

Vorlesungsverzeichnis

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

SoSe 2024

Stand 23.04.2024

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)	3
Fachmodule	5
Projektmodule	19
Wissenschaftsmodule	36
Sonstige Module	50

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)**324120035 Freies Projekt - Design und Management**

G. Babtist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324140009 Bachelorfachmodul

G. Babtist, N.N.
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mo, wöch., ab 01.04.2024

Beschreibung**Reflexion von Sinn- und Zweck des Modellbaus in der Kommunikation und Präsentation der Produktdesign-Bachelorarbeit**

Das Ziel des Moduls ist die qualitative Reflexion über die Funktion des letztendlichen praktischen Modellbaus.

Darüber hinaus soll es helfen, die Kommunikation eurer Konzepte für die Präsentation und Verteidigung der Thesis zu verbessern.

In diesem Modul wird explizit auf die praktischen Aspekte der Bachelorarbeit eingegangen (u.a. Material/Umsetzung, Versuchsaufbauten, Workshops, Kooperationen).

Nichtsdestotrotz ist es mit dem Bachelor-Vorbereitungsmodul wechselseitig verschränkt.

Das Modul sensibilisiert die Studierenden des Bachelor-Studiengangs Produktdesign im Rahmen eines Workshops für die Bedeutung des Modellbaus in der Kommunikation der Bachelor-Abschlussarbeit.

Im Workshop wird gemeinsam diskutiert und reflektiert, wann welche Art des Modellbaus an welcher Stelle des jeweiligen persönlichen Entwurfsprozesses in der Abschlussarbeit geeignet ist.

Der Workshop wird ca. zur Hälfte der offiziellen Bachelor-Bearbeitungszeit durchgeführt. (Termin wird noch bekannt gegeben)

Format:

Workshop

Rhythmus:

Einmalig (Block)

Zeitraum:

Nach Vereinbarung, Termin des Workshops wird noch bekanntgegeben

Workload:

Die zu erwerbenden Leistungspunkte (6 ECTS) setzen sich wie folgt zusammen bzw. umfassen die folgenden Komponenten:

- Selbststudium: 174 Stunden
- Präsenzstudium: 6 Stunden (Workshop)

Zu beachten: Dieses Modul ist ein Pflichtmodul. Weiter Informationen finden sie unter dem Punkt: Voraussetzungen

Bemerkung

Ort: Raum 116 (VDV)

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Studierende im Bachelorstudiengang Produktdesign müssen sich im Abschlusssemester befinden oder eine angemeldete/formal zugelassene Abschlussarbeit im Sommersemester 2024 durchführen.

Die Teilnahme am Modul ist für Studierende verpflichtend, die unter der Prüfungsordnung PV2019 studieren und ein angemeldetes Abschlussprojekt haben.

Studierende im Abschlusssemester bzw. mit angemeldeter Abschlussarbeit (Bachelor) im SoSe24, die nicht unter der PV2019 studieren, können am Modul teilnehmen, dies ist jedoch nicht obligatorisch (wird aber sehr empfohlen).

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die aktive Teilnahme an dem Workshop und b) die praktische Erarbeitung von Modellen zur Kommunikation von Konzepten während der Präsentation und Verteidigung der Bachelor-Thesis.

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](#).

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, Schraubzwinde, 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. Hufner, 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

Motivational 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.

324110007 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Schöll-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 vorgestellten 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 Fähigkeit

*weitere Abgabeleistungen auf Wunsch nach Absprache möglich

Erkenntnis, Befähigung

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

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

project work

324110012 Design und Lehre. Digitale Lernwerkstatt. Bewegtes Bild

S. Reyes Sotomayor, C. Giraldo Velez, KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

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

Beschreibung

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

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

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

Der Kurs wird von der Filmemacherin Sandra Reyes geleitet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

324110013 DRUCKLABOR – Texturen Verräumlicht**N.N., 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

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

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 manufaktuelle Produktionsweisen.

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

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

Bemerkung

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, Ausstellungspräsentation
(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 "Democracy - Das Konzept!" und "Democracy - 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 "Democracy - Das Konzept!" und "Democracy - Bewegtbild"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und regelmäßige Teilnahme

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.

324110049 Toolbox II (Pflichtmodul)**A. Mühlenberend, G. Babtist, A. Kemmerich**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., ab 01.04.2024

Beschreibung

Im Fachmodul Toolbox II werden im Rahmen konzentrierter Workshops, sowie regelmäßigen Unterrichtseinheiten Kenntnisse und Fähigkeiten zur Konzeption und Durchführung nieder- und mittelkomplexer Entwürfe, und deren analoger und digitaler Darstellung erlernt.

Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den ANSCHLUSS sowie FUNDAMENTALS II und umfasst 6 SWS.

INHALTE

Handzeichnen für Designer*innen

Vertiefung Grafik, Layout, Druck

3D-Modeling mit Rhinoceros

Rhetorik-Kurs

Bemerkung

Termine und Räume werden noch bekannt gegeben.

Voraussetzungen

Ausschließlich für Studierende im Produktdesign, 2. Semester

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Ausstellung

324140009 Bachelorfachmodul

G. Babtist, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., ab 01.04.2024

Beschreibung

Reflexion von Sinn- und Zweck des Modellbaus in der Kommunikation und Präsentation der Produktdesign-Bachelorarbeit

Das Ziel des Moduls ist die qualitative Reflexion über die Funktion des letztendlichen praktischen Modellbaus.

Darüber hinaus soll es helfen, die Kommunikation eurer Konzepte für die Präsentation und Verteidigung der Thesis zu verbessern.

In diesem Modul wird explizit auf die praktischen Aspekte der Bachelorarbeit eingegangen (u.a. Material/Umsetzung, Versuchsaufbauten, Workshops, Kooperationen).

Nichtsdestotrotz ist es mit dem Bachelor-Vorbereitungsmodul wechselseitig verschränkt.

Das Modul sensibilisiert die Studierenden des Bachelor-Studiengangs Produktdesign im Rahmen eines Workshops für die Bedeutung des Modellbaus in der Kommunikation der Bachelor-Abschlussarbeit.

Im Workshop wird gemeinsam diskutiert und reflektiert, wann welche Art des Modellbaus an welcher Stelle des jeweiligen persönlichen Entwurfsprozesses in der Abschlussarbeit geeignet ist.

Der Workshop wird ca. zur Hälfte der offiziellen Bachelor-Bearbeitungszeit durchgeführt. (Termin wird noch bekannt gegeben)

Format:

Workshop

Rhythmus:

Einmalig (Block)

Zeitraum:

Nach Vereinbarung, Termin des Workshops wird noch bekanntgegeben

Workload:

Die zu erwerbenden Leistungspunkte (6 ECTS) setzen sich wie folgt zusammen bzw. umfassen die folgenden Komponenten:

- Selbststudium: 174 Stunden
- Präsenzstudium: 6 Stunden (Workshop)

Zu beachten: Dieses Modul ist ein Pflichtmodul. Weiter Informationen finden sie unter dem Punkt: Voraussetzungen

Bemerkung

Ort: Raum 116 (VDV)

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Studierende im Bachelorstudiengang Produktdesign müssen sich im Abschlussemester befinden oder eine angemeldete/formal zugelassene Abschlussarbeit im Sommersemester 2024 durchführen.

Die Teilnahme am Modul ist für Studierende verpflichtend, die unter der Prüfungsordnung PV2019 studieren und ein angemeldetes Abschlussprojekt haben.

Studierende im Abschlussemester bzw. mit angemeldeter Abschlussarbeit (Bachelor) im SoSe24, die nicht unter der PV2019 studieren, können am Modul teilnehmen, dies ist jedoch nicht obligatorisch (wird aber sehr empfohlen).

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die aktive Teilnahme an dem Workshop und b) die praktische Erarbeitung von Modellen zur Kommunikation von Konzepten während der Präsentation und Verteidigung der Bachelor-Thesis.

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](#).

321120016 HOME SWEET WORK

Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 09:30, ab 09.04.2024

Beschreibung

Im Projekt WORK OUT geht es um die Gestaltung eines Arbeitsplatzes. In einem zweiteiligen Entwurf werden Möbel und Alltagshelfer gestaltet, die die Arbeit im Homeoffice aktiver gestalten.

