Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2024

Stand 14.10.2024

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung **3**

Einführungsmodul **3**

Wissenschaftliche Module **3**

Kolloquien **7**

Projektmodule **9**

Werk-/Fachmodule **35**

Werkmodule **70**

Wissenschaftsmodule **70**

Sonstige Module **81**

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Einführungsmodul

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

Wissenschaftliche Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

324130000 Akteure, Aktanten, Agency. Theorien handlungsmächtiger Objekte

C. Windgätter, KuG Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.04.2024 - 11.07.2024
Do, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 25.04.2024 - 25.04.2024
Do, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 20.06.2024 - 20.06.2024
Do, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 11.07.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

Dinge haben Konjunktur; nicht zuletzt in den Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften. Dabei impliziert diese Hinwendung zum Materiellen in vielen Fällen deren Auszeichnung als ›aktive Kraft‹, die dann als Ermöglichungs- und Erkenntnisbedingung unserer Welt- und Selbstverhältnisse verstanden wird. Nicht mehr nur Menschen, sondern auch ›nicht-menschliche Wesen‹ sollen diesen Theoriebildungen zufolge mit ›Handlungsmacht‹ ausgestattet sein.

Ziel des Seminars ist es, insbesondere den hier entstandenen Objekt- und Handlungsbegriff kritisch zu diskutieren. Im Mittelpunkt werden ausgewählte Texte zu Konzepten des ›Material Turn‹, der ›Akteur-Netzwerk-Theorie‹ und des ›Neuen Materialismus‹ stehen.

Das Seminar ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet. Außerdem dient es dazu, eine thematisch verwandte Tagung des Lehrstuhls im Sommersemester für Studierende vorzubereiten.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Leistungsnachweis

Visualisierung.

324130001 Bild und Raum - Renaissance in Italien

T. Fuchs, KuG Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul
Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Raum muss in der bildenden Kunst und Architektur immer mitgedacht und betrachtet werden; und wird jedoch zu häufig ignoriert. Bildraum, Betrachterraum, Wahrnehmungsraum, Narrationsraum, Zeitdarstellung und viele mehr, sind Bausteine der »Kunst« und seit der Renaissance grundlegend sowie Maßstab bis heute.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit.

324130006 Entfremdung und Nähe zwischen KünstlerIn und Kunstwerk

G. Schnödl, KuG Veranst. SWS: 1
Wissenschaftliches Modul
Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 17.04.2024 - 17.04.2024
Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 28.05.2024 - 28.05.2024
Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 18.06.2024 - 18.06.2024

Beschreibung

In der Geschichte der Kunsttheorie ist das Verhältnis zwischen KünstlerIn und ihrem/seinem Kunstwerk häufig als ein Verhältnis der Entfremdung, der aufgehenden Distanz, der Unverfügbarkeit beschrieben worden. Gerade das »fertige« Kunstwerk schien die Tendenz zu zeigen, sich abzuschließen – auch und gerade gegenüber seiner/m Produzentin/en. Aktuelle Formen der Kunstbeschreibung und -vermarktung betonen demgegenüber wieder stärker die Nähe; so wird das Kunstwerk in die eigene Biografie hineingezogen, soll als unverstellter Ausdruck einer Persönlichkeit lesbar werden o.ä. Das Seminar vermittelt diesen Bruch im Verhältnis zwischen KünstlerIn und Kunstwerk einerseits mittels kanonischer Texte. Andererseits wird anhand von erst zu sicherndem, neuem Material (Prüfungsprotokollen, Werkbeschreibungen u.ä.) versucht, die neuen Anforderungen nach engen Verknüpfungen von KünstlerInnenbiografien und Werken genauer beschreibbar zu machen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Textprotokolle oder mündl. Prüfung.

Studienleistung: Lektüre, Diskussion, Recherche von einschlägigem Material.

Prüfungsleistung: Präsentation des aufgearbeiteten Materials, selbstständige Erstellung von Thesen im Rahmen eines Referats.

324130008 Formen der Formlosigkeit - Abstrakter Expressionismus

T. Fuchs, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

»Es gibt keinen unbeholfeneren Titel in der Kunstgeschichte als »Abstrakter Expressionismus«, doch mangels eines besseren hat er sich durchgesetzt.« (Robert Hughes). Die Maler des sogenannten „abstract expressionism" waren geprägt von einer Ablehnung der sozial-realistischen Tendenzen der amerikanischen Kunst seit den 1930er Jahren, sowie von einer intensiven Rezeption des Surrealismus, besonders beeinflusst durch die zahlreichen nach Amerika emigrierten europäischen Künstler. Robert Motherwell hätte sogar den Begriff »abstract surrealism« bevorzugt. Am besten charakterisiert sich diese heterogene Kunstrichtung durch das, was sie nicht ist und das, was sie ablehnt. Im Seminar soll eine Positionierung des Abstrakten Expressionismus gegenüber den Tendenzen der Malerei und Plastik in Europa nach 1945 versucht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit.

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de!

324130010 Kreativität. Zu Redundanz und Relevanz eines Begriffs

C. Windgätter, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Mi, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.04.2024 - 10.07.2024
Mi, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 24.04.2024 - 24.04.2024
Mi, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 19.06.2024 - 19.06.2024

Beschreibung

»Wenn es einen Wunsch gibt, der innerhalb der Gegenwartskultur die Gren-zen des Verstehbaren sprengt, dann wäre es der, nicht kreativ sein zu wol-len.« (Reckwitz)

Für diese Feststellung spricht zunächst die Allgegenwart eines kreativen Ethos, das längst auch außerhalb künstlerischer und gestalterischer Bran-chen in nahezu sämtlichen Lebens- und Arbeitsbereichen europäischer Kultu-ren normativ geworden ist. Gleichzeitig scheint der Begriff Kreativität den Sprung hinter die Empirie zurück in die strukturellen Voraussetzungen unse-res Denkens und Handelns geschafft zu haben. Kreativität, könnte man sa-gen, ist von einer individuellen oder beruflichen (weltanschaulichen oder ökonomischen) Anwendung zu einer privilegierten Ermöglichungsbedingung unserer Sozial-, Selbst- und Sinnkonstruktionen geworden.

Das Seminar will diese zweite, ebenso erweiterte wie grundlegende Bedeu-tung des Kreativitätsbegriffs verfolgen. Ziel ist es also, Modelle, Konzepte und Formatierungen von Kreativität zu befragen, um auf diese Weise ihrer Funktion als »Dispositiv« auf die Spur zu kommen.

Im Horizont dieser Tieferlegung können dann auch wieder Fragen zur ver-änderten Rolle von Kunst- und Designpraktiken in unserer Gegenwartskultur gestellt werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung.

324130012 Nein!? Theorien der Kritik (Teil 1)

C. Windgätter, KuG Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 15.04.2024 - 08.07.2024
Mo, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 22.04.2024 - 22.04.2024
Mo, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 17.06.2024 - 17.06.2024

Beschreibung

Von Kritik ist seit einiger Zeit vermehrt im Gestus ihrer Verabschiedung die Rede. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Distanziertheit oder Fixierung aufs Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug für einige Rückfragen: als ›Kritik der Kritik‹ zum Beispiel – wenn darunter nicht zuerst Beurteilungen oder Bewertungen (von Personen, Gruppen oder Bewegungen) verstanden werden, sondern das Interesse an Modellen, Konzepten und Begriffen bestimmter Kritikformen. Ziel des Seminars ist es, einen Blick in die ›Betriebssysteme‹ kritischer Diskurse zu werfen. Statt einer Empirie von Kritik steht also die Reflexion ihrer Formierungen und Modalitäten im Vordergrund. Wie sind kritische Diskurse aufgebaut? Welche Leitdifferenzen organisieren sie? Nach welchen Mustern funktionieren ihre Interventionen? Welche Voraussetzungen sind ihnen eingeschrieben, damit sie hervorgebracht, geregelt oder durchgeführt werden können?

Im Zentrum der wöchentlichen Sitzungen wird die Diskussion ausgewählter Texte stehen: u.a. von Roland Barthes, Judith Butler, Ève Chiapello, Michel Foucault, Max Horkheimer, Rahel Jaeggi und Martin Saar. Aber auch literarische Figuren wie Bartleby und Oblomow sollen ihre Auftritte bekommen.

Das Seminar ist auf 2 Semester angelegt; kann aber auch einsemestrig besucht werden! Es ist für alle Studiengänge und Fakultäten geöffnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

Leistungsnachweis

Visualisierung.

Kolloquien

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

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

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 grö-ßeren/ fortgeschrittene Projekte im Bereich Radio- und Sound-kunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu

diskutieren. Dies können Hörspie-le, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperfor-mances 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

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 2
Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkommentar

Bachelor's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Projektmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

324120000 Art, Countries and Visual Identities

M. Weisbeck, A. Palko Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Di, wöch., 10:00 - 15:00, in Raum M1b 101, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Die Kunstbiennale von Venedig ist eine prestigeträchtige Veranstaltung, die zeitgenössische Kunst aus aller Welt präsentiert. Bei der Ausgabe 2024 bringen die teilnehmenden Länder und ihre Künstler eine Vielzahl von visuellen Identifikationsmerkmalen hervor, die ihre einzigartige kulturelle Identität und künstlerischen Visionen widerspiegeln.

