portrait the work of Weimar residents as well as you approach to filmmaking in this workshop that takes place from 20.5. to 30.5. and involves the shooting and editing of your film.

The research for your protagonist and pre-production will happen before the workshop for which you will meet Amir Tausinger online twice in April to talk about your concept.

Lets make an advantage of the limited time we have to create documentaries that will stand on their own as short films – or will be the basis for longer films later on.

What short stories can we tell by observing a working person? By observing a working place? By being with workers in their cigarette or lunch break? By hearing the sounds of a small business or a factory?

On May 30th you will present your finished films.

Please apply with an initial idea for your protagonist and film by 08.04.2024 to polina.horosina@uni-weimar.de

You are very welcome to apply as teams!

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Prüfungsleistungen: Kurzer Dokumentarfilm

2 Termine im April, TBA

Leistungsnachweis

Erstellung eines kurzen Dokumentarfilms

324120023 Zukunft des Lehrens und Lernens: Emanzipation, Mündigkeit und Autonomie – wer will das denn?

J. Heinemann, KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 05.04.2024 - 05.04.2024

Di, Einzel, 09:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 16.04.2024 - 16.04.2024

Di, Einzel, 09:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 23.04.2024 - 23.04.2024

Di, Einzel, 09:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 30.04.2024 - 30.04.2024

Beschreibung

Freies Projekt im Sommersemester 2024 an der BUW.

Worauf zielt Bildung ab und auf was bereite sie vor?

Die revolutionäre kritische Didaktik ist ein pädagogischer Ansatz, der auf den Prinzipien der kritischen Pädagogik basiert, aber einen zusätzlichen Schwerpunkt auf die Notwendigkeit gesellschaftlicher Veränderung legt. Diese Didaktik zielt darauf ab, die Strukturen und Praktiken des Bildungssystems zu hinterfragen und aus sich heraus zu verändern, um soziale Gerechtigkeit und Befreiung aus tradierten Machtstrukturen sowie inneren und äußeren Zwängen zu fördern.

Im kommenden Sommersemester bietet das freie fakultätsübergreifende Projekt, das den Schwerpunkt auf die Notwendigkeit gesellschaftlicher Veränderung durch Bildung legt, die Möglichkeit, sich mit der Gestaltung der Zukunft durch Weiterbildungsmodule für Lehrkräfte auseinanderzusetzen. Pädagogische und bildungspolitische Vorstellungen sind interessengeleitet. Kritische Pädagogik ermittelt diese Interessen. Wie können Lehrkräfte unterstützt werden ihre eigene Rolle kritisch zu hinterfragen und dabei das Engagement für eine demokratische Gesellschaftsentwicklung nie aufzugeben?

Sie haben die Wahl zwischen zwei Ausrichtungen:

Technisches Umsetzungsprojekt: Das inhaltliche Konzept wird bereitgestellt und Ihre Aufgabe besteht darin, diese Inhalte medial, künstlerisch und gestalterisch entsprechend umzusetzen. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem kreativen Einsatz und Anwendung Ihrer Fähigkeiten mit analogen und digitalen Werkzeugen je nach Studienrichtung.

Konzeptionelle Entwicklung und Darstellung/Umsetzung: Sie entwickeln eigenständig Ideen und deren mediale Umsetzung. Sie gestalten die Inhalte und setzen diese gemäß Ihrer fachspezifischen Ausrichtung um.

Beide Optionen richten sich an Studierende mit großem persönlichem Engagement und fortgeschrittener technischer Versiertheit mit ihren Arbeitsmedien / Werkzeugen aus ihrem Fachbereich.

Das Projektziel wird individuell in Absprache mit Ihnen bestimmt. In begleitenden und regelmäßigen Konsultationen werden Sie ermutigt, neue Perspektiven aufzutun und innovative Ansätze zu entwickeln, die das Potenzial haben, die Zukunft der Lehrkräftebildung zu prägen.

Anmeldung NUR nach persönlichem Vorgespräch und Portfolio. Für weitere Informationen und zur Anmeldung wenden Sie sich bitte an Julia.heinemann@uni-weimar.de

Bemerkung

Bitte beachten Sie die jeweilige Studienordnung.

324120026 Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 17.04.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik, einem spannenden interdisziplinären Projekt, das die Fakultäten Kunst & Gestaltung und Medien an unserer Universität zusammenbringt. In diesem innovativen Projekt arbeiten Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen in interdisziplinären Gruppen zusammen, um die dynamische Welt der Spieleentwicklung zu erkunden.

An der Schnittstelle von Kunst und Technologie dient Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik als Spielwiese für Kreativität und Innovation. Studierende der Fakultät Kunst & Gestaltung bringen ihre Expertise in visueller Ästhetik, Erzählkunst und Konzeption ein, während diejenigen der Fakultät Medien ihre Fähigkeiten in Programmierung, Animation und interaktiven Medien einbringen.

In diesem gemeinschaftlichen Unterfangen werden interdisziplinäre Gruppen gebildet, die einen reichen Ideen- und Perspektivenaustausch fördern. Inspiriert vom Pioniergeist der Bauhaus-Bewegung, wo Kunst und Technologie zusammenkamen, um das moderne Design zu prägen, begeben sich unsere Studierenden auf eine Reise, um immersive und fesselnde Spielerlebnisse zu gestalten.

Im Laufe des Projekts vertiefen sich die Studierenden in verschiedene Aspekte der Spieleentwicklung, von der Ideenfindung und Prototypenerstellung bis hin zur Produktion und Präsentation. Unter der Anleitung eines erfahrenen Mentors beider Fakultäten lernen sie, die Komplexität interdisziplinärer Teamarbeit zu bewältigen und ihre einzigartigen Stärken zu nutzen, um Herausforderungen zu meistern und ihre kreative Vision zu verwirklichen.

Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik ist mehr als nur ein Kurs; es ist eine transformative Erfahrung, die Studierenden ermöglicht, die Grenzen des traditionellen Spieldesigns zu überschreiten. Indem sie die Zusammenarbeit fördern und den Geist des Experimentierens annehmen, sind unsere Studierenden bereit, die nächste Generation visionärer Spieleentwickler zu werden und die Zukunft interaktiver Unterhaltung mitzugestalten.

Begleiten Sie uns auf dieser aufregenden Reise, auf der digitale Träume Wirklichkeit werden, und lassen Sie uns gemeinsam die Zukunft des Spielens an der Schnittstelle von Kunst und Technologie gestalten.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

324120028 Klingender Ungehorsam: Politische Potenziale in Musik und Klangkunst**M. Marcoll, H. Rehnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.04.2024

Beschreibung

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

In diesem Semester werden wir uns mit Facette des Politischen in der Klangkunst und der Musik befassen, grundlegende Texte gemeinsam lesen und diskutieren und untersuchen inwiefern Kunst schon immer politisch ist oder wie explizit sich ein politischer Anspruch umsetzen lässt ohne das Feld der Kunst zu verlassen.