- Recherche und Analyse zu vorgegebenen und eigenen Themen im Rahmen der Projektarbeit
- Formulierung eigene präziser Entwurfsaufgabe im Rahmen der inhaltlichen Vorgabe des Projektes
- Prototypische Erprobung oder adäquate Visualisierung des Konzeptes und Evaluierung in der Einzelkonsultation
- Umsetzung der Konzeption zu einem qualitätvollen Produktentwurf unter Berücksichtigung gebrauchsfunktionaler, technischer und ökologischer Bedingungen.
- Anleitung zu Präsentation und Dokumentation von Prozess und Ergebnis • Individuelle Betreuung gestalterischer Arbeiten • Werksbesichtigung/Exkursion soweit möglich

Bemerkung

Präsenztermine:

wöchentlich dienstags, mittwochs, donnerstags

Moodle/BBB-Termine:

wöchentlich an wechselnden Tagen, wird am ersten Veranstaltungstag bekannt gegeben

Voraussetzungen

Nur für Produktdesign 2. Semester, Projektmodul Kurzschluss, 1 Seminar (wissenschaftliches Einführungsmodul 6 ECTS/LP).

Leistungsnachweis

künstlerisch/gestalterische Leistung in Ideenfindung, Entwurf und Umsetzung ergebnisorientierte Arbeit Teilnahme an regelmäßigen Projektbesprechungen, Exkursionen und Veranstaltungen Zwischenpräsentation I und II Anfertigung und Präsentation von Arbeitsmodellen, Vormodellen und einem Endmodell Dokumentation der Arbeit in analoger und digitaler Form Abschlusspräsentation

Art der Prüfungsleistung: Teilaufgaben

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 übersät 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 "LiteraturEtagé" 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 Lehlabor für das digitale Entwerfen und Herstellen mit unregelmäßigen Materialien. In diesem Projekt werden wir Entwürfe für Kindermöbel entwickeln und umsetzen und dabei Logiken und Workflows erproben, die „wertlose“ Krummhölzer zu wertigen Designs umwandeln. Die Hölzer werden hierfür in einer Campus-eigenen solaren Trockenkammer getrocknet, mittels 3D-Scanning erfasst und in einer gemeinsamen Datenbank inventarisiert. Diese Datenbank verwenden wir dann selbst als Testnutzer*innen indem wir unsere Designs mit ihren Komponenten abgleichen und paaren. Der im Titel genannten Begriff der nicht-standardisierten Serialität bezieht sich hierbei weniger (wie häufig im Diskurs um mass customisation) auf die Ebene der Nutzenden sondern eher auf das Entwerfen mit nicht-standardisierte Materialien und das entwickeln von Designs und Workflows, die diese natürliche Variabilität einbauen und sie sich gar zu Nutzen machen.

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

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

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung:

Dienstag, 16.04.2024, 14:00 Uhr

Leistungsnachweis

Dokumentation

324120006 Kafka2024

W. Kissel

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, gerade Wo, 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 verpflichtenden Fachkurs erlernt. Wir versuchen in diesem Projekt erstmalig, die interdisziplinären und fakultätsübergreifenden Möglichkeiten der BUW dergestalt zu nutzen, in-dem wir Studierende des Ingenieurwesens 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 Bauingenieurwesen / 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 künstlerischen 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 / Präsenprüfung / 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, 03.05.2024 - 03.05.2024

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

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, 06.06.2024 - 06.06.2024

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, 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, 04.07.2024 - 04.07.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 05.07.2024 - 05.07.2024

Beschreibung

»*There is a problem.*

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

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

Wie können wir in Zeiten gesellschaftlicher Herausforderungen uns und andere aktivieren? Wie können wir Ängste in Mut, Hoffnung und Zuversicht transformieren? Wie kommen wir in ein konstruktives Tun? Wie können wir zwischen uns und Menschen gegensätzlicher Haltungen Brücken bauen? Wie können wir respektvolle Dialoge initiieren? Wie können wir konstruktive Handlungsräume entwickeln, in denen die Fürsorge über das Gemeinsame mehr

zählt als die Teilung in Differenzen? Wie können wir durch alltägliche Praxis nachhaltig gesellschaftliche Strukturen verändern? Wie können wir als Künstler*innen, Designer*innen, Lehrer*innen und Pädagog*innen im öffentlichen Raum handeln? Und welche künstlerischen, performativen oder didaktisch-methodischen Instrumente stehen uns dabei zur Verfügung?