Dieser Kurs befasst sich mit diesen zahlreichen unterschiedlichen visuellen Identitäten der Länder und ihrer Künstler. Anschließend an diesen Research Teil vor Ort, werden wir Grafische Systeme erstellen die mit Corporate Designs, Logos, Styleguides und Bildarchiven verbunden sind. Diese sind inspiriert durch die reiche Vielfalt der auf der Biennale gezeigten Ideen und ausgehend von der Frage, wie und ob Länder grafisch dargestellt werden können.

Zusätzlich zu diesem Projekt wird eine begleitende Exkursion angeboten. Diese wird vom 19.04.-23.04.24 stattfinden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

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

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 Formsprache 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 $(½)^3$=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 Veranst. SWS: 18

Projektmodul

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

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 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 verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen u#ber den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbu#chern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, ku#nstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezu#glich 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, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — 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, Ku#nstler_innen als Unternehmer_innen, ku#nstlerische Archive, Notizsysteme, mobile ku#nstlerische 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 verpflichten-den Fachkurs erlernt. Wir versuchen in diesem Projekt erstmalig, die interdisziplinären und fa-kultätsübergreifenden Möglichkeiten der BUW dergestalt zu nutzen, in-dem wir Studierende des Ingenieurswesen 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

324120011 Participate - Play - Perform

C. Parra Sánchez, KuG Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Di, wöch., 15:15 - 20:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 09.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Phänomenale soziokulturelle Praktiken könnten eine dekolonialisierte terminologische Alternative zum Begriff ”Ritual” bieten, der bis heute oft negativ mit Stereotypen, Rigidität, Esoterik und Vormodernität assoziiert wird.

Diese Praktiken sind überaus produktiv. Sie dienen dazu, soziale Allianzen zu bilden oder kollektive Beziehungen zu festigen. Sie erscheinen als ludische, kulturelle und gemeinschaftliche Handlungsstrategien, eine Art ”Dialog” mittels Mimik, Gestik und Sprache.

Solche sozialen und methodischen Vorgehensweisen manifestieren eine gewisse Eigenständigkeit, in der die Akteure einerseits den eigenen Logiken der jeweiligen Praktiken folgen, sich andererseits diesen jedoch anpassen und unterwerfen. In solchen kollektiven Prozessen werden Aspekte der Bewahrung, des Übergangs und der Transzendenz betont.

Diese Handlungsweisen bieten unter Berücksichtigung zahlreicher ästhetischer und künstlerischer Aspekte wie Symbolik, Wiederholung und Mimesis ein vielfältiges Feld für künstlerische Praxis und wissenschaftliche Forschung.

In diesem Projektmodul werden wir verschiedene soziokulturelle Praktiken beobachten, untersuchen, analysieren und dokumentieren. Im Mittelpunkt dieser Lehrveranstaltung steht die Frage, wie sich soziale Beziehungen durch performative und ludische Prozesse konstituieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Präsentation und Dokumentation der ku#nstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

324120013 3R - reuse / reduce/ refuse

M. Kuban, D. Scheidler Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Di, wöch., 14:00 - 19:00, ab 16.04.2024

Beschreibung

Es geht um die Frage veränderter Ressourcennutzung im Kontext Produktdesign. Obwohl Recycling, Upcycling, Umnutzung usw. nur für Teilbereiche des Produktdesigns möglich sind, haben solche Kulturtechniken einen hohen Stellenwert: Plakatives Upcycling weist über sich hinaus, es besitzt Fernwirkung für unser Denken und Handeln. Wir Nutzen nicht nur die Primärfunktion unserer Artefakte, sondern wir werden getriggert, wir werden (teils unterbewusst) inspiriert zum Transfer von Zweckentfremdung und Selbstwirksamkeit auf andere Kontexte ... 3R-Produkte helfen dem Umdenken, dem *anders Machen* – im Interesse der Nachhaltigkeit - auf die Sprünge.

Reuse meint die direkte Weiternutzung aus dem Konsumkreislauf ausgeschiedener Produkte und Materialien. Dazu werden im Projekt sowohl Werkstoffe angeboten/ vorgeschlagen, sowie sind ebensolche Werkstoffe/ Produkte gemeinsam zu benennen und zu organisieren.

Reduce bezeichnet in unserem Kontext Produkte, die zB parasitäre Nutzungen bieten. Für derart erweiterte Nutzungen braucht es nicht nur clevere NutzerInnen, sondern mitunter produktgewordene Offerten, die eine Zusatznutzung nahe legen und zuweilen überhaupt erst ermöglichen.

Refuse ist die Königsdisziplin in Sachen Nachhaltigkeit: Wer verzichtet schon gerne auf ein Schnäppchen, auf Komfort, auf Luxus ... aus Gründen der Vernunft oder Rücksicht? Was auf den ersten Blick als Verzicht erscheint, kann sich aus einem erweiterten Blickwinkel als Mehrwert outen.

Galten bisher Machbarkeit und Verfügbarkeit als oberste Gebote, steht im Zuge der

erweiterten Nachhaltigkeitsdebatte die abenteuerliche Herausforderung an, das *NichtMachen* als Satisfaktion empfinden zu lernen. Kann Produktdesign die KonsumentInnen in diesem Lernprozess unterstützen?

Es geht in allen 3 Bereichen um Suchen und Finden, um Entwerfen und Machen. Während Reuse und Reduce sehr konkret sind, zielt das Refuse Thema in eine spekulativ experimentelle Richtung …

Im Rahmen des Projektes 3R sind geplant:

- Exkursion nach Zürich (FREITAG Taschen/ ETH)
- Dienstags: Formfindung - von händisch zu digital
- Gast für die Einführung „DesignerInnen als ProduzentInnen”
- Workshop *designing the nothing,* von tubadesign.com

Voraussetzungen

Grundkenntnisse / - skills PD

Leistungsnachweis

Modell / Präsensprüfung / Dokumentation

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 Artivism« 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 eine 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.

324120015 MULTIPERSPEKTIVITÄT - Kooperation mit Kramixxo & Waggong Weimar-West

B. Wudtke Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, M1b 201 oder Fotowerkstatt, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Leben und arbeiten wir in einer akademischen Bubble? Warum bewerben sich beinahe ausschließlich Abiturient*innen an der Fakultät Kunst und Gestaltung? Wie können unterrepräsentierte Perspektiven ins Bild geholt werden?

Im Projekt MULTIPERSPEKTIVITÄT wollen wir in Kooperation mit dem Jugendclub Weimar-West Informationen austauschen, Barrieren abbauen und Perspektiven erweitern. Die beiden Lehrenden Prof. Birgit Wudtke und die PHD Studierende Marie Köhler organisieren das Projekt im Austausch zwischen Uni, Fotowerkstatt, Sozialarbeiter*innen, Jugendlichen und den Weimarer Wohnstätten, die uns Präsentationsmöglichkeiten zur Verfügung stellen wollen. Die Studierenden initiieren im Projekt kleine Workshops mit den Jugendlichen und erkunden fotografisch das Stadtgebiet Weimar-West. Die Jugendlichen lernen unsere Universität kennen und erhalten Informationen zum Studium an der Fakultät Kunst und Gestaltung und die Bewerbungsmöglichkeiten, für die nicht vorrangig das Abitur, sondern vor allem eine kreative Eignung nötig ist.

Voraussetzung für die Teilnahme am Projektmodul, ist ein Interesse an Fotokunst im sozialen Austausch. Es geht darum aus der Komfortzone herauszutreten und fotografisch neue Perspektiven kennenzulernen, den eigenen Standpunkt zu hinterfragen und in der Praxis neu ins Bild zu setzen.

Die Arbeit mit Jugendlichen erfordert Offenheit und Kontinuität. Entsprechend ist die Teilnahme an allen Projektmodulen Dienstags Vormittags als auch den Nachmittagsworkshops mit den Jugendlichen in Weimar-West Mittwoch Nachmittags unbedingt erforderlich. Bitte bewerben Sie sich mit einer Auswahl an fotografischen Arbeiten (PDF) und einem kurzen Motivationsschreiben (an: birgit.wudtke@uni-weimar.de). Bitte führen Sie Ihre Erfahrungen (Einführungen Fotowerkstatt, Teilnahme an vergangenen Modulen in der Fotografie) im Schreiben auf.

Wir können 10 Studierende im Kurs aufnehmen. Aufgrund der besonderen Kooperationsmöglichkeiten im Projekt, können sich neben min. 6 VK Studierenden max. 4 Lehramt-Studierende bewerben. Wer eine Werkstatteinführung vorweisen kann, kann auch dort arbeiten. Wer keine Einführung gemacht hat, der kann digitale Möglichkeiten nutzen mit Unterstützung der Professur, muss aber aus Gründen der Arbeitssicherheit auf die Nutzung des Labors und Studios verzichten. Auf ausdrücklichen Wunsch im Bewerbungsschreiben, gibt es die Möglichkeit im April Einführungen nachzuholen.