Das Projektmodul steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I+II" sowie „Tonstudientechnik“ absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen.

Die Zulassung erfolgt auf Basis eines kurzen Motivationsschreibens.

Bemerkung

weiterer Lehrender: Jascha Hagen

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss der Grundlagenkurse „EM I“, EM II & „Tonstudientechnik“

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit und Dokumentation

324120029 Per·son·i·fy?**K. Ergenzinger, M. Pietruszewski, Y. Wang**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Klanglabor M5 202-204, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

In dem Projektmodul beschäftigen wir uns mit Klang, Verbindungen von Kunst und Wissenschaft, Umwelt und Ökologie. Anhand konkreter Wissenschaftsobjekte und Umweltpheomene fragen wir danach, wie wir koexistieren und wie wir uns auf unsere Umwelt und die Welt um uns beziehen.

Insbesondere wollen wir untersuchen, was sich in uns direkt sinnlich zugänglichen Erfahrungen offenbart, was in unterschiedlichen Stadien instrumenteller Vermittlung, Übersetzung, Komposition, Transformation und Imagination.

Was passiert, wenn wir etwas von einem Medium in ein anderes übertragen oder verschiedene mediale Darstellungen zueinander in Beziehung setzen? Was, wenn wir versuchen, etwas wahrnehmbar zu machen, das sich an den Grenzen und außerhalb des Spektrums unseres Sensoriums befindet oder Prozesse anspricht, die sich unseren zeitlichen Dimensionen entziehen?

Ökologien und Ökosysteme sind vieldeutig, polyrhythmisch und polyphon. Verschiedene Stimmen koexistieren und verschmelzen unter Beibehaltung ihrer Individualität und bilden ein komplexes Ganzes, das von Natur aus schwer zu erfassen und zu begreifen ist. Wie vielen der zeitgleich anwesenden, ähnlich deutlichen Stimmen oder Phänomenen kann man eigentlich gleichzeitig folgen? Was für Zusammenhänge zwischen verschiedenen Phänomenen können wahrnehmbar gemacht werden? Indem wir uns mit einer Vielzahl von instrumentellen und Wahrnehmungsmodi auseinandersetzen, wollen wir ein nuancierteres Verständnis unserer Umwelt gewinnen und dabei auch überlegen, wie, wie "wir uns den Klimawandel erzählen [können], ohne zu verstummen."¹

In dem Kurs arbeiten wir mit Bela Mikrocomputern (<https://bela.io/>) und einer Vielzahl von Sensoren. Fokussiert werden multimodale Ansätze zur interaktiven Gestaltung und Transformation, einschließlich der Sonifikation und Visualisierung von Daten. Gleichzeitig beschäftigen wir uns mit kompositorischen, choreographischen und narrativen Strategien, einschließlich Personifizieren und Möglichkeiten, die Formen des wahrnehmbar Machens mit Verkörpern und Erzählen zu erweitern.

Zu den praktischen Ergebnissen des Kurses gehören der Umgang und die Erweiterung des Bela-Mikrocomputers, die Einbindung von Sensoren und der Umgang mit verschiedenen Datenformaten, die Verarbeitung und Analyse von Daten. Ihr werdet dabei unterstützt, grundlegende SuperCollider- oder PureData-Programmierung zu erlernen, um den Bela zu programmieren. Dazu werdet ihr lernen, das Design zu dokumentieren (Schaltpläne, Konzeption, Umsetzung und Tests), Ansätze zur Datensonifikation, Klangsynthese und Methoden kennenlernen, um Phänomene wahrnehmbar zu machen und in physisch - materielle und sensorische - Welten zu übersetzen.

¹ Birgit Schneider: *Der Anfang einer neuen Welt. Wie wir uns den Klimawandel erzählen, ohne zu verstummen*, Matthes & - Seitz Berlin, 2023

Zusätzliche Information und Kooperation

Das Projekt ist Teil einer Lehrkooperation mit Seminaren der Musik- und Medienwissenschaften der Universität Potsdam und beinhaltet einer Exkursion zu der Konferenz mit Festival: *Klima | Klang | Transformation – Neue Diskurs- und Erfahrungsräume zwischen Musik und Wissenschaft* im Zeitraum vom 13.-16.6. Initiiert und kuratiert vom Kulturlabor Klanglandschaften, der Universität Potsdam (Fachgebiet Musikwissenschaft) und dem RIFS, Forschungsinstitut für Nachhaltigkeit, Helmholtz-Zentrum Potsdam. Ziel der Zusammenarbeit ist sowohl der thematisch fokussierte Austausch mit Studierenden aus Potsdam, als auch die Beteiligung am interdisziplinären Dialog mit Work-in-Progress Projekten im Rahmen der unterschiedlichen Präsentationsformate.

Das Projektmodul wird von dem Wissenschaftsmodul Epistemic Media theoretisch ergänzt und bildet zusammen mit dem Fachmodul Sonic Topologies und dem zusätzlichen Fachmodul Radio.Earth einen Themenkomplex.

Di 13:30-16:45, Beginn: 16.4., 18.4. 18:00 - 19:30 gemeinsames Auftakttreffen der beteiligten Seminare, Exkursion Potsdam 13.6.-16.6., - genauer Ablaufplan wird beim ersten Treffen besprochen.

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Entwicklung und Dokumentation eines eigenen Projekts

324120030 Auf Schriften Schreiben/Writing on Writings

C. Rohde

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Di, wöch., 13:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

In this project, we will implement narrative into the tool of noting narratives: We will work with ornaments in typefaces.

The ornament is an iconic tool of history writing, or less explicit, of contextual indication. Think of antique vases or mediaeval cathedrals: they were full of decoration and ornaments repeating stories of cultural significance, anchoring them in their time and documenting history. The object gets a function beyond its function.

We will also create vessels that will be useful and meaningful: Focusing on Art Deco as well as Postmodernism & the Contemporary, we will investigate the Ornament/Iconography/Symbolism in type, art, architecture. We will also investigate the ornament as well as its (erased) position in the Bauhaus under a critical and intersectional feminist lense.

The Goal of the class is to draw a display typeface that is ornamentalized in order to tell a story beyond the words it will spell. Either a formal, artistic or historic research documentation is expected as well as a physical object to correspond with your typeface.

Part of the class will also be presentations about famous ornaments/eras of decoration/decorators.