Fragen, die uns aktuell beschäftigen, werden zu Antriebsfedern unserer eigenen künstlerischen, Design- oder didaktisch-methodischen Interventionen für den öffentlichen Raum, die anschließend als »Local Activism« an diversen Orten im öffentlichen Raum in Aktion gebracht, erprobt und realisiert werden. Dabei nehmen wir den öffentlichen Raum Thüringens als Aktionsraum wahr, kartieren Beobachtungen kritisch und entwickeln konstruktive und kreative Möglichkeitsräume, in denen Partizipation, Empowerment, multiperspektivischer Dialog und gegenseitige Fürsorge auf praktisch erprobt werden. Neben der Auseinandersetzung mit der Arbeit lokaler Akteur*innen, z.B. Funkhaus OST oder Kollektiv Kubik lernen wir dazu in Workshops Grundlagen kreativen und konstruktiven Empowerments, die wir in unserer eigener Praxis als Künstler*innen, Designer*innen, Pädagog*innen vielfältig einsetzen können - »Kritisches Kartieren« nach Oranotango, »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.

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

J. Heinemann, KuG

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

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 Weiterbildungsmodulen für Lehrkräfte auseinanderzusetzen. Pädagogische und bildungspolitische Vorstellungen sind interessengetrieben. 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.

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez, C.

Veranst. SWS: 16

Wegener

Projektmodul

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

Beschreibung

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

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

Vorlesung:

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

Workshop:

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

Konsultation:

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

Exkursion:

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

—

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

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

Anmeldung:

- Anmeldung über das BISON Portal

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

Leistungsnachweis:

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

Voraussetzungen

Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

324120032 Freies Projekt - Emerging Technologies and Desgin

T. Pearce
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324120033 Freies Projekt - Industriedesign

A. Mühlenberend
Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324120034 Freies Projekt - Material und Umwelt

M. Kuban

Projektmodul

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324120035 Freies Projekt - Design und Management

G. Babtist

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

324120036 Anschluss - DSCN Design-Study-Culture-Need**G. Babtist, A. Nowack, N.N.**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 09.04.2024

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 09.04.2024

Do, wöch., 09:00 - 12:00, ab 11.04.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 11.04.2024

Beschreibung

Anschluss:

DSCN**Design-Study-Culture-Need**

Wie und was ermöglicht euch in Zukunft bestmöglich Design zu studieren?

Das Projekt will sich intensiv mit folgenden Fragestellungen auseinandersetzen:

Arbeit? Arbeit und Kreativität?

Designarbeit? Berufsbild Design? Berufsbild Produktdesign?

Berufsbild Produktdesign und KI?

Kreativwirtschaft?

Universität? Studium? Studieren?

Fakultät?

Studiengang? Identifikation? Studiengangkultur?

Verortung studentischer Arbeitsplatz?

Campus?

Werkstatt und Labor? Digitale und analoge Werkzeuge? Ergonomie? Organisation?

Kreativität und Innovation? Entwurfsprozess? Entwurfsmethodik? Zeit- und Projektmanagement?

Studieren simuliert Arbeit?

Produktdesign studieren?

Weimarer Modell?

Freiheit? Projektstudium?

Haltung?

Übung? Wie machen es andere? Wie geht es aber am besten?

Welche Software braucht ihr? Welche Hardware braucht Ihr?

Es soll das Entwerfen als situationsgebundene Prozess in seinen verschiedenen gleichzeitig zu bearbeitenden Ebenen geübt und exemplarisch durchgespielt werden. Langfristige Strategie und Handlungsfähigkeit ergänzen sich ebenso wie empirisches und kurzfristiges exploratives arbeiten. Zwei Schritte vorwärts, einer zurück. In der Repetition von Ein- und Ausgabe, divergieren und konvergieren, Ideen zwischen Auftraggeber, Designer und Team abstimmen und kommunizieren. Die grundlegende Fähigkeit, sich selbst Ankerpunkte im Ungewissem oder innerhalb gesteckter Grenzen zu definieren und durch die Generierung eigener Erfahrungswerte, eigener Erkenntnisse, effektive Entscheidungen treffen zu können, ermöglicht es Einschränkungen als kreative Herausforderung zu begreifen.

Lang und kurz, vertiefend intensiv und explosiv explorativ. Konkret soll der Entwurfsprozess an mehreren parallelen Aufgaben im gleichen Kontext geübt werden.

Die Aufgabe (Lang) soll in Teamarbeit über die Entwicklung eines tragfähigen Konzeptes und seiner Darstellung bezüglich der oben beschriebenen Fragestellung bearbeitet werden. Die andere Aufgabe (Kurz) wird ebenfalls im Team abgewickelt. Die Endpräsentation findet während der summaery-2024 statt.

Lang: Diese Aufgabe fängt mit einer theoretischen Recherche in Teams an und mündet in inhaltlich verschiedenen Referaten, zu vorweg gestellten Themen bezüglich der oben im Text beschriebenen Fragestellungen. Das erarbeitete Wissen dient als sensibler Input und Inspirationsquelle für den darauffolgenden, von den Lehrenden begleiteten Entwurfsprozess. Das erzeugte Wissen wird untereinander transferiert.

In Teams aus jeweils 2 Studierenden werden Designstudien zu folgenden Fragen; „Wie und was ermöglicht euch in Zukunft bestmöglich Design zu studieren?“ (Zoom-out) und „Arbeitsplatz Projektstudium?“ (Zoom in) entwickelt. Letztendlich werden die Entwürfe im Maßstab 1:10 und 1:1, umgesetzt. Die Endpräsentation findet, während der summaery-2024 statt. Es entsteht „ein Produkt“ welches auf einzigartige Weise, in seiner Nutzung, eventuell während der nachfolgenden Studienzzeit, getestet werden kann. Wichtige Erfahrungswerte und Erkenntnisse im Bezug zur Entwicklung ganzheitlicher Konzepte (Zoom-Out) und dessen Kommunikation mittels eines stellvertretenden Produkts (Zoom-In) werden somit geschaffen.

Kurz: Die später im Prozess flankierende Kurzaufgabe lehnt an das Projektthema an und sollte, mindestens, in 2 daran verwandte, sinnvolle periphere Produkte rund um den „Arbeitsplatz Projektstudium“, münden. Die Kurz-Entwürfe werden von den zweier-Teams umgesetzt. Beide Entwürfe sollen im Hauptmaterial Blech gestaltet werden, wobei eine kleinserielle Produktion simuliert werden soll. Erste produktionsrelevante und marktwirtschaftliche Erkenntnisse werden vermittelt und gewonnen.

Neben dem Wissenschaftsmodul Fundamentals-2 und dem Fachmodul Toolbox-2 wird folgendes zusätzlich im Projekt integral angeboten: Workshop Präsentation, Rhetorik und freie Rede Bauhaus Design Positions Vortragsreihe Vortrag KI und

Berufsbild Produktdesign Workshop unter Leitung von

„Cream on Chrome“

Alumni Vortragsreihe

Exkursion

Das Projekt wird neben individuelle und gemeinschaftliche Konsultationen durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Neben der gemeinschaftlichen Endpräsentation, während der summaery-2024 ist vor Ende des Sommersemesters eine individuelle Dokumentation des Projektes von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

und/oder

Donnerstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff wurden absolviert.

Leistungsnachweis

Präsentation, Ausstellung und Dokumentation

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.

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](#).

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

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.

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

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul/Seminar

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

Beschreibung

PLEASE NOTE:

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

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

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

Learning to use the tools of the future.

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

Critical engagement and responsible use of AI tools.

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

new roles for creatives

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

perspectives

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

transparency and sustainability

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

teaching and learning

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

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

project work

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

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

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

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 Grenzen des Verstehbaren sprengt, dann wäre es der, nicht kreativ sein zu wollen.« (Reckwitz)

Für diese Feststellung spricht zunächst die Allgegenwart eines kreativen Ethos, das längst auch außerhalb künstlerischer und gestalterischer Branchen in nahezu sämtlichen Lebens- und Arbeitsbereichen europäischer Kulturen normativ geworden ist. Gleichzeitig scheint der Begriff Kreativität den Sprung hinter die Empirie zurück in die strukturellen Voraussetzungen unseres Denkens und Handelns geschafft zu haben. Kreativität, könnte man sagen, 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 Bedeutung 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 veränderten 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.

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, Moische 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).

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.

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

N.N., 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/Seminar

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, Stimmgebung, 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 herzlich 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

Do, wöch., 16:00 - 19:00, 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 Œuvre 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 Kunsttheorien 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@uni-weimar.de!

Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit.

324130020 Theorie der Sound- und Radiokunst

N. Singer, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul/Seminar

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

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.