Im Anhang finden Sie eine Liste von Referenzen, die Sie in der Bibliothek oder im Internet finden können, um sich im Vorfeld inspirieren zu lassen. Während des Kurses wird die PHD Studierende Marie Köhler zusätzlich Gastvorlesungen über beispielhafte Referenzen und ihre eigene künstlerische Arbeit halten, sowie Einzelkonsultationen anbieten. Am Ende des Kurses ist eine Publikation geplant, die zur Summaery 2024 ausgestellt werden soll.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 95 %

Art der Prüfungsleistungen : Note

Raum: M1 Raum 201 und Fotowerkstatt LIMONA im Wechsel

Präsenztermine:

Dienstag (Kurstag), Mittwoch (Kooperationstag) vor Ort

Jeden Dienstag Projektmodul und jeden Mittwoch Nachmittag Workshop Arbeit im Jugendclub

Voraussetzungen

Bewerbung mit fotografischen Arbeiten (PDF) und einem Motivationsschreiben inklusive Listung der Erfahrungen in der Fotografie (Werkstatteinführungen, besuchte Module)

an birgit.wudtke@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit Dienstags im Projektmodul,

praktische Projektarbeit Mittwochs im Jugendclub Weimar-West und Umgebung,

aktive Projektarbeit, Partizipation an Terminen und Endpräsentationen

324120016 Democrazy? 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 „Democrazy? 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 Democrazy? 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 Interesseschreiben 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

324120019 A Cure For Loneliness - Seriendreh

W. Kissel, P. Horosina Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 16.04.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Im vergangenen Semester entstanden 8 Drehbücher für die Horror/Sci-Fi Webserie ”A Cure For Loneliness” über die einsame Künstliche Intelligenz EZRA und ihre fahrlässige Suche nach Gemeinschaft.

Nun soll die Serie im Rahmen des Projektmoduls im Spätsommer 2024 gedreht werden.

Für die aufwändige Produktion werden Teilnehmende für alle Gewerke gesucht, von Produktion über Szenenbild, Kamera, Inszenierung, Kostüm, Licht, Sound, bis zur Postproduktion und Auswertung. Und und und.

Werdet Teil des großen Teams und dreht mit uns!

Bitte bewerbt euch mit einer kurzen Übersicht eurer bisherigen Filmerfahrung und möglichen Crewpositionen bis zum 08.04.2024 bei polina.horosina@uni-weimar.de

Bitte bedenkt, dass die Positionen im Laufe des Kurses zugeteilt werden und leider nicht alle Erstwünsche erfüllt werden können.

Da der Dreh außerhalb der Vorlesungszeit stattfindet, ist es wichtig, dass ihr auch in der vorlesungsfreien Zeit in Weimar zur Verfügung steht.

Da die Drehbücher auf Deutsch geschrieben wurden, ist die Kurssprache auch auf Deutsch geplant. Es ist allerdings bei Bedarf möglich, den Kurs auf Englisch abzuhalten.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Prüfungsleistungen: Teilnahme am Dreh

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an Vorproduktion und/oder Dreh und/oder Postproduktion

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 Studieren-den an Konzeption und Produktion eines ambitionierten Projekts, das die Tradition des Gesamtkunstwerks mit den Möglichkeiten der im-mersiven 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 Im-mersive Medien zum internationalen FullDome Festival in Jena sorgt da-für, 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 un-ter Berücksichtigung der speziellen Anforderungen an Regie, Drama-turgie und Öffentlichkeitskommunikation. kennen. Die Arbeitsschritte bei dem zu produzierenden Gesamtkunstwerk werden in Teilaufga-ben 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 heraus-fordernd, 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 Me-dien sind hilfreich aber keine Voraussetzung. Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für Fulldome sind die Gestaltung von Fulldome-Shows wün-schenswert, 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. Moormann 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 Gast 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 andTelevision 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.

324120024 Lucia Verlag Redesign

A. Palko, M. Saidov Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Mi, wöch., 13:00 - 16:45, 10.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Anlässlich des 10-jährigen Bestehens möchte der LUCIA Verlag ein neues Erscheinungsbild in Angriff nehmen. Diese Aufgabe möchten der Lucia Verlag sehr gerne in die Hände von Studierenden übergeben. Das Projekt umfasst die Gestaltung eines neuen Corporate Designs, einschließlich Logo, Rechnungsbögen, Briefbögen, Visitenkarten, Website, Flyer, Poster, Merch (z.B. Sticker, Postkarten, Jutebeutel, Caps...), Preisschilder sowie Vorlagen für den Instagram-Auftritt. Die Entwicklung des neuen Designs wird in Abstimmung mit Jule, Amelie und Yale vom LUCIA Verlag passieren.

Das Projekt kann in einer Gruppe von +-3 Studierenden absolviert werden. Bitte bewerbt euch als Gruppe mit ein kurzes Motivationsschreiben inklusive Portfolio an marcel.saidov@uni-weimar.de und adrian.palko@uni-weimar.de Konsultationen werden nach Absprache alle 3 Wochen stattfinden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Präsentation / Übergabe des neuen Designs

324120025 Bücher über Bücher

M. Saidov, P. Rahner Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Mo, wöch., 13:30 - 16:45, M1b 201/204, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Innerhalb des Projekts „Bücher über Bücher” werden wir uns mit Büchern aus fotografischer und typografischer Perspektive beschäftigen. Basierend auf einer Auseinandersetzung mit Werken im Zentrum für Künstlerpublikationen Bremen, werden wir die dort eingelagerten Arbeiten zum Ausgangspunkt für unsere eigene Arbeit machen. Die Werke des Archivs sind dabei als Startpunkt zu betrachten, um ein zeitgenössisches Werk zu entwickeln. In der Recherche werden wir uns mit der Gestaltung und Konzeption von Büchern befassen, um sie aus fotografischer, typografischer und kuratorischer Perspektive zu verstehen. Aus dem jeweiligen Projekt soll eine gedruckte Publikation resultieren, die einen zeitgenössischen Blickwinkel aufweist und konzeptionell historisch fundiert ist.

Bei Interesse bitte bis zum 07.04.24 ein kurzes Motivationsschreiben inklusive Portfolio an marcel.saidov@uni-weimar.de und pio.rahner@uni-weimar.de senden.

Das Projekt wird partiell in Blöcken stattfinden. Der erste Block wird innerhalb einer Exkursion nach Bremen stattfinden. Die Unterbringung in Bremen, der Druck der Publikationen wird durch Fördermittel getragen. Die Anfahrt nach Bremen und zurück muss selbst organisiert und auf eigene Kosten getragen werden.

Termine:

Erstes Treffen ist der 15.04.2024 (13:30 Uhr)

Block 1: Exkursion Bremen: SO 21.04.24 – MI 24.04.24

Block 2: MO 13.05.24 – MI 15.05.24

Block 3: MO 03.06.24 – MI 05.06.24

Projekttag: MO 10.06.24

Projekttag: MO 17.06.24

Projekttag: MO 24.06.24

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe und Ausstellung

Voraussetzungen

Kenntnisse in Typografie oder Fotografie

Leistungsnachweis

Abgabe des Projekts (gedruckt in 5-facher Ausführung) und Endpräsentation vor der Summaery.

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.

324120027 Daten als Künstlerisches Material

J. Götz Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, Einzel, 18:00 - 20:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 15.04.2024 - 15.04.2024
Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 16.04.2024

Beschreibung

Lehrende: Juliane Götz, Sebastian Neitsch (Künstlerduo Quadrature)

Das Projekt widmet sich den verschiedenen Arten von Daten - privat, öffentlich, ökologisch, live, gespeichert, geheim, historisch, aktuell oder zukünftig -, die von Sensoren, Apps, Wissenschaft, Regierungen, Gesellschaften oder individuellen Erfahrungen stammen. Die Fülle der Daten lädt dazu ein, relevante Bits aus dem Haufen der Trivialitäten auszugraben und Muster und Erzählungen durch Zeit und Raum zu enthüllen. Im Gegensatz zur traditionellen akademischen Forschung zielt die künstlerische Forschung in diesem Projekt nicht darauf ab, eine einzige Wahrheit aufzudecken, sondern subjektive Erzählungen, spekulative Aussagen oder rein
poetische Ansätze zu liefern: Daten als Dada; künstlerische Reflexion anstelle von klassischen Visualisierungen; Analyse von Datensettings anstelle von Datensätzen.