Capacity: 10 Students + 2 Students can come with ongoing type projects

Language: English//on demand

Community: Excursion to Typoklasse at HGB Leipzig, Long Typo Nights with Marcel

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Präsentation

324120031 Sustainable Futures – Interactive Objects

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez, C. Veranst. SWS: 16

Wegener

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.04.2024

Beschreibung

Wir werden uns im Projektmodul (Sustainable Futures – Interactive Objects) auf die Suche nach dem geheimnisvollen, spielerischen, humorvollen und phantasievollen Umgang mit erneuerbaren Energien begeben, um Artefakten Autarkie zu ermöglichen. Ein Fokus liegt auf der Gewinnung von Energie mithilfe der Sonne. Die Sonne ist ein Stern, der der Erde am nächsten ist und das Zentrum des Sonnensystems bildet. Theoretisch liefert sie in einer Stunde genug Energie, um den weltweiten Energiebedarf eines Jahres zu decken. Aus diesem Grund liegt der Fokus auf dem Diskurs, dem Hinterfragen und dem Entdecken dieser Energieform aus gestalterischer und künstlerischer Sicht. Im Verlauf des Projektmoduls werden wir reaktive sowie interaktive Objekte gestalten, die sich ausschließlich von Solarenergie ernähren. Dies kann zu unkontrollierbaren, komplexen Überlagerungen führen, die uns in ihrer Erscheinung bildlich sowie klanglich verwundern, überraschen oder auch verstören können. Das Eigenleben der Dinge, ihre Autonomie und Autarkie stehen im Zentrum ihrer Präsenz. So können Projekte entstehen, die ganz unterschiedliche Ansätze verfolgen und eigene Positionen beziehen. Zur Summaery 2024 ist eine gemeinsame Ausstellung der Objekte geplant und wird im Projektmodul erarbeitet. Das Projektmodul richtet sich an Bachelor- und Masterstudierende und bietet selbstmotivierten sowie selbstorganisierten Projekten einen Ort der Diskussion, Produktion und Auseinandersetzung.

Schlagwörter: interactive Art, Nachhaltigkeit, KI, erneuerbare Energien, Bewegung, Klang, Solarenergie, reaktive Objekte, Autonomie, Eigenleben Folgende Lehrformate werden angeboten:

Vorlesung:

Begleitend zu den Bachelor- und Masterprojekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe angeboten. Diese behandelt verschiedene gestalterische und künstlerische Positionen und gibt einen Einblick in Werkzeuge und Methoden zur Konzeption und Gestaltung von interaktiven und reaktiven Objekten, Gegenständen, Artefakten und deren Interfaces, die sich mit dem Thema Solarenergie beschäftigen. Ergänzend hierzu werden wir Besuch von interessanten Gestalter/innen und Künstler/innen erhalten, die einen Einblick in ihre Arbeiten und Arbeitsprozesse geben. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

Workshop:

Es wird einen dreitägigen Workshop begleitend zum Projektmodul aus den angrenzenden Gebieten des Interface Designs geben. Die Teilnahme ist obligatorisch.

Konsultation:

Nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung besprochen werden.

Exkursion:

Um die gestalterischen und künstlerischen Ansätze unter realen Bedingungen zu erforschen und weitere Impulse zur Entwicklung des Projektes zu erhalten, werden wir vom 17.-21.06.2024 eine Exkursion unternehmen. Alle Studierenden aus dem Projektmodul sind eingeladen, daran teilzunehmen.

Voraussetzungen zur Teilnahme am Projektmodul sind die Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design. Folgende Fachmodule werden angeboten:

- Physical Computing: Harvesting Sustainable Futures by Brian Larson Clark
- Solar Sound by Clemens Wegener
- Digital Realms: Photogrammetry and Sustainable Narratives by Jesús Velázquez

Anmeldung:

- Anmeldung über das BISON Portal
- Bitte senden Sie ein einseitiges Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, Ihre Auswahl begleitender Fachmodule, sowie Ihren Wissensstand und Hintergrund darlegen, an: martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Teilnahme an Workshops, Exkursionen, Zwischen- und Endpräsentationen
- Teilnahme an der gemeinsam organisierten Ausstellung Summaery 2024
- Die Arbeit/das Projekt muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert werden
- Die Dokumentation der Projekte/Arbeiten erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters und wird als Workfile und als Film im MP4-Format erwartet

Voraussetzungen

Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

324120039 Field Takes for Immersive Dome Content

W. Kissel, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., von 09:00, Ort: Schwanseestr. 143, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

In this project, we will explore the real world to record environments for their projection in a Fulldome. After planning what we want to take, we will make shootings with a 360 degree camera and an ambisonics 3D microphone so that they can be projected in a Fulldome environment such as the Linux Fulldome at the Schwanseeestrasse 143 in Weimar. The key of the project is selecting good locations in Thuringia, where shooting with 3D audio makes sense and where - maybe - stories can be told.

324130002 Critique and (Artificial) Intelligence - Machine learning and critical theory - Theory Seminar

A. König

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 16.04.2024

Beschreibung

PLEASE NOTE:

The seminar consists of a "Wissenschaftsmodul" and a "Fachmodul", you need to participate/enroll in BOTH seminars.

"Consumers are divided into income groups, into red, green and blue fields, as statistical material on the map of the research centres, which can no longer be distinguished from propaganda." What Horkheimer and Adorno stated in 1947 in their "Dialectic of Enlightenment" seems more relevant than ever in the wake of developments surrounding artificial intelligence.

My seminars follow a dialectical approach and are designed to combine technical and scientific modules at the Bauhaus University. In this way, critical positions and questions can be developed directly from a technical understanding. The technical knowledge imparted is then contextualised and subjected to critical reflection. Instead of a discussion about pure scientific metaphors or a supposedly objective, uncritical approach to technology, a dialectical cognitive process is initiated.

Learning to use the tools of the future.

The transformative power of Artificial Intelligence (AI) will fundamentally change the creative professions, with technology not designed to replace humans but requiring new skills to harness it.

Critical engagement and responsible use of AI tools.

AI systems can be used to generate targeted "fake news" on a large scale, so in order to learn how to use this technology in a responsible way, knowledge that goes beyond the purely technical aspects is needed. A mature and informed approach to sociology and politics is therefore just as important as programming skills. Morals and ethics are basic democratic values of our society and a qualification in these areas could expand the field of work of students in the art and culture sector by essential aspects. Especially at the Bauhaus University, great importance has always been attached to the teaching of human sciences, which therefore forms a perfect basis for an extended knowledge transfer in the field of AI.

new roles for creatives

In the current debates concerning creativity and AI, the views of computer science experts are dominant. However, since they do not have expert knowledge in the field of art and culture, the discourses prevailing there resemble more personal opinions than actual facts. By developing skills in technical and theoretical areas, students will be enabled to contribute to the debate as "experts on creativity" in a direct and informed way.

perspectives

Starting from technical competence, an ethical-moral compass can subsequently be developed, with which technology can be contextualized in a social, political and cultural context in a scientifically sound manner. In this context, AI is seen as an opportunity to broaden the activity profile of those working in the cultural sector to become a mediator between culture, business, technology and politics and, above all, to inform and involve the general public in these processes. This development therefore calls for training in the creative fields away from production and toward coordination and evaluation.

transparency and sustainability

The focus of teaching should be on the greatest possible transparency and make all results open source and thus sustainably available. It should also provide as authentic an introduction to the topic as possible. Another building block in this sense is hybrid teaching and learning, which is also under the sign of sustainability.

teaching and learning

In the course of dialectical knowledge transfer, a direct combination of technical and scientific modules makes sense. In this way, critical positions and questions can be developed directly from a technical understanding. The technical knowledge imparted can thus be placed directly in a critical context. Instead of a discussion about metaphors in pure science or about a supposedly objective and uncritical approach to technology, a dialectical cognitive process

will thus be initiated. The didactic process leads away from active action and the direct production of cultural goods towards a reflexive attitude and their expert evaluation.