324130029 Bachelor Essentials: Aufbau, Dokumentation, Einbettung (Bachelorvorbereitungsmodul)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, gerade Wo, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 15.04.2024 - 08.07.2024

Beschreibung

Das Bachelorvorbereitungsmodul »Bachelor Essentials: Aufbau, Dokumentation, Einbettung« vermittelt den Studierenden des Bachelorstudiengangs Produktdesign eine fundierte Basis für die Entwicklung ihrer zukünftigen Bachelorarbeit. Das Seminar vermittelt den Studierenden verschiedene Designforschungsansätze und -methoden, die ihnen dabei helfen sollen, eine fundierte Forschungsfrage für ihre Bachelorarbeit zu formulieren und ihre Gestaltungsarbeit gezielt zu planen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Förderung ihrer Reflexionsfähigkeit. Die Studierenden werden ermutigt, ihre gestalterischen Entscheidungen und theoretischen Grundlagen kritisch zu hinterfragen, um ihr gestalterisches Potenzial weiterzuentwickeln. Die Analyse von Designtheorien im Kontext aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen ermöglicht es den Studierenden, ihre eigene gestalterische Perspektive zu erweitern und innovative Lösungen zu entwickeln.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Studierende im Bachelorstudiengang Produktdesign müssen sich im Abschlussemester befinden oder eine angemeldete/formal zugelassene Abschlussarbeit im Sommersemester 2024 durchführen. Die Teilnahme am Modul ist für Studierende verpflichtend, die unter der Prüfungsordnung PV2019 studieren und ein angemeldetes Abschlussprojekt haben. Studierende im Abschlussemester bzw. mit angemeldeter Abschlussarbeit (Bachelor) im SoSe24, die nicht unter der PV2019 studieren, können am Modul teilnehmen, dies ist jedoch nicht obligatorisch (wird aber sehr empfohlen).

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

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

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Schwannseestraße 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, 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

924110000 Gathering Around the Campus of Tomorrow

A. Toland

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 10:00 - 14:00, Online-Treffen, 19.04.2024 - 19.04.2024

Fr, Einzel, Online-Termin, 03.05.2024 - 03.05.2024

Fr, Einzel, Online-Termin, 17.05.2024 - 17.05.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 31.05.2024 - 31.05.2024

Fr, Einzel, Online-Termin, 14.06.2024 - 14.06.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 28.06.2024 - 28.06.2024

Beschreibung

Inmitten vielfältiger globaler Herausforderungen, gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und individueller Unsicherheiten ist der "Campus of Tomorrow" ein offener Ort des interdisziplinären Austauschs zu neuen Formen lernenden Handelns, dessen kooperativer Entwicklung und räumlicher Verortung.

An diesem fiktiven Ort, lokalisiert im bestehenden Kontext der immer schon für Erneuerung stehenden Bauhaus-Universität Weimar, wollen wir der allgemeinen Ungewissheit unserer Zeit durch eine Befragung der Rolle der Universität als Institution der Wissensgenerierung -Vermittlung und -Anwendung begegnen und gemeinsam Formen des Umgangs mit dem Unwissen erproben.

Ziel soll es dabei sein, in interdisziplinärer Zusammenarbeit eine Veränderung der Vorstellungskraft anzustoßen, die zu kreativem Handeln und folglich zu räumlichem und strukturellem Wandel führen kann. Konkret wollen wir uns mit der Institution Universität und ihren Entwicklungspotenzialen auseinandersetzen und Visionen des Wandels in konkreten künstlerischen Projekten erfahrbar machen. Die Projektansätze sollen aus dem Dialog mit programmatischen, institutionellen, räumlichen und persönlichen Ebenen des Bauhauses heraus Visionen des "Campus of Tomorrow" imaginieren. So soll in einem offenen Prozess ein Raum für lernendes Handeln eröffnet werden, in dem wir Denkgewohnheiten aufbrechen und methodische Gewohnheiten in Frage stellen.

Ausgehend von Transformations-Potentialen und den eigenen methodischen Kompetenzen, sollen künstlerische Projekte entwickelt und umgesetzt werden, die in einer gemeinsamen Forschungswerkstatt reflektiert und als künstlerische Methode beschrieben werden. Damit wollen wir die Eigenart und Qualität künstlerischer Mitwirkung an der Gestaltung zukunftsfähiger Lernräume hervorheben. In einer Überlagerung aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft entsteht so ein Laboratorium, in dem die Zukunft im Jetzt erlebbar wird.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches »Bauhaus.Modul« durchgeführt von Miriam Hamel (stud. PhD K+G) und Claire Waffel (stud. PhD K+G). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alex Toland (K+G).

Voraussetzungen

Keine besonderen Voraussetzungen erforderlich.

Leistungsnachweis

Konzeption, Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, Abschlusspräsentation und kurze schriftliche Reflektion der künstlerischen Method.

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](#).

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

**G. Babtist, A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG, W.
Sattler**
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2