Der Kurs wird Diskussionen über verschiedene Daten und damit verbundene Kunstwerke beinhalten, wobei Technologie als ein Werkzeug zum Lesen und Schreiben von Realitäten betrachtet wird. Ziel ist es, die Zahlen, die die Welt um uns herum bietet, zu interpretieren, zu übersetzen und mit ihnen zu experimentieren - Datenkompetenz als neugieriger, kritischer und kreativer Umgang mit Daten. Letztlich ermutigt dieses Projekt die Studierenden, Daten als eine neue Art von Rohmaterial zu betrachten, das neue ästhetische Optionen, außergewöhnliche Einsichten und künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten bietet (und eine ganze Reihe von Problemen).

Es wird von den Teilnehmenden erwartet, dass sie in kleinen Teams ein selbst definiertes Kunstwerk konzipieren, entwickeln und realisieren.

Geplant ist eine Exkursion (voraussichtlich 30.05. - 02.06.), die den Studierenden Einblicke in das Leben als freischaffende:r Künstler:in und in deren natürlichen Lebensraum bietet.

Von den Studierenden wird die Fähigkeit und Bereitschaft erwartet, selbstorganisiert zu arbeiten und sich aktiv in den Diskurs des Moduls einzubringen.

Voraussetzungen

Belegung eines Fachmoduls bei Gestaltung medialer Umgebungen oder Interface Design.

Bewerbung mit Portfolia bitte bis zum 07. April an mail@quadrature.co

Leistungsnachweis

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

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 „Tonstudiotechnik" 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 & „Tonstudiotechnik"

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 Umweltphänomene 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 [könnten], 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 teilnzunehmen + 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 Veranst. SWS: 18

Projektmodul

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. Wegener Veranst. SWS: 16

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

324120038 Projektil Festival

C. Rohde, A. Palko Veranst. SWS: 18
Projektmodul
Mi, wöch., 10:00 - 15:00, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Projektil ist eine von Studierenden initiierte Vorlesungs- & Workshop-Reihe an der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2007 bietet sie fast jährlich mit bis zu 10 Gästen aus verschiedenen Bereichen der Gestaltung eine Plattform für Ideen, Inspiration und kreativen Austausch. Die zugehörigen Publikationen zeigen Ergebnisse der Workshops,

verschaffen einen Überblick über die Vorträge und stellen die Gäste vor. Dieses Jahr geht es in diesem Projekt um eine Neugründung und Wiederbelebung dieser Initiative.

Bei diesem Projekt steht nicht nur die Gestaltung eines solchen Festivals im Mittelpunkt, sondern vor allem die Planung, Durchführung und Nachbearbeitung. Ein Kernteam besteht schon — es werden ergänzende Teilnehmende gesucht, die dem Kernteam beim organisieren und durchführen des Festivals unter die Arme greifen. Dabei stehen Aufgaben wie Artist Care, Flyer verteilen, Geldsammelaktionen wie z.B. Flohmärkte, Party etc., und die generelle Planung sowie Nachbearbeitung des Festivals an.

Bei Interesse bitte eine kurze Mail an: team@projektil.org

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Teilnahme an der Vorbereitung und der Durchführung des Festivals. Aber auch der Aufarbeitung der Inhalte für eine Abrechnung und eine folgende Publikation.

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.

Werk-/Fachmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

124114501 Darstellen im Entwerfen I

S. Zierold Veranst. SWS: 2
Übung
Do, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 11.04.2024 - 30.05.2024

Beschreibung

Der Kurs richtet sich an Bachelor-Studierende der Architektur, Urbanistik und Medienkunst/ Mediengestaltung und kann begleitend zum 2. oder 4. Kernmodul besucht werden.

Im Kurs lernen wir unterschiedliche Methoden der räumlichen und zeitlichen Darstellung und Entwicklung von Ideen, Konzepten und Entwürfen aus verschiedenen Epochen und Kulturen (westlich und östlich) kennen. Analysiert werden analoge und digitale Darstellungsformen und visuelle Medien aus Architektur und Kunst, wie Zeichnungen (Pier Vittorio Aureli), Diagramme (Ludwig Hilbersheimer), Statistiken, Drehbücher, Anleitungen, Szenarien, Collagen (Tatiana Bilbao), Photographien (Ludwig Mies van der Rohe), Animationen oder Filme, die die verschiedenen

Zeitebenen und den Entwurfsprozess selbst konzeptualisieren und als Vorgang sichtbar machen. Erforscht werden auch besonders gelungene Werke, Bauten oder räumliche Umgebungen von KünstlerInnen, ArchitektInnen oder UrbanistInnen in Hinsicht auf ihre Methoden und Darstellungen im Entstehungsprozess.

Daran anschließend entwickeln Sie eigene ästhetische Experimente, strukturierte Handlungen und architektonische Darstellungen, die nicht nur einen künftigen Zustand, sondern einen entwerfenden Denk-Prozess abbilden. Informationsgehalt und Maßstab sind in Zeichnung und Modellbau aufeinander abzustimmen.

Das Ergebnis des Seminars ist entweder ein Portfolio oder ein Video / Animation Ihrer Arbeitsergebnisse.

Die Einschreibung erfolgt vom 03.-17.04.2024 über das Bison-Portal. Erst nach Zulassung in den Kurs werden Sie in den Moodle-Raum eingeschrieben.

Leistungsnachweis

Studierende der Fakultät für Kunst und Design müssen Darstellen im Entwerfen I und Darstellen im Entwerfen II belegen, um 6 Leistungspunkte erhalten zu können.

124114502 Darstellen im Entwerfen II

S. Zierold Veranst. SWS: 2

Übung

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 29.05.2024 - 29.05.2024
Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 05.06.2024 - 03.07.2024
Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, 12.06.2024 - 26.06.2024

Beschreibung

Der Kurs richtet sich an Bachelor-Studierende der Architektur, Urbanistik und Medienkunst/ Mediengestaltung und kann begleitend zum 2. oder 4. Kernmodul besucht werden.

Im Kurs lernen wir unterschiedliche Methoden der räumlichen und zeitlichen Darstellung und Entwicklung von Ideen, Konzepten und Entwürfen aus verschiedenen Epochen und Kulturen (westlich und östlich) kennen. Analysiert werden analoge und digitale Darstellungsformen und visuelle Medien aus Architektur und Kunst, wie Zeichnungen (Pier Vittorio Aureli), Diagramme (Ludwig Hilbersheimer), Statistiken, Drehbücher, Anleitungen, Szenarien, Collagen (Tatiana Bilbao), Photographien (Ludwig Mies van der Rohe), Animationen oder Filme, die die verschiedenen Zeitebenen und den Entwurfsprozess selbst konzeptualisieren und als Vorgang sichtbar machen. Erforscht werden auch besonders gelungene Werke, Bauten oder räumliche Umgebungen von KünstlerInnen, ArchitektInnen oder UrbanistInnen in Hinsicht auf ihre Methoden und Darstellungen im Entstehungsprozess.

Daran anschließend entwickeln Sie eigene ästhetische Experimente, strukturierte Handlungen und architektonische Darstellungen, die nicht nur einen künftigen Zustand, sondern einen entwerfenden Denk-Prozess abbilden. Informationsgehalt und Maßstab sind in Zeichnung und Modellbau aufeinander abzustimmen.

Das Ergebnis des Seminars ist entweder ein Portfolio oder ein Video / Animation Ihrer Arbeitsergebnisse.

Die Einschreibung erfolgt vom 03.-17.04.2024 über das Bison-Portal. Erst nach Zulassung in den Kurs werden Sie in den Moodle-Raum eingeschrieben.

Bemerkung

Die Einschreibung findt ab 3.4.2024 über das Bisonportal statt.

Leistungsnachweis

Studierende der Fakultät für Kunst und Design müssen Darstellen im Entwerfen I und Darstellen im Entwerfen II belegen, um 6 Leistungspunkte erhalten zu können.

324110001 Auf Biegen und Brechen

M. Müller, P. Enzmann Veranst. SWS: 6
Fachmodul
Fr, wöch., 08:30 - 13:00, ab 19.04.2024

Beschreibung

In diesem Fachkurs werden wir uns mit dem Biegen von verschiedensten Materialien auseinandersetzen. Von PVC bis Metallrohr, von Holz-Formverleimung bis zum Abkanten von Blech.

Wir wollen die Eigenschaften und Eigenheiten der Materialien kennen- und einschätzen lernen.

Dazu werden wir alle uns zur Verfügung stehenden digitalen und analogen Werkzeuge verwenden:

Abkantbank, Schraubzwinge, Hololens für realtime-Visualisierung, CNC-Fräse für den Formenbau, NC-Biegemaschine für Metallrohr, 3D Scanning für Analyse

Dafür werden wir zwischen Computer und Material hin- und herwechseln.

Der Fachkurs wird sehr hands-on und experimentell ablaufen. Wir werden zusammen ausprobieren, Grenzen austesten und Materialien überbiegen. Wir wollen gemeinsam Wissen generieren und vernachhaltigen.

Wir legen Wert auf zuverlässige Anwesenheit und verantwortungsvolle Kursbeteiligung.