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

project work

324130003 (Curating) From Z to A

S. Scherer

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 17.04.2024 - 17.04.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 15.05.2024 - 15.05.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 29.05.2024 - 29.05.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 12.06.2024 - 12.06.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, Exkursion, 03.07.2024 - 03.07.2024

Beschreibung

Im zeitgenössischen Ausstellungsbetrieb koexistieren vielfältige kuratorische Herangehensweisen, institutionelle Formate und künstlerische Praktiken. So kann sich einem Ausstellungskonzept aus vielen Blickwinkeln genähert werden. Die Veranstaltung soll einen Einblick in die verschiedenen praktischen und theoretischen Teilbereiche von Kunstausstellungen geben.

Wie erzeugen Ausstellungen Wissen, Erkenntnis und ästhetische Erfahrung?

Was sind dabei kuratorische und künstlerische Entscheidungen?

In welchem Kontext steht der Ort/Raum oder die Institution?

Wie werten wir unsere Rolle als Rezipient/in?

Was bedeutet kritisches Argumentieren?

In den Sitzungen wird eine Literaturauswahl aus den Feldern Curatorial Studies und Kunstgeschichte bearbeitet. Angelehnt an die Publikation „(Curating) From A to Z“ (2014) von Jens Hoffmann soll sich gemeinsam ein Vokabular erarbeitet werden, mit dem kuratorische Strategien analysiert und reflektiert werden können. Von Z wie „Zwischennutzung“ bis A wie „Ausstellungsdesign“ werden verschiedene relevante Themen- (und Interessens-)bereiche erarbeiten und diskutiert.

Anhand gemeinsamer Ausstellungsbesuche in Frankfurt am Main sollen erlernte Analysemethoden angewendet sowie präzise Fragestellungen und Beobachtungen formuliert werden. Treffen und Gespräche mit professionellen Akteur*innen, Kurator*innen, Vermittler*innen in den jeweiligen Ausstellungen (Portikus, Museum für Moderne Kunst – MMK, Kunsthalle Schirn) sollen den Einblick in die Ausstellungspraxis vertiefen.

Teilnahme nur nach vorheriger Anmeldung bis 07.04.2024 per Mail an: sophia.scherer@uni-weimar.de

Bemerkung

Mittwochs 10 - 12 Uhr, Raum HP 05

17.04.2024

15.05.2024

29.05.2024

12.06.2024 (10 - 18 Uhr Exkursion)

03.07.2024

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat und eine schriftliche Hausarbeit (Rezension / Essay) über eine der gemeinsam besuchten Ausstellungen voraus.

Leistungsnachweis

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat und eine schriftliche Hausarbeit (Rezension / Essay) über eine der gemeinsam besuchten Ausstellungen voraus.

324130004 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 2)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, 15.04.2024 - 08.07.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.06.2024 - 17.06.2024

Mo, Einzel, 13:00 - 15:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 22.07.2024 - 22.07.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324130005 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 2) - Übung

J. Willmann, M. Braun, KuG

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 16:00, 15.04.2024 - 08.07.2024

Mo, wöch., 15:15 - 16:15, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.06.2024 - 17.06.2024

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324130007 Epistemische Medien

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Text, Komposition, Film, Museumsinstallation und Performance sind allesamt epistemische Medien - sie sind wichtige Mittel zur Erkenntnis und Entdeckung neuer Erfahrungen und neuen Wissens. In diesem Kurs interessieren wir uns weniger für die Epistemologie (von griechisch episteme 'Wissen', von epistasthai 'wissen, wissen, wie man es tut') als Synonym für die Theorie des Wissens, sondern für die Epistemologie als eine Untersuchung dessen, was Wissen ausmacht. Epistemische Medien bestehen aus Formen und Praktiken, die nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch neues Wissen erzeugen. Wir werden die historischen, technologischen und gesellschaftlichen Bedingungen unter denen und mit welchen Mitteln Dinge zu Objekten des Wissens gemacht werden befragen und reflektieren. Die Medien - und insbesondere die Medien der Klangrezeption, -transformation und -synthese - sind Objekte des Wissens. Sie entstehen in einem Prozess des Forschens, Erfindens und Schaffens in bestimmten historischen und technischen Kontexten. Sie produzieren auch neue Einsichten, Daten und Darstellungen der phänomenalen Welt, zum Beispiel als Instrumente zum Hören, zur Analyse und zur Extraktion von Merkmalen.

Künstler dramatisieren, modulieren, verstärken und transformieren das Konzept, bringen es aber auch in den Bereich der Intuition. Künstlerische Praktiken können eine aktive Rolle im Gesamtprozess der Wissensbildung spielen und unser Verständnis der Welt um uns herum erweitern.

In dem Kurs werden wir verschiedene Aspekte des Hörens und der Audiotехнологie untersuchen, ihre Geschichte, die Darstellung von Klang als Daten, die Umwandlung von analog zu digital, spektrale und zeitliche Bereiche des Klangs. Der Kurs wird verschiedene Formen annehmen, je nach Woche Vorlesung, Seminar, Veranschaulichung, gemeinsame Listening Session oder eine Kombination aus allem. Der Kurs wird sich im Wesentlichen auf Folgendes konzentrieren

- Interaktionen zwischen den Disziplinen und Arbeiten an der Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft
- die Erforschung der Kunst als epistemisches Unterfangen Prozesse der Übersetzung und Integration von Klang in andere Medien (Bild, Licht, Haptik)

Ästhetik der Datenwahrnehmung (Visualisierung und Sonifikation)

Sie lernen Methoden der Medienarchäologie, der kritischen Medienanalyse und grundlegende Konzepte des digitalen Audios kennen

Das Wissenschaftsmodul Epistemic Media ergänzt das Projektmodul Per-Son-if-y? theoretisch.