Fragen gerne per Mail an philipp.georg.enzmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Partizipation, Dokumentation

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Projekt

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

Motivatonal Letter

Leistungsnachweis

Project work

324110005 Das abgründige Pflanzenreich

K. Kollwitz
Fachmodul
Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 15.04.2024

Beschreibung

Von der Über- und Untertreibung. Idealisierung und brachiale Realität. Der Fachkurs widmet sich der zeichnerischen Wiedergabe von Pflanzen und deren inhaltlicher persönlicher Auslotung.

Ein Fachkurs mit der Aufgabe, einen eigenen Weg innerhalb dieses Themas zu entwickeln.

Bewerbung per PDF mit Arbeitsproben und kurzer Begründung an: karo.kollwitz@gmail.com

Bemerkung

Richtet sich an: Alle Studierenden der Fakultät Kunst und Gestaltung mit einer ausdrücklichen Vorliebe für das Zeichnen.

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

324110007 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour Veranst. SWS: 6

Fachmodul
Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 19.04.2024

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellte Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

324110008 Kuratiertes Sommerkino - Summer Reel 2024

P. Horosina, N.N. Veranst. SWS: 2
Fachmodul
Mi, wöch., 10:00 - 11:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

SUMMER REEL 2024 steht vor der Tür. Gemeinsam werden wir die große Vorführung von Videoarbeiten aus der MKG und VK im Rahmen der SUMMAERY inszenieren.

Von der Kuration bis zur Preisvergabe. Vom Corporate Design der Veranstaltung bis zur Technikausleihe – Ihr prägt den gesamten Ablauf der Vorstellung. Dabei kann der Raum vor der Leinwand genauso in Szene gesetzt werden, wie die Filme selbst - euren Ideen sind kaum Grenzen gesetzt.

Der Erfolg des Filmabends steht und fällt mit eurem Einsatz, weshalb eine motivierte Mitarbeit erforderlich ist. Wenn ihr das SUMMER REEL 2024 mit uns formen wollen, bewerben euch bitte bis spätestens 08.04.2024 bei polina.horosina@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und einem ersten Überblick zum Bereich, in dem ihr euch einbringen wollt. Bitte beachtet dabei, dass die Sichtung der Filme auf alle Teilnehmenden fällt.

Der Kurs wird angeleitet von Polina Horosina (Professur Medien-Ereignisse) und Nele Seifert (Professur Crossmediales Bewegtbild)

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter bauhausfilm.de / Lehre

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Online Teilnahme im BBB

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme bei Vorbereitung und Durchführung

324110009 Material Wisdom

D. Scheidler Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 13:00, ab 19.04.2024

Beschreibung

Im Fachmodul "Material Wisdom" werden wir das Feld der Materialwissenschaften mit Fokus auf, für Produktdesigner·innen elementare Kenntnisse, systematisch erschließen.

Ziel ist es, dass die Teilnehmenden anhand konkreter Beispiele ein Grundverständnis für Materialeigenschaften und Fertigungsverfahren entwickeln und dieses, entsprechend ihrer persönlicher Interessen, individuell vertiefen.

Neben der Vermittlung mannigfaltig anwendbarer Grundkenntnisse soll euch das Fachmodul damit auch Raum geben, euch, entsprechend eurer individuellen Präferenzen als Gestalter·innenpersönlichkeiten,

intensiv mit Materialien zu beschäftigen, die mit dem Versprechen eines hohen ökologischen Mehrwerts verbunden sind.

Die Vermittlung theoretischer Kenntnisse inform von Vorlesungen und Referaten wird zur

Veranschaulichung durch zahllose Material- und Fertigungsmuster, Videomaterial und zwei Exkursionen zu regionalen Fertigungsbetrieben begleitet.

Das gewonnene Fachwissen werden wir zum Ausgang des Semesters vor dem Hintergrund westlicher Produkt(-ions-)kultur und den damit

einhergehenden sozio-ökologischen Problemen hinterfragen, und dabei, mit Blick auf planetare Wachstumsgrenzen,

das Potential handwerklicher Produktionsverfahren als nachhaltige Alternative für eine postindustrielle Gesellschaft streifen.

Im anwendungsorientierten Teil des Fachmoduls wird es euch frei stehen, durch die spielerische Nachstellung zentraler Prozessschritte

in maßstäblichen Modellen, industrielle Verfahren auch praktisch zu durchdringen, eigene Materialstudien zu konzipieren und durchzuführen

oder handwerkliche Fähigkeiten zu erlernen.

Bemerkung

ORT: MAIA, Geschwister-Scholl-Straße 13 (über der Metallwerkstatt)

Art der Onlineteilnahmen:

Da eine persönliche Teilnahme am Unterricht nicht allen Menschen zuzumuten ist, wird die Veranstaltung auf Wunsch als hybrides Unterrichtsformat via BBB angeboten.

Voraussetzungen

Interesse

Leistungsnachweis

Referat

• Sammeln von Anschauungsmustern für die MAIA
• Individuelle praktische Vertiefung*:
– Simulation industrieller Verfahrensschritte in maßstäblichem Modell
oder
– Materialstudien
oder
– Erlernen einer komplexen handwerklichen Fä-higkeit

*weitere Abgabeleistungen auf Wunsch nach Absprache möglich

Erkenntnis, Befähigung

324110010 Sonic Topologies – von der Analyse zur Spekulation

Y. Wang Veranst. SWS: 4
Fachmodul
Do, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 18.04.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

Ursprünglich ist "Topologie" ein mathematisches Konzept, das die Struktur einer kontinuierlichen Verformung des Raums beschreibt. In der Biologie wird Topologie für die Modellierung biologischer Beziehungen in der Evolution verschiedener Organismen verwendet; in der Informatik bezieht sie sich auf die Art und Weise, wie Geräte in einem Netzwerk verbunden sind; und in der Geologie befasst sie sich mit den logischen Verbindungen zwischen geografischen Einheiten wie Flüssen, Straßen, Städten und Biotopen... In diesem Fachmodul betrachten wir in Anlehnung an das Konzept der "Topologie" die Soundscape als unseren ersten physischen, topologischen Raum. Hier nutzen wir audio-technologische Mittel wie Vermessen, Aufnehmen und Analysieren mit Visualizern, um die grundsätzlichen akustischen Phänomene zu verstehen, und zu erforschen, wie die verschiedenen Klangelemente miteinander vernetzt sind. Während dieses Prozesses wird der Klang in analoge und digitale Formen transformiert, durch verschiedene Medien übertragen und von uns und anderen Lebewesen wahrgenommen. Daher kann dieser Prozess auch als eine oder mehrere Topologien betrachtet werden.

Auf den erlernten Audio- und Akustik-Grundkenntnissen aufbauend, versuchen wir in dem zweiten Teil des Moduls, den Klang von Räumen und Entitäten in der digitalen Umgebung zu modifizieren, zu simulieren und weiterführend zu spekulieren. Dafür verwenden wir Misch- und Synthese-Techniken (z.B. mit DAWs, Pure Data, Max, etc.).

Die Teilnahme am Sonic Topologies qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im Klanglabor.

Das Fachmodul bildet zusammen mit dem Projektmodul Per-Son-i-fy?, dem Wissenschaftsmodul Epistemic Media und dem Fachmodul Radio.Earth einen Themenkomplex.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

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

yue.wang@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324110011 Tracking in Touchdesigner in collaboration with Hybrides Lernatelier

A. König Veranst. SWS: 3
Werk-/Fachmodul
Mo, wöch., 11:00 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, ab 15.04.2024

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 TouchDe-signer'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

Motivatonal 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 Veranst. SWS: 6
Fachmodul
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).

324110020 DIY BioLab Driver‘s licence

A. Volpato Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 15.04.2024 - 15.04.2024
Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 22.04.2024 - 22.04.2024

Beschreibung

The course has the purpose of introducing the students to the lab, its activities and its equipment. By attending this course students get an allowance to access the biolab.
Students will be sollicited to conceptualise own projects and execute them, to get familiar with a biology laboratory routine.

Voraussetzungen

Engagement und regelmäßige Teilnahme

Leistungsnachweis

Dokumentation im GMU Medien Wiki

324110022 Embodiment Toolkit

C. Doeller Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

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

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

324110023 Fachkurs Typografie - THREE IN ONE – Design and Identity-

N.N. Veranst. SWS: 9
Fachmodul
Mi, wöch., 13:00 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

Lehrende: Florian Mecklenburg

In diesem Kurs experimentieren und produzieren wir im Spannungsfeld von Identität und gestalterischem Schaffen. Der Kurs ist in drei aufeinanderfolgende Sprints unterteilt, die jeweils ein eigenständiges Ergebnis haben. RADICALLY NEW und HOW TO "CORE" widmen sich der Entwicklung gestalterischer Positionen und der Erforschung eigener visueller Identitäten. BAUHAUS INHOUSE fokussiert sich auf die Kommunikationskampagne und Ausstellungsgestaltung für die Sommer-Semesterausstellung.