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Bearbeitung einer schriftlichen Semesteraufgabe

324130013 Octopus Methodologies

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.04.2024 - 24.04.2024
 Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.04.2024 - 25.04.2024
 Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 19.06.2024 - 19.06.2024
 Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.06.2024 - 20.06.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, die Frage nach dem »Wie?« in Bezug auf Methoden und Methodologien der künstlerischen Forschung zu erörtern. Zum einen werden wir uns ansehen, wie wissenschaftliche Methoden in künstlerischen und gestalterischen Forschungsvorhaben eingesetzt werden können, und zum anderen, wie praktische Erkenntnisse systematisch in die Entwicklung neuer Theorien und wissenschaftlichen Diskurse integriert werden können. Der amerikanische Pädagoge und Kunsthistoriker James Haywood Rolling Jr. schrieb einmal: »Stellen Sie einen Moment lang den Kontrast vor zwischen dem allgemeinen Verständnis der wahrscheinlichen geologischen Beschaffenheit eines Unterwasserfelsens, der in einer sandigen Untiefe des Meeresbodens liegt, und der Erkenntnis, dass der Felsen, den Sie gerade betrachten, in Wirklichkeit ein Kopffüßer ist, der die Farbe und Beschaffenheit seiner Haut verändert hat, um sich zu tarnen und als sinnvoller Teil seiner Umgebung zu erscheinen. Kunstbasierte Forschung - mit ihrer Fähigkeit, die unterschiedlichsten Muster des Erfahrungswissens, in das wir alle eingetaucht sind, wahrzunehmen, zu entschlüsseln und neu zu interpretieren - kann als Kopffüßer der Forschungsmethodologien betrachtet werden. Wie der Kopffüßer verfügt auch die kunstbasierte Forschung über eine flexible Architektur, um die Welt, in der wir leben, zu repräsentieren, die auf dem lokalen Standort der Untersuchung beruht« (Rolling, 2014, S. 40). Um das flexible Potenzial der künstlerischen Forschung zu verstehen, werden wir einige Forschungsmethoden der Teilnehmer*innen analysieren: von der Autoethnografie über die teilnehmende Beobachtung, Fallstudien, quasi-experimentelle Ansätze, phänomenologische und hermeneutische Ansätze und mehr. Wir werden uns die Methodologien und Denkschulen hinter diesen Methoden ansehen und diskutieren, wie Künstler*innen und Designer*innen die »Farbe und Textur« ihrer Forschungsansätze verändern, um die Welt, in der sie leben, neu zu interpretieren.

Das Graduierten-Seminar ist in 2 Blöcken konzipiert. In der ersten PhD-Woche im April werden Professor*innen und Post-Docs aus verschiedenen Disziplinen eingeladen, um kurze Impulsvorträge über ihre methodischen Ansätze in Forschung und Lehre zu halten, gefolgt von Mini-Workshops mit kleinen Gruppen von PhD Studierenden. In der zweiten PhD-Woche im Juni stellen die Doktoranden ihre eigenen methodischen Ansätze in einem ähnlichen Rahmen vor. Ziel des Kurses ist es, die Doktorand*innen auf die PhD Vorprüfung vorzubereiten sowie die Erstellung eines Methodenkapitels für die eigene Dissertation oder Forschungsarbeit zu schaffen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende, ggf. MA, MFA, LAK und Dipl. Studierende höherer Semester mit Motivationsschreiben.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Präsentation, schriftliche Aufgabe.

324130014 schreiben als würde ich [zeichnen]- art-writing, writing art, Schreiben als künstlerische Praxis

T. Mayr, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.04.2024 - 10.04.2024
 Mi, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 08.05.2024 - 08.05.2024
 Mi, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 05.06.2024 - 05.06.2024
 Mi, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 03.07.2024 - 03.07.2024

Beschreibung

Unabhängig von fachlichen Disziplinen sind wir darauf angewiesen, uns mitzuteilen. In diesem Zusammenhang sind wir oft damit konfrontiert, Text produzieren zu »müssen«, sei es um ein Projekt zu beschreiben oder ein Artist Statement zu verfassen. Oft lassen wir uns dabei von konventionellen Idealen verführen. Doch wie finde ich einen Schreibstil, der zu mir und dem was ich mache passt? Wie kann ich meine persönliche künstlerische/gestalterische Position textlich vermitteln ohne in sprachliche Nachahmungen zu verfallen? Eng gekoppelt an die künstlerische/gestalterische Praxis der Studierenden, geht es in diesem Seminar darum, einen eigenen Zugang und eine individuelle Haltung zum Medium Text zu entwickeln.

Indem wir ganz unterschiedliche Texte lesen und diskutieren (z.B. von Legacy Russell, Kim De l' Horizon, Ursula Le Guin, Donna J. Haraway), wollen wir uns verschiedenen Arten des Schreibens nähern. Dem künstlerisch/gestalterisch Arbeitsprozess ähnlich, ist die Produktion von Texten ein Lern- und Experimentierfeld. Das Seminar bietet die Möglichkeit sich textlich auszuprobieren, Ideen zu entwickeln und zu verwerfen, neue Zugänge zu finden und Schreiben (auch) als künstlerische Praxis zu begreifen. Wir wollen (vermeintliche) Schreibkonventionen brechen und Schreibblockaden lösen. Praktisch wollen wir die Frage »Wie schreibe ich [über (meine) Kunst]?« beantworten.

Die Studierenden werden befähigt, einen produktiven Umgang mit dem Medium Text zu finden, der die eigene Arbeit widerspiegelt und dadurch überzeugt.

Ergänzt wird die Veranstaltung durch Gastvorträge, bei denen unterschiedliche Positionen zu den Themen art-writing, writing art und Schreiben als künstlerische Praxis vorgestellt werden.

Die Unterrichtssprache der Lehrveranstaltung ist vorrangig Deutsch. Einige der Texte, die wir lesen werden, sind aber auf Englisch und die Studierenden können auf Englisch schreiben/präsentieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige + aktive Teilnahme; Präsentation; schriftliche Abgabe.

324130015 "Space, Place, and Film: cinematic approach to the creation of space"

M. Vinnik

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 10:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 15.04.2024 - 08.07.2024

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Der Kurs wird auf English stattfinden.

324130020 Theorie der Sound- und Radiokunst

N. Singer, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, weiterer Ort: Radiostudio M5, ab 15.04.2024

Beschreibung

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit der Geschichte und Theorie von Sound- und Radiokunst. Alternierend nähern wir uns den nun 100 Jahren Radiophonie und der akustischen Medienkunst über historische Einblicke, gemeinsame Textlektüren, praktische Hör-Übungen und Stückanalysen, um am Ende ein eigenes Sound Paper zu produzieren.

Welche Rolle spielt Dada, Fluxus und die abstrakte Malerei für die Entstehung von elektroakustischer Musik und Radiokunst? Und wann wurde Lärm salonfähig? Wie entstand aus der Manipulation von Technik neue Ästhetik? Was ist das "Neue Hörspiel" und wann eroberte die akustische Kunst den öffentlichen Raum?

Welche Bedeutung hat die Stille im Klang, und wie kann sie verstanden werden? Welche Stimmen sind stumm und wieso? Was bedeutet es an einen Ort auf der anderen Welt zu senden und gemeinsam gleichzeitig das Selbe zu hören? Und wie kann Lärm politisch sein?