RADICALLY NEW

Individuelles Plakat

Im ersten Sprint brechen wir mit etablierten Gestaltungsregeln und entwickeln eigene Positionen, basierend auf Regeln von Bauhaus bis Schweizer Typografie, von längst verstorbenen Typografen über Mikroräume und ihre Beziehungen sowie subjektiv proklamierten Dogmen über Lesbarkeit und Funktionalität. Wir hinterfragen, wer diese Regeln aufgestellt hat, und welchen Gehalt sie für uns in der Gestaltung haben. Aus den Erkenntnissen entwickeln wir individuelle und radikal neue Designansätze und Regeln. Diese werden analysiert, diskutiert und durch Anwendungsexperimente schließlich in einem Plakat manifestiert.

HOW TO "CORE"?

Gemeinschaftliche Publikation

Im zweiten Sprint des Semesters erforscht ihr euer "Synthetic Self", also wie das Selbst im digitalen Zeitalter verstanden wird und welche Ästhetiken damit verbunden sind, über die sich dieses Selbst ausdrückt. Wir analysieren und experimentieren mit den Begrifflichkeiten "NicheCores", "MeCore" und "CoreCore" und gestalten gemeinschaftlich eine Publikation, die eure individuellen visuellen Identitäten definiert und deren Ästhetiken und Artefakten "devirtualized". Hierbei geht es um das Verstehen von visuellen Referenzen und das Erforschen der Möglichkeiten ihrer Transformation und ihres Kommunikationswerts.

BAUHAUS INHOUSE

Kommunikationskampagne und Ausstellungsgestaltung

Im finalen Teil entwickeln wir als Inhouse-Design-Team die visuelle Identität für die Semesterausstellung. Dies umfasst Ausstellungskonzept, Plakat, Social Media, Website, Raumgestaltung, Merchandise (!), Beschilderung und die Präsentation der vorherigen Projekte sowie die Ergebnisse aus den anderen Kursen. In dieser größeren Gruppe teilen wir effizient Aufgaben und Arbeitsschritte, um eine komplexe Identität mit starker Umsetzung zu schaffen.

Bewerbung:

Send (via mail at hello@florianmecklenburg.com) one sheet with three images next to each other that represent the following:

Image 1: A representation of a graphic design rule that you would like to break.

Image 2: Something visual you are passionate about that shows a part of your identity.

Image 3: Your role in a design team.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe und Präsentation

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Abgabe der Arbeiten und Endpräsentation vor der Summaery

324110024 Farb Raum Druck Raster

A. Palko Veranst. SWS: 6
Fachmodul
Do, wöch., 10:00 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101, Raum 101 M1b, 25.04.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

Der Kurs »Farb Raum Druck Raster« behandelt wichtige Informationsbereiche der Druckproduktion und der Farbwahrnehmung. Wir werden uns in den Grenzbereichen von Raster und Farbprofilen bewegen, eigene erstellen und zu Druck bringen. Uns interessiert nicht der klassische »perfekte« CMYK-Druck sondern wir werden durch bewusste Verschiebungen und Abweichungen experimentelle Druckwerke erzeugen. Wir bewegen uns vor allem in den Bereichen Offsetdruck und Risographie.

Eine begleitende Exkursion zu der DZA in Altenburg ist vorgesehen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Druckobjekt

324110026 Look Entwicklung in Blender

T. Spiegelhalter Veranst. SWS: 4
Fachmodul
Mi, wöch., 17:00 - 19:30, Raum 102 in der BH 15, 17.04.2024 - 10.07.2024

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 Veranst. SWS: 2

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

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 Physarim polycaphalum (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

324110028 Packshot - Kamera & Licht

K. Hofmann, J. Hüfner Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 09:00 - 10:30, Online, 18.04.2024 - 18.04.2024
Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Präsenz Studio / Videowerkstatt, 25.04.2024 - 25.04.2024
Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Präsenz Studio / Videowerkstatt, 26.04.2024 - 26.04.2024
Do, Einzel, 09:00 - 10:30, Online, 02.05.2024 - 02.05.2024
Fr, Einzel, 09:00 - 10:30, Online, 10.05.2024 - 10.05.2024
BlockSat., 09:00 - 17:00, Präsenz Studio / Videowerkstatt, 23.05.2024 - 25.05.2024
Do, Einzel, 09:00 - 10:30, Online, 06.06.2024 - 06.06.2024
Do, Einzel, 09:00 - 10:30, Online, 27.06.2024 - 27.06.2024

Beschreibung

Wie inszeniert man visuell einen Gegenstand für die Kamera?

Wie verändert man das Licht während des Drehs oder automatisiert eine Kamerabewegung? Was muss ich bei extremer Zeitlupe beachten?

Karl Hofmann vermittelt die Grundlagen der Kamera- und Lichtgestaltung für die Inszenierung von Objekten, wie sie aus Werbevideos / Visuals bekannt sind.

Anhand von kurzen Spots, werden sie verschiedene Möglichkeiten anschließend umgesetzt.

Informationen zu Karl Hofmann:

https://frickelfilm.de/

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Prüfungsleistungen: Projekt

Leistungsnachweis

Projekt

324110031 Vote the fuck? Ein Werbespot für Nichtwähler

N.N. Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, 17:00 - 19:00, Online, 17.04.2024 - 17.04.2024
Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, in Raum Marienstraße 1b R301, 29.04.2024 - 29.04.2024
Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, in Raum Marienstraße 1b R301, 13.05.2024 - 13.05.2024
Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, in Raum Marienstraße 1b R301, 27.05.2024 - 27.05.2024
Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, online, 10.06.2024 - 10.06.2024
BlockWE, 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, in Raum Marienstraße 1b R301, 20.06.2024 - 23.06.2024
Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, in Raum Marienstraße 1b R301, 08.07.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Lehrende:

Lucian Engelbrecht & Jonas Trutschan

In dem Kurs wird gemeinsam ein Spot entwickelt und umgesetzt: Von der Ideenentwicklung und Konzeptionsphase über DI (Directors Interpretation) zur Visualisierung und Drehvorbereitung bis zum Dreh und sich anschließenden Postproduktion werden alle Stationen begleitet.

Thematisch soll der Spot Nichtwähler*innen animieren zur Wahl zu gehen. Kunde ist die Landeszentrale für politische Bildung. Die Kursleiter sind Absolventen der visuellen Kommunikation und Inhaber einer Werbefilmproduktion.

Informationen zu Lucian Engelbrecht & Jonas Trutschan https://very-and.media/

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Prüfungsleistungen: Projekt

Leistungsnachweis

Projekt

324110032 Der gute Geschmack

I. Schreiber Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, 08:30 - 12:30, 10.04.2024 - 10.04.2024

Beschreibung

Lehrbeauftragte: M.A. Isa Schreiber

Gewürze, Kräuter, aromatisierte Öle. Wir beschäftigen uns mit der Aufbewahrung, Herstellung und Pflege der Zutaten des „guten Geschmacks” und entwerfen dafür geeignete Gefäße und Tools aus Porzellan.

Dabei gestalten wir Objekte für den Schlickerguss und besprechen diese in der Umsetzbarkeit.

Der Fokus liegt in diesem Fachkurs auf materialgerechten Gestaltungsübungen und prototypischen Fertigungen.

Modell- und Formenbau und das Herstellen von Porzellanobjekten erproben wir in der Werkstatt.

Trotzdem behalten wir den Weitblick für mögliche manufakturelle Produktionsweisen.

Zusätzlich werden wir im Workshopformat verschiedene Oberflächengestaltungen an Testgefäßen und -fliesen erproben.

Zur Endabgabe gehören Arbeitsmodelle, Gießformen und Präsentationsmodelle mit unterschiedlichen Oberflächengestaltungen.

Bemerkung

Ort und Zeit:

Gips- und Formenbauwerkstatt

Geschwister-Scholl-Straße 13, Zi. 007
99423 Weimar

Mittwoch: 8:30 - 12:30 Uhr

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester, CAD Kenntnisse zum 3D-Drucken der abzuformenden Modelle

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Entwurf und Modelle, Austellungspräsentation

(Abgabe und Präsentation)

324110033 Generative Design- Topology Optimization in Rhino and Fusion 360

M. Neuner Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 17.04.2024

Beschreibung

Generatives Design - Topologieoptimierung

In diesem Fachkurs werden wir uns mit der Anwendung von Topologieoptimierungssoftware im Kontext von CAD Programmen auseinander setzen.

Dafür werden wir in Rhinoceros 3D das SKO Script in Grasshopper und in Autodesk Fusion 360 die Generative Design Funktion nutzen.

Zudem werden wir uns mit der Überprüfung der Ergebnisse aus der Topologieoptimierung mittels FEM-Analysen beschäftigen.

Ziel der Optimierung soll es sein, höhere Festigkeiten zu erreichen und Material zu sparen.

Ablauf: Über eine zügige Einarbeitung vorerst in Rhinoceros 3D und dem SKO Script und anschließend in Fusion 360, sollen praktische Versuchsaufbauten gemacht werden,

um Aussagen über die Plausibilität von Berechnungsergebnissen treffen zu können.

Da das Fachmodul mit dem Projekt: "Leichtbau in Bewegung / Bionische Optimierungen im Design" von Prof. Andreas Mühlenberend gekoppelt ist, werden wir uns parallel,

jedoch vorwiegend zum Ende hin mit euren Entwürfen beschäftigen.

Die Teilnahme am Projekt ist verpflichtend für die Teilnahme an diesem Fachkurs.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Abgabeleistung (Dokumentation), Erledigung der Hausaufgaben, Ausstellung Summaery

324110034 Bildet Banden - Creative cooperation in design education

T. Zsagar Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:45, Marienstraße 1b - Projektraum 101, Raum 101 M1b, 17.04.2024 - 10.07.2024

Beschreibung

A radical take on design education, where we dive into cooperative learning to reshape how we create, think, and grow together. "This is not just a course; it's a movement towards a collaborative learning environment where every idea and project is a shared adventure. This journey invites us to break down the walls of traditional education, blending our skills and perspectives to forge innovative paths in design. It's about harnessing our collective strengths to not only face the challenges of design but to redefine them. Here, your voice, your creativity, and your vision become integral parts of a larger tapestry of learning.

The course will demand a significant amount of work, yet it's designed to seamlessly integrate with other courses you're taking. The essence of the course lies not in the volume of work alone but in how we tackle it together. It's structured around the belief that the right support network and collaborative efforts can transform hard work into substantial growth and innovation. Reflecting on this, remember the words of Helen Keller: "Alone we can do so little; together we can do so much." This sentiment captures the heart of our course— The focus is on the collective process and the shared journey. Here, failure is not a result of not doing enough but an opportunity to learn, grow, and succeed as a unified group.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Voraussetzungen

Also open to other degree programs, please refer to your study regulations

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documentation of your work. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats and will be used later on for a publication.

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 Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul
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 Einführungsmodules 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 Veranst. SWS: 2
Werk-/Fachmodul
Mi, wöch., 11:30 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.04.2024

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 entsoprechende Erfahrung im Umgang mit Csound

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe

324110043 Radio.earth

K. Ergenzinger, N.N. Veranst. SWS: 4
Fachmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Klanglabor M5 202-204 Genauer Ablaufplan in gemeinsamer Absprache bei Einführungstreffen– angedacht 2-3 wöchentlich, dafür teilweise ganztägig z.B. um Konstruktionseinheiten fertig zu stellen, 24.04.2024 - 24.04.2024

Beschreibung

Lehrende: Udo Noll

In diesem Fachmodul verbindet sich praktizierte akustische Ökologie mit experimentellem Radio. Radio.Earth ist ein partizipatives Radiokunstprojekt, das sich mit der ökologischen Krise, ihren Auswirkungen auf unsere Umwelt und den Handlungsmöglichkeiten beschäftigt. Mit Hilfe von maßgefertigen, mobilen Mikrofoneinheiten für den Aussenraum ermöglicht und teilt eine offene Gruppe von Mitwirkenden weltweit in unregelmäßigen Abständen Audio-Live-Streams über Stunden bis Tage hinweg. Die Mikrofone übertragen die Klanglandschaften ausgesuchter Orte und Umgebungen, mit unterschiedlichem Grad der Landnutzung und -zerstörung, von wilder Natur bis hin zu landwirtschaftlichen, städtischen und industriellen Zonen. *Natur* wird hierin als kulturelle Konstruktion betrachtet, eng verwoben mit den Ideen und Problemen des Anthropozäns. Ein zentraler Aspekt ist der Austausch und die Diskussion, was wir über wiederholtes, kritisches Zu-Hören über längere Zeiträume hinweg erfahren, begreifen, lernen und tun können.

In diesem Sinne wollen wir unsere Sinne als Sensoren einsetzen und uns in unserer eigenen Praxis engagieren. Eingebettet in eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem oben beschrieben Themen werden wir zwei mobile, solarbetriebene Mikrofoneinheiten bauen, die im Anschluss aktiv als stationär-mobile, permanent sendende Stationen in radio.earth mitwirken werden. Angestrebtes Ziel ist, dass eine der solarbetriebenen Stationen, von einem geschützten Ort des Forschungsgebiet des Greifswalder Moor Centrums streamen wird. Für die andere Einheit planen wir gemeinsam möglichst in Austausch mit lokalen Naturschutzgruppen in/um Weimar relevante Orte zu suchen und zu finden.

Das Fachmodul bildet zusammen mit dem Projektmodul Per-Son-i-fy?, dem Wissenschaftsmodul Epistemic Media und dem Fachmodul Sonic Topologies einen Themenkomplex.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe/Durchführung einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Raum:Klanglabor M5 202-204

Genauer Ablaufplan in gemeinsamer Absprache bei Einführungstreffen – angedacht 2-3 wöchentlich, dafür teilweise ganztägig z.B. um Konstruktionseinheiten fertig zu stellen.

Voraussetzungen

Anmeldung durch formloses Motivationsschreiben + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an

kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de <mailto:*kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de*> , und *make@radio.earth*

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit und gemeinsame Konstruktion einer solarbetriebenen, mobilen Mikrofon-Streaming Einheit

324110044 Solar Sound

C. Wegener Veranst. SWS: 4
Werk-/Fachmodul
Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.04.2024

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 Veranst. SWS: 4
Werk-/Fachmodul
Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.04.2024

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 Veranst. SWS: 6
Fachmodul
Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 010/011, ab 15.04.2024

Beschreibung

11 Ideen für die Kunstakademie der kommenden 20 Jahre

Der Unterricht an einer Kunstuniversität ist interessant, herausfordernd und prägend.
Doch angesichts der zunehmender 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 Kunstuniversität 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 Veranst. SWS: 4
Werk-/Fachmodul
Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.04.2024

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

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

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 worthwile 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 narra-tion. Openness to share own experience and lis-ten to others'.

Anyone interested in a practical approach to per-formance 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 worthwile 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 narra-tion. Openness to share own experience and lis-ten to others'.

Anyone interested in a practical approach to per-formance 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 Zeyneb Ayguyler (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 necessery.

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 Ayguyler (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 necessery.

Leistungsnachweis

All students will exhibit their projects at the Summery 2024.

Werkmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

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

Wissenschaftsmodule

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

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 subse-quently 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

Motivatonal Letter

Leistungsnachweis

project work

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 Audiotechnologie 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 teilnzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Bearbeitung einer schriftlichen Semesteraufgabe

324130011 Kritische Theorien des Antisemitismus

G. Schnödl, KuG Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.04.2024 - 10.07.2024
Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 24.04.2024 - 24.04.2024
Mi, Einzel, 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 19.06.2024 - 19.06.2024

Beschreibung

Im Seminar werden relevante Erklärungsmodelle des modernen Antisemitismus vorgestellt und diskutiert. U.a. beschäftigen wir uns mit den Konzepten Karl Marx‘ und Sigmund Freuds, sowie den von hier ausgehenden Versuchen Ernst Simmels, Moishe Postones und Theodor W. Adornos/Max Horkheimers. Einen weiteren Schwerpunkt bilden Hannah Arendts einschlägige Arbeiten. Zudem interessieren die Bezüge, vor allem aber auch die Unterschiede zwischen Antisemitismus und Rassismus. Auf diese Weise soll der Antisemitismus als ein für die moderne Gesellschaft zentrales Phänomen, und die sozioökonomischen und (massen-)psychologischen Fundamente antisemitischen Denkens herausgearbeitet werden.

Die Lehrveranstaltung geht demnach einen Schritt hinter die zahllosen, auch und gerade im Kunst- und Kulturbereich grassierenden Antisemitismusdebatten zurück und versucht anhand einschlägiger Texte der Antisemitismusforschung zunächst grundlegendes Wissen zum Thema zu vermitteln. Ziel ist es demnach weniger, aktuelle Meinungen und Standpunkte aufzugreifen, den »Nahostkonflikt« zu diskutieren o.ä. Vielmehr geht es darum,

mit dem Antisemitismus ein sehr altes und gut beschriebenes Phänomen mittels anerkannter Texte verständlich zu machen – und zu kritisieren.

Für die Textlektüren und -debatten werden wir uns viel Zeit nehmen. Ziel ist ein genaues Textverständnis, die Herstellung von theoriegeschichtlichen Zusammenhängen und die Fähigkeit, über strittige Punkte argumentationsbezogen zu diskutieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Textprotokolle oder mündl. Prüfung.

Studienleistung: Impulsreferate, kurze Stundenzusammenfassungen, argumentierendes Diskutieren.

Prüfungsleistung: Hausarbeit (6-8 Seiten) oder drei Lektüreprotokolle (à 2 Seiten).

324130014 schreiben als würde ich [zeichnen]- art-writing, writing art, Schreiben als künst-lerische 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 Veranst. SWS: 6
Wissenschaftsmodul
Mo, unger. Wo, 10:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Der Kurs wird auf English stattfinden.