In diesem Kurs beschäftigen wir uns neben wichtigen historischen Etappen auch mit Begriffen und Theorien der Sound- und Radiokunst. Mit uns denken u.a. Roland Barthes, Frantz Fanon, Brandon LaBelle, Jonathan Sterne.

Ziel des Kurses ist es, unterschiedliche Theorien der Klang- und Radiokunst, sowie wichtige Stücke kennenzulernen und somit praktisch wie theoretisch das Gehör zu schulen.

Bitte sendet uns bis zum 7.4. ein kleines, formloses Motivationsschreiben inkl. eurer etwaigen Vorkenntnisse an:
nathalie.singer@uni-weimar.de & frederike.moormann@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Bereitschaft englische Texte zu lesen. Kenntnis einiger historischer Radiostücke ist von Vorteil, aber nicht absolute Bedingung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit im Kurs und Erledigung der Aufgabe.

324130022 Walking Lab**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, Einzel, 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 15.04.2024 - 15.04.2024

Mo, Einzel, 11:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 29.04.2024 - 29.04.2024

Mo, Einzel, 11:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 13.05.2024 - 13.05.2024

Mo, Einzel, 11:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 27.05.2024 - 27.05.2024

Mo, Einzel, 11:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 10.06.2024 - 10.06.2024

Beschreibung

The aim of this seminar is to explore theories and practices of walking, especially as they relate to artistic research. Including references to Lucius Burckhardt, Tim Ingold, Walter Benjamin, to the performative walks of 1970's land artists, to protest marches from the 1960s to today, to Stephanie Springgay and Sarah Truman's Walking Methodologies in a More-than-human World, the course is designed to encourage reflection on walking as a form of creative resistance and social engagement. The course is scheduled in 3 block seminars consisting of deep-reading and discussion sessions and 2-3 hour walks in which pre-selected readings are unpacked and put into practice. The walking sessions are co-hosted by PhD students, invited lecturers and guests. Students are expected to read, reflect, report on texts as well as re-enact and formulate own walking practices. A fourth block seminar for presentations concludes the seminar.

For students with other-abled forms of mobility, alternative modes of walking will be explored. All are welcome.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Walking methodologies.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Präsentationen, Entwicklung, Präsentation, Dokumentation und ggf. Publikation einer eigenen künstlerische Forschungsarbeit (z.T. in Kleingruppen), mündliche Prüfung.

324130026 Logistical Capitalism. Or: How to hack a supply chain?

M. Frischkorn, A. Toland

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 19.04.2024 - 19.04.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 31.05.2024 - 31.05.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.06.2024 - 14.06.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.06.2024 - 28.06.2024
 Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 05.07.2024 - 05.07.2024

Beschreibung

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

Die Veranstaltung wird von Dr. Moritz Frischkorn durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324130027 Practicing Autoethnography as an Artistic Research Tool

A. Gonzalez Suero, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 11:00 - 12:00, Der Termin findet über BigBlueButton statt., 12.04.2024 - 12.04.2024
 Di, Einzel, 09:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 23.04.2024 - 23.04.2024
 Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 25.04.2024 - 25.04.2024
 Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 19.06.2024 - 19.06.2024
 Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 20.06.2024 - 20.06.2024

Beschreibung

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

Die Veranstaltung wird von Dr. Anna Gonzalez Suero durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324130028 Soil Summer School

A. Toland, KuG

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

- Target group: Bauhaus Modul= open for all MA, MFA and PhD programmes and advanced individual students and guest students
- Language: English / German
- international cooperation with Oslo School of Environmental Humanities and the IUSS International Commission on the History, Philosophy and Sociology (and Arts!) of Soil
- focus on artistic and design research of soils; soil humanities
- intensive reading week and practical exercise planned in April for international students, masters and PhDs
- possibility of exhibition of works at Ecoartspace exhibition at centennial conference of the International Union of Soil Science in Florence in May

extra: one week excursion to Kirkenes, Norway for PhD students in August

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324140000 Drawing and Collage for Everyday Use

F. Hesselbarth

Workshop

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 010/011, 15.05.2024 - 16.05.2024

Beschreibung

Lehrbeauftragte: Kama Sokolnicka

Zeichnung und Collage für den täglichen Gebrauch

Der Workshop besteht aus einer Reihe von Übungen, welche die Wahrnehmungsfähigkeiten der Teilnehmer:innen herausfordern und bereichern werden. Im Zentrum steht die Verbindung zwischen Auge und Hand. Das vorrangige Ziel besteht darin, die Fertigkeit zur schnellen Skizzierung, die Schärfe der Beobachtung und das Feingefühl für Komposition und Assoziation zu vertiefen. Jede Übung fokussiert dabei einen anderen Aspekt unserer Betrachtungsweise von Dingen. Zusätzlich wird besonderes Augenmerk auf die taktile Dimension analoger Techniken gelegt. Das individuelle Feedback begleitet die Gruppendiskussionen über die entstandenen Arbeiten. Das Ziel des Workshops ist es, das Vertrauen in die eigene Zeichen- und Collagepraxis zu stärken. Es geht darum, eine Haltung aufzubauen, mit der diese grundlegenden, vielfältigen und großzügigen Werkzeuge stets zur Verfügung stehen.

Der Kurs findet in englischer Sprache statt.

324140001 Visual trends in AR content creation

J. Hüfner, N.N.

Veranst. SWS: 2

Workshop

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Raum 301 M1b, 03.05.2024 - 03.05.2024

Beschreibung

Prof. João Carlos da Fonseca Cabral teaches at the school for applied arts in Castelo Branco, Portugal.

In dem Workshop gibt es anhand von Adobe Aero eine Einführung in die Designprinzipien von Augmented reality (Bild, Bewegbild, Interaktivität usw.).

Im zweiten Teil des Workshops werden Studierende diese in Form einer Übung anwenden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Projekt

324140005 Boundaries of Artistic Research (BOAR)

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:00 - 17:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Zusätzliches Termin für MFA-Studierende, 19.04.2024 - 19.04.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.04.2024 - 26.04.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Zusätzliches Termin für MFA-Studierende, 03.05.2024 - 03.05.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Zusätzliches Termin für MFA-Studierende, 10.05.2024 - 10.05.2024

Sa, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 01.06.2024 - 01.06.2024

So, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 02.06.2024 - 02.06.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.06.2024 - 21.06.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 13.09.2024 - 13.09.2024

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die eintentsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. oder Dr.Phil. Studierende; verpflichtend für alle von mir betreuten Ph.D.- und Dr.phil.-Studierenden.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Vortrag, Selbstbericht.

324140006 Kolloquium Akustische Ökologien und Sound Studies**K. Ergenzinger**

Veranst. SWS: 4

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 16.04.2024

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Bemerkung

Weitere Termine und genauer Ablaufplan nach Terminabstimmung zusammen mit dem Kolloquium des Experimentellen Radios während des ersten Treffens am 16.4.

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

324140007 Master-Kolloquium Experimentelles Radio**N. Singer**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittenen Projekte im Bereich Radio- und Soundkunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspiele, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperformances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet. Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten.

Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

324140008 Master-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 17.04.2024

Beschreibung

Das Interface-Design Kolloquium bietet unregelmäßig Mittwochs die Möglichkeit zu einem Vortrag in Präsenz von Studierenden (Master-Projekten) oder Mitarbeitern. Im Anschluss wird über das Thema des Vortrags diskutiert.

Voraussetzungen

Master MK/MG

324180000 Graduiertenseminar: Lab Talks

J. Willmann, KuG

Veranst. SWS: 2

Graduiertenseminar

Beschreibung

Mit dem Graduiertenseminar »Lab Talks« wird ein offenes Diskurs- und Diskussionsformat angeboten, das sich explizit an die Designpromovierenden des Ph.D.-Studiengangs Kunst und Design richtet. Hierzu stellen die Promovierenden ihre Dissertationsvorhaben und -projekte vor und diskutieren sowohl inhaltlich-praktische als auch methodische-methodologische Aspekte. Zugleich wird das Präsentieren der eigenen Forschung geübt und ein gemeinsamer Zugang zu den Dissertationsvorhaben eröffnet. Für die Ph.D.-Studierenden der Professur Designtheorie sind die Lab Talks eine Pflichtveranstaltung. Das Seminar ist grundsätzlich auch für weitere Forscherinnen und Forscher offen, die im Designbereich und insbesondere an der Schnittstelle Theorie-Empirie-Praxis forschen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Immatrikulation im Ph.D.-Programm, Schwerpunkt Design.

Leistungsnachweis

Präsentation und Hausarbeit.

324180001 PhD Kunst und Design Graduiertenkolloquium

A. Toland, J. Lang, T. Pearce, M. Weisbeck, J. Willmann, KuG Veranstd. SWS:

1

Kolloquium

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, 26.04.2024 - 26.04.2024

Beschreibung

Das Ph.D.-Graduiertenkolloquium (Zwischenbericht) bietet den Studierenden des Ph.D.-Studiengangs Kunst und Design/Freie Kunst/Medienkunst die Möglichkeit, ihre theoretischen und / oder praktischen Forschungsansätze

und -ergebnisse innerhalb eines offenen Kolloquiumformats zu diskutieren. Dazu ist vorgesehen, dass die Ph.D.-Studierenden ihren jeweiligen Arbeitsstand und insbesondere ihre Forschungsfragen, theoretischen Ansätze, Kontexte, Methoden und Methodologien ausführlich vorstellen. Das Ph.D.-Graduiertenkolloquium findet im Rahmen der Ph.D.-Wochen statt. Zu den Ph.D. Graduiertenkolloquium werden die Kolleg*innen der Wissenschaftlichen Lehrgebiete eingeladen. Die Anwesenheit von dem/der theoretischen bzw. praktischen Mentor/in ist zwingend erforderlich. Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die Präsentation der eigenen Arbeit, b) die (aktive) Teilnahme an den Sitzungen anhand von 2 Peer-Reviews der anderen Vortragenden, sowie c) die Erarbeitung einer schriftlichen Vorab-Zusammenfassung (Vorarbeit) und zusätzlich eine Reflektion der Diskussion (Nacharbeit).

Bemerkung

Alle Termine sind hybrid.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende; jährlich verpflichtend

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Vortrag, Selbstbericht, Zusammenfassung und Reflektion

324180002 PhD Kunst und Design Vorprüfungskolloquium

A. Toland, J. Lang, G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Block, 09:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.04.2024 - 23.04.2024

Block, 09:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.06.2024 - 18.06.2024

Beschreibung

Mit der Revision der Studien- und Prüfungsordnung für den Ph.D.-Studiengang »Art and Design« (MdU 16/2018) wurde eine obligatorische Vorprüfung eingeführt. Diese dient der Überprüfung des wissenschaftlichen und künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeitsfortschrittes in den ersten beiden Fachsemestern. Zwingend erforderlich ist die Anwesenheit beider Mentor*innen. Die Vorprüfung wird als Präsentation mit anschließender Diskussion und Beratung durchgeführt. Diese Praxis dient dazu, die Promotionskultur und wissenschaftliche Qualität des Ph.D.-Studienganges weiter zu stärken. Das Bestehen der Vorprüfung ist für die Fortsetzung des Ph.D.-Studiums zwingend erforderlich und kann notfalls nur einmal wiederholt werden. Die Vorprüfung knüpft an das bisherige Format der Zwischenberichte (Graduiertenkolloquium) an. Der Arbeitsfortschritt ist sowohl in Bezug auf die wissenschaftliche als auch auf künstlerische oder gestalterische Arbeit in angemessener Form nachzuweisen und in der Präsentation anhand des in der Betreuungsvereinbarung vorgesehenen Zeit- und Arbeitsplans darzustellen.

Termine: Während der SoSe PhD Wochen. Genaue Termine werden intern angekündigt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende.

Leistungsnachweis

Zusammenfassung (Vorarbeit), Vortrag, Reflexion (Nacharbeit).

4555332 HCI (Benutzeroberflächen)**E. Hornecker, R. Koningsbruggen, M. Osipova**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung / Lecture, ab 09.04.2024

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung / Lab class, ab 22.04.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 11:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, schriftliche Prüfung / written exam, 26.07.2024 - 26.07.2024

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

924110013 I Puke. Now There's Something Else on the Table – Subversive Performative Practices (3 ECTS)**M. Hesselmeier, M. Müller**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, ab 17.04.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, 03.05.2024 - 03.05.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, 22.05.2024 - 22.05.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, 29.05.2024 - 29.05.2024

Beschreibung

This is an invitation to explore the subversive potential of performance art. Our starting point will be Pipilotti Rist's provocative statement "Ich kotze. Jetzt ist was andres auf dem Tisch" (Eng.: I puke. Now there's something else on the table). Based on this motto, we will collectively explore strategies to refuse to digest, toss up the status quo, shake the habitual, and put something new on the table.

From its early emergence, performance art has served tactics to confront societal norms, challenge established power structures, and point the finger at deep-seated issues. Drawing inspiration from the rebellious spirit of performance art pioneers, we want to explore the radicality of placing our own bodies in space and time and investigate their sociopolitical implications. Performance will be our medium to point the finger, stick it down the metaphorical throat and create a disruptive and deconstructive reflux. The disgorged we will reassemble into new potentials.

Throughout the semester, we will inspect the core elements of performance and explore methodologies that emphasize the significance of embodiment. It will be important to have a look at the dynamics between performers and their audience, as well as the concept of shared space.

Everyone is welcome to share their own performative practices and exercises to catalyse, subvert and interrupt the flow. Together we will look for unconventional artistic strategies that mainly use the body as their medium.

We will engage in practical exercises, discussions and collaborative actions, creating the most open and inclusive environment possible for the exploration of performance art as a powerful tool for artistic and social subversion.

Along the way it can be worthwhile to bring in and discuss basic and more in-depth readings. But the main goal is to make it practical.

Part of the programme will be a full day workshop with artist Shalva Nikvashvili on Friday, 03.05.2024.

Voraussetzungen

A general interest in performative practices in the art field as well as an interest to radically put things into question. Openness to work with your own body and to find collaborative ways to narration. Openness to share own experience and listen to others'.

Anyone interested in a practical approach to performance is welcome to join, regardless of their background or expertise. The sharing of diverse knowledge and perspectives is strongly encouraged.

If interested, write a short mail to martin.mueller@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Performance

924110014 I Puke. Now There's Something Else on the Table – Subversive Performative Practices (6 ECTS)

M. Hesselmeier, M. Müller

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 17.04.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 03.05.2024 - 03.05.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 22.05.2024 - 22.05.2024

Mi, Einzel, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 29.05.2024 - 29.05.2024

Beschreibung

This is an invitation to explore the subversive potential of performance art. Our starting point will be Pipilotti Rist's provocative statement "Ich kotze. Jetzt ist was andres auf dem Tisch" (Eng.: I puke. Now there's something else on the table). Based on this motto, we will collectively explore strategies to refuse to digest, toss up the status quo, shake the habitual, and put something new on the table.

From its early emergence, performance art has served tactics to confront societal norms, challenge established power structures, and point the finger at deep-seated issues. Drawing inspiration from the rebellious spirit of performance art pioneers, we want to explore the radicality of placing our own bodies in space and time and investigate their sociopolitical implications. Performance will be our medium to point the finger, stick it down the metaphorical throat and create a disruptive and deconstructive reflux. The disgorged we will reassemble into new potentials.

Throughout the semester, we will inspect the core elements of performance and explore methodologies that emphasize the significance of embodiment. It will be important to have a look at the dynamics between performers and their audience, as well as the concept of shared space.

Everyone is welcome to share their own performative practices and exercises to catalyse, subvert and interrupt the flow. Together we will look for unconventional artistic strategies that mainly use the body as their medium.

We will engage in practical exercises, discussions and collaborative actions, creating the most open and inclusive environment possible for the exploration of performance art as a powerful tool for artistic and social subversion. Along the way it can be worthwhile to bring in and discuss basic and more in-depth readings. But the main goal is to make it practical.

Part of the programme will be a full day workshop with artist Shalva Nikvashvili on Friday, 03.05.2024.

Voraussetzungen

A general interest in performative practices in the art field as well as an interest to radically put things into question. Openness to work with your own body and to find collaborative ways to narration. Openness to share own experience and listen to others'.

Anyone interested in a practical approach to performance is welcome to join, regardless of their background or expertise. The sharing of diverse knowledge and perspectives is strongly encouraged.

If interested, write a short mail to martin.mueller@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Performance

924110015 Generative AI in Physical Production (3 ECTS)

F. Aygüler, M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 16:30 - 19:00, ab 06.05.2024

Beschreibung

Teacher: Funda Zeynep Aygüler (Media, Art & Design)

Generative models are already widely applied in art and design and their applications lead to new creative techniques like prompt engineering and model fine-tuning. In consumer contexts, it is frequently promoted for its unlimited creativity and its nearly magical ability to transform text into images, images into videos, and more. But what are the limits of working with generative models in physical production, and how does its wide range of digital possibilities connect with real-world production processes?

In this course, participants will engage available models and tools, such as text and image-to-3D models, and develop an experimental pipeline from generative AI to physical production. Participants will receive a brief history of recent developments in generative models and definitions of key terms, gain insights into widely used additive manufacturing techniques and materials, as well as specialized areas in current or developing fabrication technologies. Additionally, they will be introduced to several 3D and slicer software.

We'll examine the dynamic and iterative exchange between humans and machine learning systems, investigate the complexities presented by non-transparent interfaces, and explore the open-ended and indeterminate future of generative AI applications. The approach we will adopt involves learning by doing, testing various generative tools through practical work, and overcoming obstacles in the process of producing physical objects, we will encounter questions that lead to discoveries.

Bemerkung

The course is conducted as a students' "Bauhaus.Module" by Funda Zeynep Aygüler (stud. MA KG). The mentorship lies with Prof. Martin Hesselmeier (KG).

Voraussetzungen

The course is designed for students pursuing master's and bachelor's degrees with diverse backgrounds in art, design, architecture, and media studies. No previous skills are required, but an interest in working hands-on with generative AI models, 3D graphics, and digital fabrication is necessary.

Leistungsnachweis

All students will exhibit their projects at the Summery 2024.

924110016 Generative AI in Physical Production (6 ECTS)

F. Aygüler, M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 16:30 - 19:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 06.05.2024

Beschreibung

Teacher: Funda Zeynep Aygüler (Media, Art & Design)

Generative models are already widely applied in art and design and their applications lead to new creative techniques like prompt engineering and model fine-tuning. In consumer contexts, it is frequently promoted for its unlimited creativity and its nearly magical ability to transform text into images, images into videos, and more. But what are the limits of working with generative models in physical production, and how does its wide range of digital possibilities connect with real-world production processes?

In this course, participants will engage available models and tools, such as text and image-to-3D models, and develop an experimental pipeline from generative AI to physical production. Participants will receive a brief history of recent developments in generative models and definitions of key terms, gain insights into widely used additive manufacturing techniques and materials, as well as specialized areas in current or developing fabrication technologies. Additionally, they will be introduced to several 3D and slicer software.

We'll examine the dynamic and iterative exchange between humans and machine learning systems, investigate the complexities presented by non-transparent interfaces, and explore the open-ended and indeterminate future of generative AI applications. The approach we will adopt involves learning by doing, testing various generative tools through practical work, and overcoming obstacles in the process of producing physical objects, we will encounter questions that lead to discoveries.

Bemerkung

The course is conducted as a students' "Bauhaus.Module" by Funda Zeyneb Aygüler (stud. MA KG). The mentorship lies with Prof. Martin Hesselmeier (KG).

Voraussetzungen

The course is designed for students pursuing master's and bachelor's degrees with diverse backgrounds in art, design, architecture, and media studies. No previous skills are required, but an interest in working hands-on with generative AI models, 3D graphics, and digital fabrication is necessary.

Leistungsnachweis

All students will exhibit their projects at the Summery 2024.

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.04.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittene Projekte im Bereich Radio- und Sound-kunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspiele, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperformances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet. Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten.
Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Ort: Marienstraße 7b, Raum 101, ab 17.04.2024

Beschreibung

Das Interface-Design Kolloquium bietet unregelmäßig Mittwochs die Möglichkeit zu einem Vortrag in Präsenz von Studierenden (BAC-Projekten) oder Mitarbeitern. Im Anschluss wird über das Thema des Vortrags diskutiert.

Voraussetzungen

Bachelor MK/MG