324130016 speculative bodies. performative Interventionen im Stadt-Rand-Land-Raum (FD1)

S. Rücker, A. Dreyer, KuG Veranst. SWS: 6
Wissenschaftliches Modul
Fr, wöch., 09:00 - 17:30, Albrecht-Dürer-Straße 2 - Seminarraum 107, 12.04.2024 - 03.05.2024
Fr, Einzel, 09:00 - 17:30, 03.05.2024 - 03.05.2024

Beschreibung

Körper – Haltung – Stimme – Bewegung – Improvisation – Begegnung – Kollektiv – Raum

Im Kurs erarbeiten wir Impulse und Strategien mit denen wir uns selbst, unsere Umwelt und unsere Verbindungen zu ihr mit und durch unseren Körper wahrnehmen, beobachten, reflektieren und sichtbar machen können. Dabei entwickeln wir Sensibilität und Aufmerksamkeit für Präsenz und soziale Begegnungen. Wir trainieren unser Reflexionsvermögen und Sprachfähigkeit.

Stadt – Rand – Land – Raum

Nach Übungsphasen im geschützten Raum wagen wir schrittweise Konfrontationen mit dem öffentlichen Stadt – Rand – Land – Raum. Wir entwickeln und erproben strategie-orientierte künstlerische Handlungen, durch die wir temporäre Interventionen durch Irritation, Partizipation, Performativität, Provokation etc. hervorzurufen.

Impulse – Übungen – Methoden – Techniken

Im Kurs entnehmen wir Impulse, Methoden, Workshops, Übungen und Techniken aus den Praktiken der Performance Art (Education), des Improvisationstheaters, der Kontaktimprovisation, Stimmbildung, der Landschaftsbeobachtung etc. Wir wandeln sie ab, passen sie an unsere Bedingungen an, erproben, reflektieren und

entwickeln sie weiter. Ihr erfahrt euch selbst als Impulsgeber*innen, in dem ihr Arbeitsphasen plant, moderiert und auswertet. Damit nehmt ihr aktiv Anteil an den didaktischen Entscheidungen des Kurses.

spontan – intensiv – intuitiv – zum Scheitern verurteilt

An vier Freitagen arbeiten wir intensiv, intuitiv und spontan zusammen. Vermeintliche „Misserfolge" sind dabei herzlichst willkommen. Ziel des Kurses ist unser (Selbst)Vertrauen zu stärken, spielerisch Unterbewusstes zum Vorschein zu bringen, um Erfahrungen in unsere künstlerische und kunstpädagogische Praxis einbeziehen zu können.

Kurstermine
12.04. / 19.04. / 26.04. / 03.05.
+ Präsentationstermine
+ Konsultationen zur Vorbereitung der Arbeitsphasen montags

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis
- Vorbereitung, Moderation und Reflexion einer Übung / eines Mini-Workshops / einer Technik / eines Arbeitsauftrages
- Erarbeitung einer partizipativen / performativen Intervention (im öffentlichen Raum)
- analoges Prozesstagebuch

324130017 Spielregeln des Designs

J. Lang, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Do, wöch., 16:00 - 19:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 18.04.2024 - 11.07.2024

Beschreibung

In diesem Seminar wollen wir sowohl theoretisch forschend, als auch praktisch entwerfend die Logiken unterschiedlichster sinnlicher und psychischer Phänomene erkunden und auf ihr Potential für spielerische Interaktionen hin befragen. Welches spielerische Interaktionspotential lässt sich durch das genaue Beobachten und Erforschen einem der Sinne gegenwärtigen Phänomenbereichs gewinnen? Wie können Regeln der Interaktion aus den Phänomenen des Sehsinns, Tastsinns, Gleichgewichtssinns, Wärmesinns, Hörsinns, Geruchssinns oder Geschmackssinns allererst gewonnen werden, sodass die Wahrnehmung und mit ihr das Design regelleitend wird statt umgekehrt einer bestehenden Regel eine wahrnehmbare Form zu geben?

Diesen umgekehrten Prozess des Interaktionsdesigns, nämlich nicht einer bereits vorhandenen Interaktionsvorstellung eine sinnliche Gestalt zu geben, sondern nach den innovativen spielerischen Interaktionsmöglichkeiten gegebener sinnlicher Phänomene zu fragen, wollen wir anhand der konkreten Entwicklung von Gesellschaftsspielen, Brettspielen oder auch performativen Spielkonzepten vollziehen. Recherche, theoretisches Hintergrundwissen und Entwürfe werden hierbei in kleinen Gruppen erarbeitet werden, die jeweils sich einem selbstgewählten sinnlichen Phänomenbereich zuwenden. Das Seminar vermittelt theoretische und experimentelle Grundlagen des Interaktionsdesigns sowie des Zusammenhangs von Sinnlichkeit, Sozialer Interaktion und Psychologie.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324130018 Surrealismus - Kunstgeschichte im Überblick

T. Fuchs, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Bildende Kunst ist nie realistisch gewesen. Mimesis als Idee war seit der Antike nie einlösbar, Visionen und Erscheinungen sind Thema nahezu jedes Heiligen- oder Götterbildes. Wie aber wird Kunst »surreal«? Gibt es hierfür Rezepte und Methoden? Kaum eine Kunstrichtung war so weltumspannend verbreitet wie der Surrealismus. Art Brut bzw. Outsider Art wären ohne die Horizonterweiterungen der Künstler um André Breton kaum Teil unseres heutigen Kunstsystems.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit.

324130019 Terribilità und Divinità - Michelangelo

T. Fuchs, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Michelangelo, ein Titan der Kunstgeschichte, überbordend gelobt und hagiographiert, ist durch die unüberschaubare Fülle an Publikationen kaum darstellbar. Sein vielseitiges Öuvre lässt sich nur durch genauere Analysen der Konstellationen in denen sein Werk entstand greifbar und erfahrbar machen. Kein Künstler oder Kunstwerk steht monolithisch in der (Kunst-)Geschichte. Erst die Faktoren, die Michelangelos Skulpturen, Bauten und Gemälde ermöglicht hatten, die Vorläufer, die Auftraggeber, die Kunsttheo-rien und nicht zuletzt die Rezipienten konstituieren seine meist unvollendeten Werke als »Kunstwerke«.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – »Epochen der Kunstgeschichte bis 1800«. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs at uni-weimar.de!

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit.

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.

324130021 Vorlesung Fundamentals 2: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG Veranst. SWS: 2
Wissenschaftliches Modul
Mo, wöch., 11:00 - 12:30, 15.04.2024 - 08.07.2024
Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.06.2024 - 17.06.2024
Mo, Einzel, 10:30 - 13:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 22.07.2024 - 22.07.2024

Beschreibung

Der Fokus der Vorlesung »Fundamentals II« liegt auf der Einführung in die Theorie und Geschichte des Design. Hierzu gibt die Lehrveranstaltung einen Überblick über zentrale Positionen der Gestaltung, ausgehend vom Ende des Zweiten Weltkrieges bis hin zu Fragen der Nachhaltigkeit und digitalen Gegenwart. Ziel ist der Aufbau eines grundlegenden Verständnisses für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge aufnimmt,

integriert und ebenso zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung richtet sich aufgrund ihres Grundlagencharakters an alle Fachbereiche und Fachsemester. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und findet wöchentlich statt. Die Vorlesungen werden digital dokumentiert und sind den Studierenden jederzeit zugänglich.

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

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.

324130025 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkunst/Mediengestaltung/Informatik

J. Paulus, R. Röttel Veranst. SWS: 4
Seminar
Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 17.04.2024

Beschreibung

Diese Veranstaltung führt in die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienwissenschaft ein. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über einschlägige Ansätze der Medientheorie gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien offengelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden.

Leistungsnachweis

Präsentation und Anfertigung von drei Textproben zum wissenschaftliche Schreiben

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, M. Gohsen, K. Heinrich, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 4
Vorlesung
Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 03.04.2024
Do, gerade Wo, 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übung, ab 11.04.2024
Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), schriftliche Prüfung, 24.07.2024 - 24.07.2024

Beschreibung

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen.

Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten.

Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

engl. Beschreibung/ Kurzkommentar

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt.

Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

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

Sonstige Module

WICHTIGER HINWEIS: Diese Aufstellung bildet nicht ausschließlich den Studienverlaufsplan Ihres Studienganges ab, sondern umfasst auch alle Module, die Sie interdisziplinär belegen können. Bitte PRÜFEN Sie vor Ihrer Wahl die Anrechenbarkeit der Veranstaltungen anhand Ihrer für Sie gültigen STUDIENORDNUNG.

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, N.N., Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 4
Vorlesung
Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Übung, ab 12.04.2024
Di, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Vorlesung, ab 16.04.2024
Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Prüfung /exam, 19.07.2024 - 19.07.2024

Beschreibung

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

engl. Beschreibung/ Kurzkommentar

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur