

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)

Winter 2018/19

Stand 13.03.2019

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	12
Architekturtheorie	12
Gestalten im Kontext	16
Darstellen im Kontext	16
Kulturtechniken der Architektur	16
Stadtsoziologie	18
Fachmodule	21
Gestalten im Kontext	21
Darstellen im Kontext	24
Medieninformatik	25
Digitale Planung	28
Technische Grundlagen Interface Design	30
Gestaltung medialer Umgebungen	32
Wahlmodule	38

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)**Informationsveranstaltung zur Vergabe der Semesterprojekte****B. Rudolf, J. Springer, N. Wichmann-Sperl**

Sonstige Veranstaltung

Mo, Einzel, 10:00 - 13:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 08.10.2018 - 08.10.2018

Semesterkonferenz Architektur

Sonstige Veranstaltung

Mi, Einzel, 14:30 - 15:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, Aufbau, 13.02.2019 - 13.02.2019

Mi, Einzel, 15:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 13.02.2019 - 13.02.2019

Projekt-Modul**118220401 Einführungsmodul: Bauhaus Oasen - trans-lokal vernetzen****J. Geelhaar, A. Kästner, B. Rudolf, S. Zierold**

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 15.10.2018 - 21.01.2019

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 4. Plenum, 28.01.2019 - 28.01.2019

Beschreibung

Dem zu erwartenden Informationsbedarf gegenüber dem „Staatlichen Bauhaus“ soll im Jubiläumsjahr 2019 mit einer mobilen, medialen Installation an authentischen Bauhaus-Orten begegnet werden: potenzielle Standorte sind diejenigen, die mit dem Staatlichen Bauhaus in Weimar in Beziehung standen, wie die Wirkungs-, Wohn- oder Repräsentationsorte der ehemaligen Bauhäusler sowie die aktuelle Adresse der Bauhaus-Universität Weimar. Die Orte bilden ein Netzwerk und können im Rahmen eines Bauhaus- Spazierganges erfahren werden. Eine mobile, interaktive Installation ermöglicht die Vermittlung von Informationen unter Einbeziehung der Medien Klang, Licht, Projektion, Text, Bild oder Video zur Gestaltung hybrider Realitäten und räumlicher Situationen im urbanen Raum. Das Projekt „Bauhaus Oasen _ trans-lokal vernetzt“ setzt sich mit der Idee des historischen Bauhauses auseinander und sucht nach aktuellen Fragestellungen der Gegenwart und Zukunft. Der Slogan „Kunst und Technik eine neue Einheit“ findet eine Erweiterung durch die Anwendung neuer Technologien. Mit interaktiven Mappings soll eine erweiterte Wahrnehmungsebene der Geschichte entwickelt werden. Geplant ist die translokale Vernetzung von Orten in Weimar, Berlin zur „Langen Nacht der Ideen“ und Peking.

Ablauf

Das Projektmodul ist inhaltlich in drei Teile gegliedert, die Auswertung und Kritik erfolgt im Plenum. In der ersten Projektphase werden die Bauhaus-Orte analysiert und in Zeichnungen, Fotos und Konzeptmodellen dokumentiert. Parallel finden Seminare mit unterschiedlichen Schwerpunkten zur Anwendung medialer Werkzeuge und Techniken statt.

In der zweiten Projektphase werden theoretische und gestalterische Konzepte für die mobile, interaktive Installation entwickelt. Diese Konzepte werden mit technischen Möglichkeiten in Beziehung gebracht. Informationen zur Bauhausgeschichte und Gegenwart werden bezogen auf den räumlichen Kontext erlebbar gemacht.

In der dritten Projektphase werden funktionsfähige Prototypen bis zum Maßstab 1:1 entwickelt für eine translokale Vernetzung von Orten in Weimar, Berlin und Peking.

Interdisziplinäre Betreuung durch Professoren des Studienganges der Fakultät Architektur und Urbanistik und der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Begleitende Workshops von Frau Susa Pop, künstlerische Direktorin des Public Art Labs Berlin.

Integriertes Begleitseminar zur „MediaArchitecture Theorie“ (6 ECTS).

Integrierter Workshop, Einführung in gestalterische, interaktive Techniken der Professur Interface Design.

Obligatorischer Einführungskurs „Computational Designmethoden“ der Professur InfAR (6 ECTS).
 Integriertes Seminar „MediaArchitecture Theorie“ (6 ECTS) Entwurfsbegleitend wird ein Überblick über das Fachgebiet der MediaArchitecture vermittelt. Die Architektur wird selbst als ein Medium der Kommunikation, wie Sprache, Texte und Symbole betrachtet. Es werden Medientheorien zu auto-active, responsive, reactive und interactive Konzepten am Beispiel von Architekturen und Installationen vermittelt.
 Anknüpfungspunkte zu den Professuren im Studiengang MediaArchitecture werden aufgezeigt.
 Ein Semesterapparat mit ausgewählter Literatur und die Lernplattform Moodle stehen zur Verfügung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Project description (12 ECTS)

The project responds to the expectations of visitors to get information about "Staatliches Bauhaus" in the anniversary year 2019. Mobile media installations will present information related to authentic Bauhaus-places and domains of the former Bauhaus protagonists in Weimar to make the history present. The places form a network of trails and can be experienced during a Bauhaus walk. The mobile interactive installations at this place will enable the communication of information through the media sound, light, projection, images, text or video to design hybrid realities and spatial situations in urban context.

The project "Bauhaus oases _ trans-local network" deals with the idea of the historical Bauhaus and asked for current questions of present and future. The slogan "art and technology a new unity" finds an extension through application of new technologies. A new layer of historical perception will be developed with interactive mappings. The trans-local networking of places in Weimar, Berlin and Peking with presentation for the "Lange Nacht der Ideen" in Berlin on 1st of Juni 2019 will be organised.

Process

The project is structured in three parts with plenum review.

In the first part students will analyse the history and story of the Bauhaus places and document them with drawings, photos and concept models. Parallel to the analysis students will learn in seminars how to apply different media tools and technologies.

In the second part students will develop theoretical and design-oriented concepts for the mobile, interactive installation. Students will combine the concepts with different technical systems or devices multimedia-based and interactive and integrate them in the installation. Information about the Bauhaus history and present become perceptible related to the context. Finally workable prototypes will be designed up to scale 1:1.

MediaArchitecture theory (6 ECTS)

The attendant course gives an overview about the MediaArchitecture field with looking about theories and MediaArchitecture examples. First of all, architecture is itself a medium, just as language, text and symbols are. Students will read media theories and architecture theories focused on the introductory project and applied to examples of active, responsive, reactive and interactive architectures and installations in different contexts. Students will learn about the professorships of the MediaArchitecture programme and will find literature for the project in the library or in the elearning platform moodle.

118220301 Bauphysikalische Gebäudeplanung

J. Arnold, C. Völker

Seminar

Do, wöch., 09:15 - 16:45

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Im Rahmen der Veranstaltung werden die Grundlagen und die Anwendung bau- und raumakustischer Werkzeuge gelehrt. Dabei werden aufbauend auf vertiefenden Grundlagen Möglichkeiten zur Modellierung von Räumen vorgestellt, verschiedene Ansätze zur raumakustischen Berechnung nach der Diffusfeldmethode vorgestellt und miteinander verglichen bis hin zur raumakustischen Simulation mit Hilfe geometrischer Methoden (Spiegelquellen, Cone-trace-Verfahren).

Ziel sind Kenntnisse der Grundlagen raum- und bauakustischer Aspekte bei der Gebäudeplanung und deren Anwendung im Entwurfsprozess auf konkrete bauliche Situationen.

Bemerkung

Begleitseminar der Projekte:

„Eremitage“ sowie „Der Klang und die Architektur“

117222401 Design by Research – Evidence Based Design Strategies for User-Centred Complex Buildings

S. Schneider, O. Kammler, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 11.10.2018 - 31.01.2019

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 219, 11.10.2018 - 31.01.2019

Di, Einzel, 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, Abschlusspräsentation, 05.02.2019 - 05.02.2019

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Buildings are made for humans. So, the design of buildings requires architects to anticipate how humans will experience and behave in the planned environment. However, this is not an easy task, due to the vast amount of influencing factors coming from the physical environment (such as geometry, light, color) and from the users themselves (different social backgrounds, abilities, expectations, age, etc.). This challenges the design of buildings and results in the fact that even architecturally remarkable buildings, are sometimes hard to understand for building users. We might ask, can't science support designers here?

The role of science in design can be seen in identifying regularities in natural phenomena that can be used in the definition of building parameters. Whereas physical sciences found their way into the design of buildings (such as structural and thermal behaviour), sciences dealing with human behaviour and emotions (e.g. environmental psychology) are still lacking such an integration.

In this project we will try to bridge the gap between architectural design and environmental psychology. Therefore, we first will learn how to evaluate built environments in terms of human-centred aspects such as wayfinding, social interaction and spatial experience. Second we will develop a design strategy that anticipates the 'human-perspective' in the creation of spaces. As a case we will use the design of a "Center for Academic Exchange", a multi-functional building for lectures, seminars, conferences, living and working, requiring a careful consideration of different user groups (scientists, students, visitors) and their interactions.

After your building designs are created, we will test them in a Virtual Reality simulation using Oculus Rift. Following a 'peer evaluation' (everyone is evaluating the designs of the others), by taking eye-level perspective of a potential building user, the critics and comments are used to revise the design.

The project is accompanied by the two seminars "Computational Methods for User-Centered Architectural Design" and "Parametric Building Information Modeling", which are mandatory for this project.

118220102 Campus der Weltbeziehung - Urbane Zellen in Gemeinschaft

L. Nerlich, B. Rudolf

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 204, 11.10.2018 - 31.01.2019

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 203, Abschlussrundgang, 07.02.2019 - 07.02.2019

Beschreibung

Der Campus als Lebens- und Denkraum dient als Metapher und konkrete Erscheinung einer didaktischen (Forschungs- und Bildungs-) Architektur bei der genseitigen Durchdringung zeitgemäßer Wohn-, Arbeits- und Freizeitmodelle. Individuelle und gemeinschaftliche Handlungsmuster sind hier stadträumlich und architektonisch zu fassen und miteinander auszubalancieren.

Die Integration (fehlender) urbaner Funktionszellen ins Netz bestehender Kontexte soll zur Entwicklung resonanter Beziehungen zwischen weitgehend ausdifferenzierten Teilbereichen und Nutzungszyklen beitragen.

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

Exkursionen zu Referenz-Standorten sind in Planung

Erwartete Leistungen:

Vergleichende Diskussion von Beiträgen aus dem Realisierungs-Wettbewerb 2018 der Uni-Erfurt

Modellhafte Abstraktion einer biographischen Erfahrung eines internationalen Campus

Fehlbedarfsanalyse eines Campus aus eigenem Erleben

Konzepte urbaner Funktionszellen im Kontext des gewählten Ortes

Entwurf verallgemeinerbarer Standards flexibler Nutzungseinheiten

(wie Denkkzellen, Dialogmöbel, Wandelgänge, co-working-Zonen, Spielräume, usw.)

Auszug aus der Aufgabenstellung eines Forschungsbaus für Weltbeziehungen am Campus der Uni-Erfurt: Architektur ist per se gebaute Weltbeziehung und sollte im Falle des explizit diesem Anspruch gewidmeten Forschungsbaus die Idee differenzierter Kommunikationsmuster inhärenter Wechselbeziehungen zwischen Subjekten und Objekten mittels adäquater Gesten, Metaphern und Archetypen, phänomenologisch sichtbar machen. Idealerweise entstehen so Forschungsarchitekturen, die den Forschungsprozess räumlich und funktional begleiten. Die Einheit der Differenz zwischen System und Umwelt (Luhmann), zwischen ausdifferenzierten Teilsystemen und ihren Kontexten selektiver Kommunikationsverstärker (Suche nach Wahrheit in der Wissenschaft) können so zu einer plausiblen und anschaulichen baulichen Repräsentanz geführt werden. Diskursive und dialogische Räume begleiten die hier artikulierten Forschungsambitionen von Weltbeziehungen im Sinne einer unterstützenden, physiologisch wirksamen Architektur, und provozieren so auch unwahrscheinliche Begegnungen zwischen ursprünglich autonomen Systemen und Erfahrungswelten zu Gunsten hybrider Widmungen.

„Die Welt ist, was der Fall ist, sie besteht nicht nur aus Sachen, sondern aus Sachverhalten“... (Ludwig Wittgenstein), die wiederum als Aktypen (Handlungsmuster) in Archetypen (im übertragenen Sinne: vergegenständlichten Gesten) manifestiert werden und schließlich im Sinne eines „Parlamentes der Dinge“ (Bruno Latour / ANT, Akteur-Netzwerk-Theorie) eine relevante Stimme zuerkannt bekommen.

Die (Forschungs-) Landschaft, der (Bildungs-) Weg, die (Wandel-) Halle, die (Verbindungs-) Brücke, das (Erkenntnis-) Tor, die (Grenzerfahrungs-) Wand, das (Theorie-) Fenster und immer wieder der (Kommunikations- oder Denk-) Ort stehen sowohl für konkrete bauliche Archetypen als auch metaphorisch für die auszuhandelnden Natur-Kultur-Konflikte. In dieser schrittweisen eidetischen Reduktion (Husserl) werden mögliche weitere komplexe Phänomene in ihrer Wesenheit auf elementare architektonische Qualitäten zurück- und schließlich in der komplexen architektonischen Geste des Forschungsbaus wieder zusammengeführt.

Einer praktikablen Kollegstruktur ist nur mittels einer vielgliedrigen und flexiblen Raumstruktur zu entsprechen, die gleitende Übergänge zwischen Denkkzellen und öffentlichen Präsentationsräumen bereitstellt. Entscheidende Ankerpunkte sind jedoch die Übergangszonen selbst, in denen das notwendige Maß an Variabilität erzeugt werden kann sowie der Zusammenhalt und die Orientierung innerhalb der Struktur garantiert werden soll (z.B. in Form einer zentralen Wandelhalle und gemeinsamen Schnittmengen mit allen anderen Funktionsbereichen).

Idealtypische Arbeitsformen und -Zyklen sowie die darin angelegten Kommunikationsformate liefern die Resonanzmuster in einer anzustrebenden interaktiven Architektur. Deren adäquate, situationsbezogene Widmung erfordert wiederum, die einzelnen Funktionsbausteine (Wand, Handbibliothek, Tisch, Stuhl, Licht, ...) auf logische Weise temporär zu verzahnen. Der Handlungsspielraum der Akteure in der Infrastruktur soll durch

Ausstattungskonzepte realisiert werden, die zwischen Möbel und Ausbau neue Standards dank hoher Modularität generieren. Mittels weitreichender Elementierung der Ausstattungsbausteine soll eine flexible Forschungslandschaft erzeugt werden, die klare abgrenzbare Einheiten garantiert aber auch zwischen differenzierten Ansprüchen in jeweils neuen Konstellationen vermittelt.

Der architektonische Raum fungiert neben seiner Schutzfunktion auch als Zeichen, als Erinnerungsraum, als Speichermedium, als Gedächtnis, in das, im Sinne des Palimpsest, Überschreibungen vorgenommen werden, die dabei mit sedimentierten Erfahrungsmustern interagieren. So entsteht idealerweise über architektonischen Gesten eine signifikante Codierung von anschlussfähigen Orten in der Forschungslandschaft. Denk-Raum und architektonischer Raum werden in Resonanz als Einheit begreifbar.

Dabei sind typische Konstellation zu erzeugen, die den mentalen und den geometrischen (euklidischen) Raum, den Ereignisraum und den Erinnerungsraum, den Ort-Raum und den Bewegungsraum, und weiter polare Beziehungsräume unterschiedlicher Wahrnehmungsebenen miteinander synchronisieren und harmonisieren helfen. Ein speziell dafür entwickeltes Funktions- und Raumprogramm bedient sich u.a. Erkenntnissen aus der Architekturwahrnehmung (in deren physiologischer und psychologischer Dimension) entlang relevanter theoretischer Konzeptionen wie z.B. der Atmosphärentheorie (Gottfried Böhme) sowie systematischer Beispielsammlungen von Referenzmustern gebauter Atmosphären in historischen und zeitgemäßen Architekturen.

Dass „Gegenwart immer aus der Zukunft auf uns kommt...“ (Flusser), scheint zunächst eine weitere Kränkung unseres historischen Bewusstseins (in der Fortschreibung traditioneller Erfahrungsmuster), schließt aber bei genauerer Betrachtung die aktuellen Debatten um Nachhaltigkeiten im Zusammenhang mit dem Denken in Stoff- und Energiekreisläufen ein, die mittels magischem (bildgebenden) Bewusstsein (Flusser) prognostisch argumentieren. Das eröffnet einen wertvollen experimentellen Spielraum für die Weiterentwicklung kontextualer Muster innerhalb des Raumprogrammes mit freien Valenzen für (noch) Unvorhersehbares als notwendige Option der Zukunftsfähigkeit des Konzeptes. Architektonisch relevant wird dies sowohl in konstruktiven wie material-ästhetischen Parametern.

Bemerkung

Begleitseminar:

Alexandra Abel – Weltbeziehungen / 3+3 ECTS

118220103 Weltbeziehungen

A. Abel

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 16.10.2018 - 29.01.2019

Di, Einzel, 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, 22.01.2019 - 22.01.2019

Beschreibung

Auf dem Campus der Weltbeziehungen treten die Verbindungen zwischen den einzelnen Einheiten in den Vordergrund. Jede Beziehung ist ein Kontakt, eine Aufmerksamkeitsentscheidung, eine Verknüpfung. Gemeinsam sind unsere Beziehungen ein Gefüge und bedingen unsere Positionierung und unsere Fixierung in dieser Existenz. Beziehungsgefüge sind komplexe filigrane Gebilde, deren Qualität durch zahllose Faktoren bestimmt wird. Wir können an ihnen scheitern oder mit ihnen reüssieren.

Durch unsere Beziehungen setzen wir uns ins Verhältnis zu uns selbst, zu den anderen, zu unserem Tun und zur Welt.

Der urbane Kontext ist auf der einen Seite durch die Möglichkeit zu besonders dichten Beziehungsgefügen bestimmt. Auf der anderen Seite wirkt er potentiell pathologisch durch Faktoren wie Vereinsamung, Entfremdung, Rückzug, Überstimulation, Fehldeutungen und Ambivalenz-Erfahrungen.

Wie kann Architektur Einfluss nehmen auf die Gestaltung unterschiedlicher Beziehungsgefüge bezogen auf einen urbanen Campus?

Wir wollen in diesem Seminar mit dem Wissen und der Methodik der Psychologie Beziehungsgefüge analysieren, auseinandernehmen, in ihren Elementen und Wirkmechanismen betrachten und dann neu zusammensetzen – mit dem Ziel, sie zu optimieren und gegebenenfalls neu zu denken.

Beziehungsgefüge bezogen auf

Den Kontext von Wohnen

Den Kontext von Arbeit

Den Kontext von Didaktik

Den Kontext von Freizeit

Den Kontext von Generativität

Den Kontext von Umwelt

Den Kontext von Welt als größtmöglichem Bezugsrahmen.

Bemerkung

nur Begleitseminar zum Projektmodul "Campus als Resonanzraum von Weltbeziehungen"

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis (6 ECTS):

3 ECTS – Punktuelle seminarbegleitende „Von Woche zu Woche“ – Aufgaben wie z.B. Materialsammlung für gemeinsame Reflexionen oder Umfeld-Beobachtungen usw.

3 ECTS – Schriftliche Ausarbeitung zum eigenen Entwurf in Form einer Herleitung und Begründung der eigenen Entwurfsidee

118222403 Parametric Building Information Modeling

O. Kammler, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 09.10.2018 - 29.01.2019

Beschreibung

Beim Entwurf von Gebäuden müssen zahlreiche Elemente (wie z.B. Gebäudeform, Räume, Öffnungen, Erschließungsform, Konstruktion) definiert und sorgfältig aufeinander abgestimmt werden. Building Information Modeling (BIM) unterstützt diesen Prozess, indem es Gebäudeelemente vorhält, die schnell platziert und verändert werden können. Aufgrund der Vielzahl der Elemente, aus denen ein Gebäude besteht, gestaltet sich dieser Prozess jedoch oft als zeitaufwendig und unflexibel bei Änderungen im Entwurf. Indem Regeln definiert werden, die beschreiben wie Elemente zueinander in Beziehung stehen sollen (Parametrisierung), können Modelle erzeugt werden, die sich automatisch an bestimmte Parameter (z.B. Gebäudehöhe, Gebäudebreite, Anzahl der Räume) anpassen.

Im Seminar werden wir die Möglichkeiten der Parametrisierung von Gebäudeinformationsmodellen untersuchen. Als Fallbeispiel dienen uns Entwürfe für Schulen in Äthiopien. Die verwendete Software ist Revit und PlugIn Dynamo.

Für Studierende im Projektmodul „Design by Research“ ist dieser Kurs verpflichtend.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When designing buildings, numerous elements (e.g. building shape, rooms, openings, circulation, construction) must be defined and carefully attuned. Building Information Modeling (BIM) supports this process by providing building elements that can be easily placed and modified. However, due to the large number of elements that make up a building, this process is often time-consuming and inflexible when changes are made to the design. By defining rules that describe how elements should relate to each other (parameterization), models can be generated that automatically adapt to certain parameters (e.g. building height, building width, number of rooms).

In this seminar we will examine the possibilities of parameterization of building information models. The software used is Revit and PlugIn Dynamo. For students in the project module "Design by Research" this course is obligatory.

318220000 Intermedialitätskonzepte am Bauhaus

C. Tittel

Veranst. SWS: 4

Plenum

Do, wöch., 11:00 - 15:00, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 18.10.2018

Beschreibung

Als Walter Gropius 1919 das Staatliche Bauhaus in Weimar gründete, wollte er nicht nur Kunst, Handwerk und Technik, sondern alle Disziplinen unter dem Dach der Architektur vereinen. Der Intermedialitätsgedanke ist also dem Bauhaus von Beginn an inhärent. In den Vorkursen, Werkstätten, in der Ausbildung sowie im künstlerischen Schaffen zeigte sich ein ungebrochener medienübergreifender Gestaltungswille. Das Ziel war ein „alles umfassendes Gesamtwerk, das jede Isolierung aufhebt“ (László Moholy-Nagy). Das Leben, der Alltag, wurde dabei ebenso integriert wie neue Techniken und künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten durch die Aufhebung der künstlerischen Spezialisierungen erforscht wurden. Auf der Suche nach innovativen Ansätzen experimentierten die Bauhauskünstler_innen mit verschiedensten Materialien und Medien und überwand dabei die Gattungsgrenzen.

Im Plenum werden wir den intermedialen Experimenten am Bauhaus nachgehen. Im Zentrum steht dabei der Bauhaus-Schüler Kurt Schmidt, der mit seinem „Mechanischen Ballett“ (1923) nicht nur eines der revolutionärsten Tanzstücke des 20. Jahrhunderts schuf, sondern auch bildende Kunst, Bewegung und Musik auf kongeniale Weise miteinander verband. Schmidt hat bis zu seinem Tod 1991 intermedial gearbeitet und zahlreiche Arbeiten im Spannungsfeld zwischen Tanz, Musik, Bühne und Bildender Kunst geschaffen. Ausgehend von Schmidts Werk soll einerseits der Intermedialitätsgedanke theoretisch erforscht, aber auch praktiziert werden. In zwei Blöcken werden wir gemeinsam mit der Fakultät Architektur in Zusammenarbeit mit der Kunstsammlung Gera sowie dem Theater Gera an einer Neuinszenierung des „Mechanischen Balletts“ arbeiten, aber auch gemeinsam die Ausstellung „Intermediale Experimente am Bauhaus. Kurt Schmidt und die Synthese der Künste“ vorbereiten. Am 22./23.10.2018 ist eine Exkursion nach Köln in die Theaterwissenschaftliche Sammlung geplant, wo sich alle Skizzen der Bühnenwerke am Bauhaus im Original finden. Die Exkursion wird von Torsten Blume, Kurator am Bauhaus Dessau begleitet. Das Plenum steht in engem Zusammenhang mit den Seminaren „Bühnenexperimente am Bauhaus im Kontext 1 + 2“.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Intermedial Concepts at the BAUHAUS

In the plenary we will explore the intermedia experiments at the Bauhaus. The focus here is on the Bauhaus student Kurt Schmidt, who is still unknown to many. In his famous piece "Mechanical Ballet" (1923) - one of the most revolutionary stage plays of the 20th century – he combined fine arts, movement and music. Until his death in 1991 Schmidt worked intermedially and created numerous works between dance, music, theater and fine arts. Based on Schmidt's work, in the course we will do research work on the idea of intermediality at the Bauhaus. In two blocks we will work together with the Faculty of Architecture in collaboration with the Gera Art Collection and the Theater Gera where will take place a new production of the "Mechanical Ballet" in March 2019. We are also preparing the exhibition "Intermedial Experiments at the Bauhaus. Kurt Schmidt and the Synthesis of the Arts". On 22/23 October 2018 an excursion to Cologne to the Theatre Studies Collection is planned.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Hausarbeit – ein Text für den wissenschaftlichen Leitfaden

318220001 Art and Biomedica: agencies of being

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 11.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Theresa Schubert, PhD

In the 1960s cybernetician Stafford Beer brought up the idea that there should be a completely new way to the construction of computing elements: finding some material with the appropriate liveliness rather than laboriously engineering dead matter. Since always observations of and in nature have inspired artists. In recent years more and more artists – often with a background in media and technology – have turned to the biological side and included living matter in search for new modes of expression and a shift to nonhuman viewpoints: the autonomy and unpredictability of organisms, a processual approach of observation and revealing, ideas of interspecies-collaboration.

This course focuses on the convergence of bioart and media art. We discuss relevant theories and philosophies. Presentations of artistic projects from the fields of bioart, media art and art+science collaborations will form the basis for the mediation of concepts. Between dirt, dust and data, fluids, cells and organic life, the creation from a non-human perspective is the aim of the project.

What happens at the intersection of art, biology and new media technologies? What are the unique features of living materials and how can they be included in an artistic context? How can ideas based on research and processes of experimentation be translated into sensual experiences?

With a focus on sensory experiences students should develop installations, interfaces, performances, objects, or video works that can be exhibited (exhibition space in Berlin is available). The project is aimed at graduate students and offers both a structured work process as well as self-directed, individual project work and a space for conceptual discussion and idea translation.

Bemerkung

weitere Termine: additional lectures Thursdays 19-20:30 (bi-weekly), R204 M7b

Voraussetzungen

Motivation letter to schuber3@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regular attendance to classes and active participation through short presentations is mandatory
- development of an individual research project / exhibitable artwork
- documentation of your project on the GMU Wiki

318220002 IDMC - Interface Design Masterclass / Moholy-Nagy Machines

Veranst. SWS: 16

J. Geelhaar

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.10.2018

Beschreibung

For the Bauhaus year 2019 we will have a thematic focus on the experimental works of the Bauhaus Master Moholy-Nagy. We will investigate possibilities how we can build on this tradition and translate his groundbreaking works in today's digital world.

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces. Content wise there generally are no specific requirements. It is expected that participants develop their individual ideas, which will then be discussed exemplarily in the progress of the project. At the beginning of the semester specific cooperations might be introduced. In the summer term a cooperation with a course offered by Dr. Claudia Tittel related to the Bauhaus stage will be possible.

The project is otherwise closely related to research in the Interface Design Group.

Current research issues are:

- Embedding digital functions in physical forms and smart objects.
- Development of new and unconventional Interfaces for the interaction of human beings with digital services, urban and architectural spaces.
- Printed Electronics
- Sound and Light installations

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying courses of the Interface Design Group.

This course is also open for advanced students wishing to perform individual research or who want to develop initial concepts for their Master thesis in the next semester. In this case it is necessary to discuss the individual project idea before the start of the course or latest at the beginning of the course, in order to agree on an individual project and learning plan for the semester.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The project offers an insight into current and advanced practical and theoretical methods and technologies in Interface Design.

The Interface Design Masterclass unites students from different professional (Designers, Artists, Architects, Scientists/Engineers) and cultural backgrounds. It is an interdisciplinary and international class that deals with individual practical projects that will be discussed and investigated exemplarily. Projects include webbased interfaces, mobile and Internet of Things applications as well as multi-modal and tangible interfaces.

The three central qualities of the individual projects are:

- Design Concept and Draft
- Art & Design related quality
- Technical realisation

Different teaching forms inside the project are offered accordingly:

- Plenum: regular group meeting for exemplary discussion of individual projects and content. Participation is obligatory.

- Workshop: compact practical "hands-on" workshops for crafts and skills (on appointment, partly weekends).

Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Lecture: accompanying lectures for Bachelor and Master students are offered. Participation is optional - depending on individual knowledge.

- Consultation: individual project progress and professional personal development can be discussed in individual consultations on appointment. A minimum of three consultations is recommended.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design (Showreel) am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden. Die Umsetzung eines "proof-of-concept" Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format erwartet (Abgabe auf CD oder DVD).

Theoriemodule

Architekturtheorie

1744208 Bauhaus-Spaziergänge. Das Bauhaus vermitteln (Ma)

I. Weizman, T. Apel

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 09.10.2018 - 29.01.2019

Mi, Einzel, 12:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 12.12.2018 - 12.12.2018

Beschreibung

Bauhaus-Orte

Walter Gropius brachte 1919 eine Idee nach Weimar und keine fertige Schule. Nach der Gründung des Staatlichen Bauhauses Weimar stand somit der Aufbau der Schule und nicht der Bau neuer Schulgebäude im Fokus des Handelns. Die Bauhäusler nutzten die Gebäude der ehemaligen Kunstschule und der ehemaligen Kunstgewerbeschule für Ihre Arbeit.

Hier entwickelte sich das Bauhaus von einer Kunstschule zu einer Schule für Gestaltung. Heute gehören diese genannten Orte, neben den Bauhausstätten in Dessau und Bernau, zum Welterbe der UNESCO und sind somit sehr präsent und in jedem Reiseführer zu finden.

Daneben gibt es aber auch die Orte, die zum Leben der Bauhäusler gehörten, die Ateliers, in denen sie gearbeitet haben, die Orte wo sie gewohnt haben, wo sie Drachen steigen ließen oder wo Laternenfeste stattgefunden haben.

Im Seminar suchen und besuchen wir diese Orte in Weimar und entdecken sie und Ihre Nutzungsgeschichte durch die Bauhäusler. Begleitend werden wir die Bauhaus-Gebäude in Dessau im Rahmen einer Exkursion besuchen. Dafür sind 40 Euro für Fahrt und Führungen und 40 Euro für die Übernachtung (optional) in Dessau einzuplanen. Für Eintritte in Museen in Weimar sind etwa 10 Euro einzuplanen.

Das Seminar bietet die Möglichkeit zur inhaltlichen Vorbereitung auf die Bauhaus-Spaziergänge. Nach dem Seminar besteht für alle Teilnehmenden die Möglichkeit in das Team der Bauhausspaziergänger aufgenommen zu werden und im Jahr 2019 Gäste auf den Spuren des Bauhauses durch das Welterbe und durch Weimar zu führen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

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

Bemerkung

Vertiefung des beschriebenen Seminars:

Neben dem beschriebenen Kurs besteht eine Vertiefungsmöglichkeit für dieses Seminar in Auseinandersetzung mit dem Bauhaus und seinen Orten.

Leistungen, die im Vertiefungsteil entstehen, sollen geeignet sein im Jubiläumsjahr für Sichtbarkeit und Auseinandersetzung mit der Geschichte des Bauhauses und seiner Entwicklung zu sorgen.

Das kann exemplarisch durch Ausstellungen, Installationen oder Führungen geschehen.

Es ist auch möglich im Seminar Beiträge für das Bauhaus-Fest "Republik der Geister", welches am 12. April 2019 stattfinden wird, zu erarbeiten.

Für die Teilnahme am vertiefenden Seminar erhalten Studierende 6 credits.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Lehrveranstaltungen

Exkursionen in Weimar und Dessau

Referat zu einem ausgewählten Bauhaus-Ort in Weimar oder Dessau

schriftliche Arbeit, Essay (3000 Wörter), Abgabe Ende des WiSe 2018/19

118223002 Lessons from Utopia — Der Kibbuz als Modell (Ma)**R. Schüler**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 10.10.2018 - 09.01.2019

Do, Einzel, 19:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, Workshop "Re:Considering the Commons", 20.12.2018 - 20.12.2018

Beschreibung

Die Veranstaltung widmet sich der Geschichte der Kibbuzim. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie sich im Ideal der Kibbuzlebens zentrale Themen der architektonischen Moderne von der Französischen Revolution bis in die Gegenwart verdichten: Die Vorstellung sozialer Gerechtigkeit auf Grundlage demokratischen Handelns, des kollektiven Wohnens und Arbeitens, aber auch die Befreiung aus wirtschaftlicher Abhängigkeit, Ausbeutung und politischer Unterdrückung. Diese Themen stellte für viele progressive Architekten und Architekturtheoretiker der Moderne einen Bezugsrahmen dar und inspirierten sie angesichts sich wandelnder politischer, wirtschaftlicher und sozialer Realitäten zu konkreten Projekten und Bauten, mit der sie ihre Verantwortung innerhalb der Gesellschaft reflektieren und wahrnehmen konnten.

Mit Blick auf das Jubiläumsjahr 2019 wollen wir vor allem die Wechselwirkung zwischen sozialutopischen Impulsen und avantgardistischen Architekturkonzepten in den Blick nehmen. Jenseits des zum Klischee herabgesunkenen Slogans „Kibbuz und Bauhaus“ und fernab jeder Fetischisierung und Historisierung des Bauhauses soll die Sensibilität für Herausforderungen der Gegenwart unsere Arbeit leiten – und zwar ganz konkret in der Frage nach neuen Formen des gemeinschaftlichen Wohnens und Arbeitens in einer hochkapitalisierten und -spezialisierten Gesellschaft.

Vor diesem Hintergrund sollen ausgewählte Kibbuzim in Israel besucht und analysiert werden. Die Kibbuzim sind bis heute das größte und erfolgreichste Projekt eines sozialutopischen Aufbruchs, der sich auch architektonisch artikuliert. In Zentrum steht dabei die Frage, wie die Erfahrungen aus beinahe 110 Jahren Kibbuzbewegung – von ihrer Blütezeit über die tiefe Krise bis hin zur grundlegenden Neustrukturierung der letzten Jahrzehnte – für Architekturstudenten und die Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft fruchtbar gemacht werden können. Die Ergebnisse unserer Untersuchung sollen für die Triennale der Moderne im September 2019 in einer Ausstellung aufbereitet.

Im Rahmen des Seminars ist eine Exkursion nach Israel geplant. Es ist geplant, die Exkursion durch einen Reisekostenzuschuss zu fördern.

Leistungsnachweis

- regelmäßige und aktive Teilnahme an den Seminarsitzungen
- Recherche und Analyse eines exemplarischen Kibbutz und seiner Geschichte
- Teilnahme an der Exkursion nach Israel (02.03. bis 09.03.2019)
- Erarbeitung einer wissenschaftlichen Studie zum Thema des Seminar ins Form einer Hausarbeit

118223001 Der Kibbutz als Modell (Ma)**R. Schüler**

Veranst. SWS: 2

Exkursion

Sa, wöch., 02.03.2019 - 09.03.2019

Beschreibung

Die Veranstaltung widmet sich der Geschichte der Kibbutzim. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie sich im Ideal der Kibbutzlebens zentrale Themen der architektonischen Moderne von der Französischen Revolution bis in die Gegenwart verdichten: Die Vorstellung sozialer Gerechtigkeit auf Grundlage demokratischen Handelns, des kollektiven Wohnens und Arbeitens, aber auch die Befreiung aus wirtschaftlicher Abhängigkeit, Ausbeutung und politischer Unterdrückung. Diese Themen stellten für viele progressive Architekten und Architekturtheoretiker der Moderne einen Bezugsrahmen dar und inspirierten sie angesichts sich wandelnder politischer, wirtschaftlicher und sozialer Realitäten zu konkreten Projekten und Bauten, mit denen sie ihre Verantwortung innerhalb der Gesellschaft reflektieren und wahrnehmen konnten.

Mit Blick auf das Jubiläumsjahr 2019 wollen wir vor allem die Wechselwirkung zwischen sozialutopischen Impulsen und avantgardistischen Architekturkonzepten in den Blick nehmen. Jenseits des zum Klischee herabgesunkenen Slogans „Kibbutz und Bauhaus“ und fernab jeder Fetischisierung und Historisierung des Bauhauses soll die Sensibilität für Herausforderungen der Gegenwart unsere Arbeit leiten – und zwar ganz konkret in der Frage nach neuen Formen des gemeinschaftlichen Wohnens und Arbeitens in einer hochkapitalisierten und -spezialisierten Gesellschaft.

Vor diesem Hintergrund sollen ausgewählte Kibbutzim in Israel besucht und analysiert werden. Die Kibbutzim sind bis heute das größte und erfolgreichste Projekt eines sozialutopischen Aufbruchs, der sich auch architektonisch artikuliert. In Zentrum steht dabei die Frage, wie die Erfahrungen aus beinahe 110 Jahren Kibbutzbewegung – von ihrer Blütezeit über die tiefe Krise bis hin zur grundlegenden Neustrukturierung der letzten Jahrzehnte – für Architekturstudenten und die Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft fruchtbar gemacht werden können. Die Ergebnisse unserer Untersuchung sollen für die Triennale der Moderne im September 2019 in einer Ausstellung aufbereitet.

Im Rahmen des Seminars ist eine Exkursion nach Israel geplant, voraussichtlich vom 02.03. bis zum 09.03.2019. Es ist geplant, die Exkursion durch einen Reisekostenzuschuss zu fördern.

Voraussetzungen

Teilnahme am Seminar "Lessons from Utopia - Der Kibbutz als Modell"

Leistungsnachweis

- regelmäßige und aktive Teilnahme an den Seminarsitzungen
- Recherche und Analyse eines exemplarischen Kibbutz und seiner Geschichte
- Erarbeitung einer wissenschaftlichen Studie zum Thema des Seminar ins Form einer Hausarbeit

117123007 Zur Geschichte der Bauhaus-Universität Weimar (Ma)

N. Korrek

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, 15.10.2018 - 28.01.2019

Beschreibung

Neben der chronologischen Besprechung der institutionellen Entwicklung zur heutigen Universität sollen vor allem das Selbstverständnis und die Fremdwahrnehmung der einzelnen Schulen und ihrer wichtigsten Vertreter kritisch reflektiert werden. Im Mittelpunkt der Veranstaltungsreihe im Bauhaus.Semester stehen die Bedeutung der frühen Institutionen für die spätere Bauhausgründung und die Auseinandersetzungen mit den Ideen und Leistungen des Bauhauses während der jüngeren Entwicklungsphasen. Insgesamt wird die Veranstaltung als Beitrag zur Bauhaus-Rezeption verstanden.

Bemerkung

Die Veranstaltung wird durchgeführt von Herrn Dr. Norbert Korrek.

Leistungsnachweis

Zur Erlangung von Credits ist eine schriftliche Ausarbeitung anzufertigen.

118223003 Neue alte Städte – historisierende Altstadtkonzepte seit den 1970er Jahren**E. Engelberg-Dockal**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 16.10.2018 - 29.01.2019

Beschreibung

Anders als die Altstadt als Rechtsform sind Altstädte in unserem heutigen Verständnis ein „Produkt der Moderne“ (Gerhard Vinken). Gemeint sind Stadtzentren als (vermeintlich) historisch gewachsene, dicht bebaute Areale mit unregelmäßigen, zuweilen malerischen Straßenzügen und Plätzen, die einen Gegenpart zu den rationalen und ökonomischen Stadtanlagen seit dem 19. Jahrhundert bilden. Nach den „Traditionsinseln“ der 1930er Jahre und der Nachkriegszeit scheinen Altstädte seit der Postmoderne gefragt denn je.

Das Seminar beschäftigt sich mit Um- und Neugestaltungen von Innenstadtbereichen seit den 1970er Jahren, die auf historische städtebauliche Strukturen Bezug nehmen bzw. in historischen Typologien und/oder Formen entstehen. Betrachtet werden Beispiele verschiedener Länder mit Blick auf die jeweilige Bautradition. Hierzu zählen beispielweise das Berliner Nikolaiviertel, der „verzögerte Wiederaufbau“ der polnischen Städte Elbing und Stettin, der Dresdener Neumarkt und die Umgestaltung des niederländischen Zaanstad. Ein Exkurs widmet sich neu entstehenden Städten auf der grünen Wiese wie Poundbury in Großbritannien, Brandevoort in den Niederlanden und Jakriborg in Schweden. Gefragt wird nach den jeweiligen Konzepten und deren architektonischer Umsetzung, ebenso nach den Zielen und Strategien der Initiatoren. Im Vordergrund stehen dabei die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema und eine differenzierte wie kritische Betrachtung der gebauten Ergebnisse.

Anstelle von Hausarbeiten werden Poster (mit Kurztexen und Abbildungen) erstellt, die als Grundlage für eine Präsentation der Ergebnisse (z.B. nächste Summaery) dienen sollen. Bestandteil des Seminars ist eine Tagesexkursion mit Besuch der „Neuen Altstadt“ in Frankfurt am Main und der im DAM gezeigten Ausstellung „Die immer neue Altstadt“.

Voraussetzungen

Abschluß Bachelor

Leistungsnachweis

Poster (mit Kurztexen und Abbildungen)

1744255 Theorie der Architektur**I. Weizman**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 23.10.2018 - 23.10.2018

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 06.11.2018 - 06.11.2018

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 20.11.2018 - 27.11.2018

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 11.12.2018 - 11.12.2018

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 08.01.2019 - 15.01.2019

Beschreibung

Diese Vorlesungsreihe beschäftigt sich mit ausgewählten theoretischen und gesellschaftspolitischen Problemstellungen aus der Geschichte und Gegenwart, die die Gestaltung und Konzeption von Architektur veränderte. Anhand beispielhafter Schnittstellen soll untersucht werden, inwiefern neue philosophische Überlegungen im Zusammenspiel mit politischen, kulturellen und technologischen Transformationen Konflikte und Widersprüche hervorgebracht haben, die einen philosophischen Gedankenaustausch auch in der Architektur notwendig machten und damit auf die Gestaltung und Funktion der Architektur Einfluss nahmen.

Architektur wird in diesem Zusammenhang selbst ein Dispositiv indem sie Veränderungen und soziale Zusammenhänge beansprucht und lesbar macht. Aber sie stellt auch ein streitbares Instrument dar, das solche Neuordnungen selbst vorantreibt. Eine Betrachtung eines Werkes der Architektur und seine Einordnung in den Kontext einer Modernisierungsgeschichte erscheint dabei ebenso wichtig wie ein Verständnis der Medien, in denen diese Architektur vermittelt und verändert wird.

Anliegen dieser Vorlesungsreihe ist es, den potentiellen Einflussbereich und die Wirkungsweisen des Berufs zu erkennen, denn Architektur kann zu zeitgenössischen Fragen, Dilemmas und Widersprüchen in unserer Gesellschaft durchaus Positionen beziehen. Anhand einer Betrachtung von historischen und gegenwärtigen radikalen pädagogischen Projekten und kultur-politischen Diskursen, soll auf die Vielfalt der Handlungsspielräume von Architekten und Planern eingegangen werden, sich mit den Planungs- und Gestaltungshegemonien einer Gesellschaft kritisch auseinanderzusetzen.

Als Teil eines sich ständig verändernden geopolitischen Gefüges muss Architektur sich in neuen transnationalen und globalen Zusammenhängen, vernetzten Ökonomien und sich verändernden Landschaften und Naturräumen verstehen. Es geht darum auch um theoretische Konzepte, wechselseitige Lernprozesse zwischen den Kulturen und politischen Regimen zu verstehen. Es stellen sich somit neue Fragen zu den Möglichkeiten der Dokumentation und Erfassung von Architektur und ihren Möglichkeiten, sich an der Entwicklung neuer Methoden der Wissensproduktion und seiner Vermittlung zu beteiligen

Leistungsnachweis

Aufsatz 4.000 Wörter

Gestalten im Kontext**Darstellen im Kontext****Kulturtechniken der Architektur****418240000 Bühnenexperimente am Bauhaus im Kontext 1****C. Tittel**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 17.10.2018

Beschreibung

Das „Triadische Ballett“ von Oskar Schlemmer stellt zweifellos das berühmteste Theater- bzw. Tanzstück der Bauhaus-Bühne dar. Es wurde bereits 1922 in Stuttgart aufgeführt und gehört zu den revolutionärsten Bühnenstücken des 20. Jahrhunderts. Schlemmer setzt sich im „Triadischen Ballett“ mit dem Konzept einer dreifachen Ordnung auseinander: mit dem Verhältnis von Raum – Form – Farbe, Kreis – Quadrat – Dreieck, Bewegung – Kostüm – Musik. Schlemmer hatte bereits in Stuttgart begonnen, mit abstrakten Figurinen, mit Tanz, Bewegung, Kostüm und Bühnenbild zu experimentieren. Doch neben Schlemmer entwarfen auch viele andere Bauhaus-Künstler Theater- und Bühnenprojekte, unter ihnen Wassily Kandinsky, der eine Adaption von Mussorskys „Bilder einer Ausstellung“ vornahm. Aber auch Kurt Schmidt, Xanti Schawinsky, Andor Weininger, Walter Gropius oder László Moholy-Nagy setzten sich mit neuen Bühnenkonzepten auseinander.

Die beiden Seminare „Bühnenexperimente am Bauhaus im Kontext 1 + 2“ untersuchen einerseits die Bühnenexperimente am Bauhaus, stellen sie jedoch in den Kontext der historischen Avantgarden: Beginnend bei den *Serate* der Futuristen und den *Soireen* der Dadaisten, den Aufführungen der *Ballets Russes* in Paris, den Bühnen- und Filmexperimenten der russischen Konstruktivisten oder noch früher, bei Gordon Craigs Überlegungen zur *Übermarionette* oder den insbesondere in Varietés und Cabarets entwickelten Ausdruckstänzen – finden sich viele Elemente in den Theaterprojekten am Bauhaus wieder. Diese internationalen künstlerischen, theoretischen und programmatischen Bezüge aber auch die Einbettung der historischen Avantgarden im allgemeinen und des Bauhauses im speziellen in den krisenhaften historischen Kontext von Erstem Weltkrieg, Revolution und schweren wirtschaftlichen und politischen Turbulenzen, sollen in den beiden Seminaren des Projektmoduls erforscht und diskutiert werden.

Bereits zu Beginn, am 22./23.10. ist eine Exkursion in die Theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität Köln geplant, zu der uns auch Torsten Blume begleiten wird. Das Seminar bietet zudem die Möglichkeit, an der Tanzproduktion des „Mechanischen Balletts“ von Kurt Schmidt (1923) am Theater in Gera/Altenburg (choreografiert von Torsten Blume vom Bauhaus-Dessau) mitzuwirken. Bestätigte Aufführungstermine sind der 9.3. und der 23.3.2019.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Stage Experiments at the Bauhaus in Context 1

The seminars "Stage Experiments at the Bauhaus in context 1 and 2" will centrally work on the stage experiments at the Bauhaus from 1921 to the end of the Dessau period and will contextualize them with other earlier or contemporaneous avant-garde movements and their interest for theatre, dance and live performance in general. But not only the artistic, theoretical and programmatic references are important to situate the stage experiments at the Bauhaus but also the critical historical moment – between World War I, revolutions and massive economic and political crises – within which they are developed.

Leistungsnachweis

Kontinuierliche Mitarbeit im Seminar, verpflichtende Lektüre, mündliche Präsentation (fakultativ)

418240001 Kapseln. Kulturtechniken der Einschließung

R. Ladewig

Seminar

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 18.10.2018

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Kapseln sind Vorrichtungen der Einschließung, Umkleidung und Umhüllung: Buchrollen, Gelenkflüssigkeit, Samen, medizinische Substanzen und Arzneimittel, aber auch Tiere und Menschen, technisches Gerät und Schaltkreise werden von Kapselformen umschlossen und so von einem jeweiligen Außen getrennt, isoliert oder geschützt.

Anhand von zentralen Texten und konkreten Gegenstandsanalysen aus Architektur, Kunst, Design, Technik, Biologie und Medizin untersucht das Seminar die Materialität und Medialität von Kapseln und fragt dabei insbesondere nach den Operationen des Einschließens und der Vermittlung zwischen Innen und Außen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Capsules. Techniques of enclosure

Capsules encase, infold and isolate (scrolls, seeds, fluids, drugs, human beings and animals, technical equipment and circuits) and, in doing so, separate inside from outside. The seminar looks at the materiality and mediality of capsules and inquires into the operations of enclosure and the mediation between inside and outside from a range of perspectives, including architecture, art, design and technology.

Leistungsnachweis

Moderation; Hausarbeit

418240002 Raum/Denken – Raum/Machen

R. Ladewig

Veranst. SWS: 4

Plenum

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 17.10.2018

Beschreibung

Unter dem Titel „Raum/Denken – Raum/Machen“ widmet sich das Plenum grundlegenden Positionen der Raumtheorie des 20. Jahrhunderts aus kulturtechnischer Perspektive. Raum und Räumlichkeit sind in diesem Sinne nicht einfach gegeben (etwa als reine Anschauungsform); sie werden aktiv gemacht, errichtet und gestaltet: in Texten, auf Karten, in Museen, in der Stadt, auf dem offenen Meer, im Weltraum etc. – wobei diese Tätigkeit keinesfalls auf den menschlichen Akteur zu begrenzen ist.

Die Lektüren zielen auf einen Überblick über die einschlägigen Raumtheorien des 20./21. Jahrhunderts, die in ihrem Wechselspiel mit künstlerischen Praktiken (Situationismus, Landart etc.), Ansätzen in Architektur und Design (AnArchitektur, Monospaces etc.), aber auch mit Konzepten aus den biologischen und Lebenswissenschaften untersucht werden. Zugleich dienen diese Untersuchungen der Vertiefung und theoretischen Kontextualisierung der Seminare zur Raumfahrt und zu den Kulturtechniken der Einkapselung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Making space

From the perspective of cultural techniques, space is not a pure form of intuition as in Kant, instead it is conceived of as actively made, produced and designed.

The course readings aim at introducing and providing an overview over the most instructive positions of 20th/21st century theories of space with a focus on the interplay with artistic practices, recent strategies in architecture and design as well as concepts in the biological and life sciences. At the same time, they mean to provide a theoretical framework and deep context for the seminars on space flight and on the cultural techniques of enclosure.

Leistungsnachweis

Moderation; Projektarbeit

Stadtsoziologie

1724415 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 08.10.2018 - 28.01.2019

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Prüfung, 04.02.2019 - 04.02.2019

Beschreibung

Life in German cities has undergone substantial changes in the last decade. Not only the East German cities had to address new challenges after the reunification of the German nation in 1990, but also the West German cities had to reformulate their place in the complex urban networks. Cities are mirroring wider changes in German society where new social and political developments can be observed. Economic and cultural globalization has had a major impact on many aspects of urban life. This lecture will give an overview about major developments in German cities since the German reunification in 1990. It will provide both a sound source of information on the most important issues of German society and reflect important discussion of the international debate on urban studies. After delivering a historical overview of German cities, basic concepts of urban sociology will be developed by discussing subjects like gentrification, segregation, migration, life style diversity and others. The lecture provides an insight view into classical theories of urban sociology as deriving from Max Weber, Georg Simmel and the Chicago School.

Richtet sich an: Europäische Urbanistik, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture, MA NHRE (Fak. B)

Termine: montags, 13:30 bis 15:00 Uhr, 1. Termin 15.10.2017 Ort:

Einschreibung im BISON-Portal!!!

Bemerkung

Richtet sich an: Europäische Urbanistik, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture, MA NHRE (Fak. B)

118222802 Arab urban realities (Ma)**F. Eckardt**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 19:00 - 20:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 15.10.2018 - 28.01.2019

Beschreibung

Cities in the Middle East have never been the subject of our urban studies programmes so far. What we know about cities in the Arab world is often based on relative little knowledge deriving from the media coverage. In this seminar, we would like to counteract on this deficit and we would like to have an insight view into the complexities of cities like Amman, Cairo, Bagdad, Beirut, Alexandria, Damascus, Algeria and others. We will explore the different aspects of contemporary urbanity in these places in twofold: Firstly, we will address certain overarching subjects like Arab Spring, gender relationships, religious and cultural life, the political crisis and the Syrian war. Secondly, we will focus on the different cities and discuss new developments like gated communities, slums, resilience, urban gardening, civil society etc. This seminar is motivated by the chance that we have a group of Arab students and researchers at our institute who would like to work with German students to share their knowledge.

Richtet sich an: BA Urbanistik (Wahlpflichtbereich)

MA Urbanistik; BA Architektur (Wahlpflichtbereich),

MA Architektur (Wahlpflichtbereich)

Einschreibung im BISON-Portal!

118222807 Horizonte: Positionen | Werkstatt | Manifest (Ma)**V. Beckerath, F. Eckardt, S. Helm, S. Schneider, R.**

Veranst. SWS: 2

Schüler, C. Tittel, J. Willmann

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 10.10.2018 - 23.01.2019

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 7b - Seminarraumraum 004, 17.10.2018 - 17.10.2018

Sa, Einzel, 10:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 03.11.2018 - 03.11.2018

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 14.11.2018 - 14.11.2018

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 30.01.2019 - 30.01.2019

Beschreibung

Seminar im Werkstatt-Format.

Thema: Manifest.

Publikation Sommer/Herbst 2019: Horizonte #14 Manifest.

Die Werkstatt steht allen offen.

Ziele

Eine gemeinsame Suche nach Zielen, nach prospektiver Verbindung und Verbindlichkeit.

Die Vielfältigkeit der Universität; die abstrakte Theorie mit der eigenen Position „handgreiflich machen“ (lat. manifestus).

Eine Plattform für Streit, Theorie und Debatte, für praktische Wissenschaft und verantwortbare Praxis.

Mündigkeit in einer hyperflexiblen, hyperindividualistischen Gesellschaft.

Im Verlauf der Werkstatt wollen wir uns dem Gegenstand „Manifest“ zunächst aus medienwissenschaftlicher, soziologischer und architekturtheoretischer Perspektive nähern. Im Anschluss sollen neue Formen des Manifestierens ausgelotet und erprobt werden um diese schließlich mit Inhalten, mit eigenen Positionen und gemeinsamen Zielen zu füllen, zu publizieren und zu praktizieren. Hierfür wollen wir experimentelle Medien und Formate einsetzen, kritisch hinterfragen und weiterentwickeln.

Die Arbeit der Initiative Horizonte bietet eine infrastrukturelle Grundlage, etwa die inhaltliche Einbeziehung der Horizonte-Vortragsreihe und Workshops mit Vortragenden sowie die Konzeption von Diskursräumen zwischen Studierenden und den beteiligten Lehrstühlen.

Bemerkung

Die Durchführung des Seminars wird von der Horizonte Initiative übernommen.

Die Arbeit der Initiative bietet dabei eine infrastrukturelle Grundlage, etwa die inhaltliche Einbeziehung der Horizonte-Vortragsreihe und Workshops mit Vortragenden sowie die Konzeption von Diskursräumen zwischen Studierenden und den beteiligten Lehrstühlen.

Ansprechpersonen der Initiative: Mats Werchohlad und Eicke Entzian

118222808 Revisiting Utopia: Modernist Housing in Cities of the Global North and South

B. Zamzow

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, Einzel, 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, 12.10.2018 - 12.10.2018

Fr, Einzel, 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, 21.12.2018 - 21.12.2018

Fr, Einzel, 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, 01.02.2019 - 01.02.2019

Beschreibung

Alongside the pure architectural and urban design solution to building a new society, modernism was accompanied by the ideas of a liberal, just society without restraints of colonialism, imperialism, rejecting old traditions and looking into the future. These goals were the same both in the war-torn former imperialist states of the Global North and the newly established post-colonial nation states of the Global South. Political and social institutions built in Europe and the USA after the First World War are strongly related to the architectural movement: a public welfare system, social housing construction, protection of the environment and a liberal system of enabling participation. But the movement didn't stop there. It spread all over the world; and was, at times rightly so, welcomed very critically.

Modernist high-rise blocks or slabs once built as social housing or as other means are reused today and taken back by the community. At times the governments try to use the renovation of these buildings for a revitalization of the whole neighborhood, in other cities activist community efforts regenerate their own buildings or informal communities are being created that look like vertical slums from the outside. Do these communities offer solutions to today's pressing affordability crisis both in the North and the South? Which role does government play, and how much self-help of a community is bearable to the safety of a neighborhood?

We will look into different regions of the world to find practices of how modernist tower blocks are reused and new communities are being built up. A multidisciplinary approach brings together scholars from different disciplines from Bauhaus University and outside Weimar.

Fachmodule

Gestalten im Kontext

118220104 Kritische Gedankengänge

I. Escherich, J. Heinemann, N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 19.10.2018 - 01.02.2019

Beschreibung

„Zu größerer Klarheit über seine Gedanken gelangt man, indem man sie anderen klar zu machen sucht.“ Joseph Unger

Spazieren gehen wird oft verstanden als eine ziellose Praxis der Weltbegehung und -anschauung. Trifft diese Handlung auf das Begehren einer zielorientierten Weltaneignung, verlassen wir den bloßen Erfahrungsraum und verknüpfen diesen mit interessensgeleiteten Erkenntnisprozessen. Lucius Burckhard, Gründer der heutigen Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar, nannte die inszenierten Erkenntniswege „Spaziergangswissenschaften“ – Bettina Güldner, Kuratorin und Kunstvermittlerin, „Kritische Gedankengänge“.

Wie man sie auch nennen mag, werden sie Ausgangs- und Zielpunkt einer Spurensuche in Weimar sein. Einer Suche nach Fakten, Fragen und Erkenntnissen im Entwicklungsprozess „Kritischer Gedankengänge“, die gesammelt, gebündelt, beantwortet und aufbereitet werden, um sich den Denkraum Weimar über dialogische Aneignungsprozesse zu erschließen und sich dem kontroversen Diskurs zu stellen, in den Zeugnisse der Renaissance, der Klassik, des Bauhauses, des Nationalsozialismus sowie der Postmoderne treten.

Ausgehend von Phasen der intensiven Wahrnehmung und Erforschung sowie der Enträtselung ästhetischer, historischer und zeitgenössischer Botschaften, soll ein gestalterisch-experimenteller Prozess angebahnt werden. Ausgelotet werden dabei die Wechselwirkungen von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsprozessen. Der spielerische Umgang und die Experimentierfreude mit der bewegten Raumerfahrung sollen Architekturvermittlung und Architektur produktiv miteinander verknüpfen. Gleichsam sollen Ideen entwickelt werden, wie Menschen ein Zugang zu Architektur, Architekturgeschichte und deren Ausdrucksmöglichkeiten verschafft werden kann. Wie können Alltagspraktiken, subjektiv Gedachtes und Erdachtes sowie Lebensführung mit diesem Feld der Architektur in Verbindung gebracht werden?

Am 28.09.2019 werden die erarbeiteten Kritischen Gedankengänge im Rahmen eines Kongresses zum Bauhausjubiläum eine Form des Zugangs zur diskursiven Annäherung an den Denkraum Weimar darstellen.

Bemerkung

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

Einschreibung Fakultät Architektur und Urbanistik ab 08.10.2018 über das Bisonportal.

Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, A, U, M

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Beginn: 19.10.2018

Unterrichtssprache: deutsch

Leistungsnachweis

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

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

1764271 Experiment.Werkstatt

C. Hanke, C. Riechert

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1b - Modellbau 002, 15.10.2018 - 28.01.2019

Beschreibung

Die Überführung grundlegender handwerklicher Techniken in die jeweilig zur Verfügung stehenden Fertigungstechnologien kann die Umsetzung von architektonischen Entwürfen maßgeblich beeinflussen.

Das Seminar nähert sich diesem Zusammenhang durch die vergleichende Umsetzung von Bauteilen in anerkannten und experimentell unterlegten Techniken.

Bemerkung

Die Einschreibung findet ab 08.10.2018 über das Bisonportal statt.

118220105 Bauhaus Bühne Part 1 (Ma)

L. Nerlich

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, 24.10.2018 - 24.10.2018

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, 25.10.2018 - 25.10.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, 26.10.2018 - 26.10.2018

Block, 09:15 - 16:45, 09.01.2019 - 11.01.2019

Block, 09:15 - 16:45, 27.02.2019 - 01.03.2019

BlockSa, 09:15 - 16:45, 08.03.2019 - 09.03.2019

BlockSa, 09:15 - 16:45, 20.03.2019 - 22.03.2019

Beschreibung

„Der Wunsch ... (ist) groß, ... einen beweglichen Organismus zu schaffen, immer neue Raumgebilde zu erzeugen, deren Wesen die Leichtigkeit der Veränderung ist. Außer einer Art Baukasten aus vielseitig zu verwendenden so genannten Praktikabeln werden also fahrbare Kulissen ... sich ergeben; Schiebewände, Klappgestelle, Mechanismen. ... Es wird eine Art Raumtanz gepflegt, der aus ... räumlichen Beziehungen entwickelt, sozusagen ein Raumabtasten, Raumausschreiten bedeutet. ... Neben der reinen Körperbewegung wird teils unterstützend, teils Selbstzweck das Kostümliche eine Rolle spielen....“ schreibt Oskar Schlemmer 1926 zur Bauhaus Bühne. Im Wintersemester wird im Rahmen des interdisziplinären Bauhaus-Semesters unter der Leitung von Luise Nerlich, Mitarbeiterin an der Professur Bauformenlehre, Fak. Architektur und Urbanistik, der Kurs Bauhaus Bühne Part 1 angeboten.

Die von Oskar Schlemmer und den Studierenden der Bauhaus-Bühnenwerkstatt 1926-1929 entwickelten „Raumtänze“, als ein Format komplexer leiblicher Erkundung, Aneignung und Produktion räumlicher Verhältnisse werden im Rahmen der Bachelor-Lehre aktualisiert.

Im Ergebnis entstehen dazu methodische Versuchsanordnungen, die als lecture demonstrations / lecture performances beim „Bauhaus Festival Bühne Total“ (Dessau 11.-15.09.2019) und im Rahmen der Konferenz „Denkraum Bauhaus“ (Weimar 27.-29.09.2019) öffentlich präsentiert werden.

Torsten Blume (Leiter des Programms „Bauhaus Open Stage“ an der Stiftung Bauhaus Dessau) unterstützt das Projekt inhaltlich.

Den Studierenden wird die Teilnahme am Kurs Bauhaus Bühne Part 2 (3 ECTS auf Testat) dringend empfohlen.

Bemerkung

Die Einschreibung findet ab 08.10.2018 über das Bisonportal statt.

118220106 Bauhaus Bühne Part 2 (Ma)

L. Nerlich

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, Einzel, 13:30 - 18:30, 24.10.2018 - 24.10.2018

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, 25.10.2018 - 25.10.2018

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, 26.10.2018 - 26.10.2018

Block, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7b, R 101, 09.01.2019 - 11.01.2019

Block, 09:15 - 16:45, 27.02.2019 - 01.03.2019

BlockSa, 09:15 - 16:45, 08.03.2019 - 09.03.2019

Block, 09:15 - 16:45, 20.03.2019 - 22.03.2019

Beschreibung

„Der Wunsch ... (ist) groß, ... einen beweglichen Organismus zu schaffen, immer neue Raumgebilde zu erzeugen, deren Wesen die Leichtigkeit der Veränderung ist. Außer einer Art Baukasten aus vielseitig zu verwendenden so genannten Praktikabeln werden also fahrbare Kulissen ... sich ergeben; Schiebewände, Klappgestelle, Mechanismen. ... Es wird eine Art Raumtanz gepflegt, der aus ... räumlichen Beziehungen entwickelt, sozusagen ein Raumabtasten, Raumausschreiten bedeutet. ... Neben der reinen Körperbewegung wird teils unterstützend, teils Selbstzweck das Kostümliche eine Rolle spielen....“ schreibt Oskar Schlemmer 1926 zur Bauhaus Bühne.

Im Wintersemester wird im Rahmen des interdisziplinären Bauhaus-Semesters unter der Leitung von Luise Nerlich, Mitarbeiterin an der Professur Bauformenlehre, Fak. Architektur und Urbanistik, in Fortsetzung des Kurses Bauhaus Bühne Part 1 der Kurs Bauhaus Bühne Part 2 angeboten.

Die von Oskar Schlemmer und den Studierenden der Bauhaus-Bühnenwerkstatt 1926-1929 entwickelten „Raumtänze“, als ein Format komplexer leiblicher Erkundung, Aneignung und Produktion räumlicher Verhältnisse werden im Rahmen der Bachelor-Lehre aktualisiert.

Im Ergebnis entstehen dazu methodische Versuchsanordnungen, die als lecture demonstrations / lecture performances beim „Bauhaus Festival Bühne Total“ (Dessau 11.-15.09.2019) und im Rahmen der Konferenz „Denkraum Bauhaus“ (Weimar 27.-29.09.2019) öffentlich präsentiert werden.

Torsten Blume (Leiter des Programms „Bauhaus Open Stage“ an der Stiftung Bauhaus Dessau) unterstützt das Projekt inhaltlich.

Den Studierenden wird die Teilnahme am Kurs Bauhaus Bühne Part 1 (3 ECTS auf Testat) dringend empfohlen.

Bemerkung

Die Einschreibung findet ab 08.10.2018 über das Bisonportal statt.

Darstellen im Kontext

118220403 "Boxes and Lights" – How to use Cinema4D efficiently

A. Kästner, N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 19.10.2018 - 01.02.2019

Beschreibung

Das Seminar führt ein in grundlegende Techniken bei der Benutzung der 3D-Software Cinema4D und gibt Einblick in:

- Benutzeroberfläche, Arbeitsumgebungen und deren Anpassung an eigene Bedürfnisse,
- Modellierungsstrategien (parametrisches und Polygonmodellierung),
- Texturieren
- Szeneneinstellungen (Kamera, Himmel, Hintergründe)
- Beleuchtungsmöglichkeiten und Lichtquellenarten
- Rendervoreinstellungen und Renderqualitäten

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Aim:

The aim of the seminar is to teach the basics of modelling with Cinema 4D and how to prepare scenes and render settings for quick and nice solutions. The direction will be the architectural modelling but additional to that, the students will learn how to make animations too. That is why, the target group is mainly any student of Faculty of Architecture and Urbanism; but Media and Art and Design students are also welcome.

Concept:

Cinema 4D is a modelling and processing program, commonly used by architects and animation artists; because not only polygon-based design, but also object-based modelling is possible with Cinema 4D. Another advantage of this program is its easy interface and good AI. During the courses, the students will learn the general interface of Cinema 4D, the understanding of textures, how to use them efficiently and what means "rendering" with the standard tools provided by Cinema 4D. Due to the nature of the program, the course will be in English. By the end of the semester, the students will prepare a small project about the Bauhaus100.

Bemerkung

A brief Motivation Letter to my email : oezdemir.bogac.sueyoek@uni-weimar.de , basic knowledge of computer skills and usage; but better, if the student has used the Cinema4D program or any 3D Modelling program before.

118220404 Introduction to 3dsmax and V-Ray-Architectural Modelling

A. Kästner, N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 14:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, 09.10.2018 - 29.01.2019

Beschreibung

Das Seminar führt ein in grundlegende Techniken bei der Benutzung der 3D-Software 3D-Studio Max und gibt Einblick in:

- Benutzeroberfläche, Arbeitsumgebungen und deren Anpassung an eigene Bedürfnisse,

- Modellierungsstrategien (parametrisches und Polygonmodellierung),
- Texturieren
- Szeneneinstellungen (Kamera, Himmel, Hintergründe)
- Beleuchtungsmöglichkeiten und Lichtquellenarten
- Rendervoreinstellungen und Renderqualitäten

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The seminar introduces basic techniques in using 3D-Studio Max 3D software and gives insight into:

The user interface, working environments and their adaptation to their own needs,

Modeling strategies (parametric and polygon modeling),

Texturing,

Scene settings (camera, sky, wallpapers),

Lighting options and light source types,

Render presets and rendering qualities.

Bemerkung

To join the class, send a short email with your level of knowledge, motivation and further questions to ulas.yener@uni-weimar.de until 10.10.2018

118220405 Perspektive und Grafik

A. Kästner

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 15.10.2018 - 28.01.2019

Beschreibung

Dreipunktperspektive, Schatten- und Spiegelprojektion, Panoramaperspektive, Perspektivekonstruktionen auf unterschiedlich geformte Projektionsebenen mit unterschiedlichen Blickrichtungen, Zusammenhänge zwischen virtuellen, fotografischen und geometrischen Projektionen, Licht, Schatten und Spiegelung, Präsentationsstrategien und -techniken. Zum Seminarbeginn werden vorlesungsähnlich und themenbezogen die jeweiligen begrifflichen, technischen, geometrischen und arithmetischen Grundlagen vermittelt und Beispiele vorgestellt, in denen die entsprechenden Konstruktionen zur Anwendung kamen und in denen eine grafische Umsetzung zu sehen ist. In einer seminarbegleitenden Konstruktion wird in der Regel mit ArchiCAD die meist räumliche Konstruktion Schritt für Schritt hergeleitet. Dabei erlernen die Teilnehmer vor allem die 2D-Werkzeuge von ArchiCAD und das Arbeiten mit Ebenen kennen. An entsprechender Stelle gibt es Seitenblicke in weitere Software-Werkzeuge wie Photoshop, Director, PTMac, Photovista und CubicVR-Software. Zwischen den Seminaren (im Selbststudium) werden die im Seminar begonnenen Konstruktionen fertig gestellt und mit einem gemeinsamen Layout versehen. Drei der Konstruktionen werden mit einer grafischen und verbalen Konstruktionsbeschreibung versehen und drei weitere grafisch in frei wählbaren aber sich unterscheidenden Techniken als perspektive Schaubilder umgesetzt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

3-point perspective, shadow- and mirrorprojection, panoramaperspective, perspective on different shaped projectionplanes with different viewing irections, aspects of virtual, photographic and geometrical projections light, shadow and mirrors, presentation strategies and - techniques In the beginning of the seminar all issues of the theme will be described and deepened with examples. Within a following construction with the CAD-software ArchiCAD we will construct step by step a spatial problem. We will have some side views into software like photoshop, director, cubicVR-tools ect. Three of the constructions will be accomplished with a verbal and graphical description and three will be worked out in different graphical techniques.

Medieninformatik

418240003 Grundlagen der Informatik**A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Vorlesung, ab 12.10.2018

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 17.10.2018

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 4, ab 17.10.2018

Fr, Einzel, 08:00 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Probeklausur, 18.01.2019 - 18.01.2019

Di, Einzel, 10:00 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur, 05.02.2019 - 05.02.2019

Beschreibung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Python als erste Programmiersprache
- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Computer Science

Learning purpose is the creation of the basic understanding of the structure and the function of computers and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

BemerkungLink Teil Technische Informatik: <http://www.uni-weimar.de/?id=19025>

Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

This lecture replaces "Einführung in die Informatik". It is therefore not possible to receive credits for both courses.

Leistungsnachweis

Klausur

4555243 Software Engineering (B.Sc.)**N. Siegmund, M. Weber**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Vorlesung, ab 09.10.2018

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 12.10.2018

Di, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 05.02.2019 - 05.02.2019

Beschreibung

Das Entwickeln von Software verlangt mehr als "nur" programmieren zu können. Mindestens genauso wichtig wie exzellente Kenntnisse in einer Programmiersprache sind konzeptionelle Fragestellungen. Die Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Softwareentwurfs vertraut. Im Rahmen einer größeren Softwareentwurfsprojekts werden hierbei die vorgestellten Techniken parallel zur Theorie in die Praxis umgesetzt. Das behandelte Themenfeld umfasst hierbei alle Phasen des Software-Entwicklungsprozesses wie z.B. Anforderungsanalyse, Modellierung mit UML, Design Patterns oder Agile Development.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Software Engineering

Developing software requires more than just programming skills. Answering conceptual questions is perhaps even more important than excellent knowledge of a programming language. This course introduces participants to the basics of structured software development. During the course of a larger development project, the presented techniques will be exercised in practice. Topics include all phases of the development process, such as requirements analysis, UML modelling, design patterns or agile development.

Voraussetzungen

Vorlesung „Grundlagen Programmiersprachen“

for MediaArchitecture students: if you are willing to participate in this course, please be aware, that you should have visited at least two other computer science courses to be able to provide the necessary basic knowledge. If in doubt, please contact Prof. Siegmund before the beginning of the lecture.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen und der Klausur

4555405 Einführung in die Programmierung

N. Siegmund, A. Karge

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 15.10.2018

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 18.10.2018

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 18.10.2018

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 11.02.2019 - 11.02.2019

Beschreibung

Die Vorlesung führt in die grundlegenden Konzepte der objekt-orientierten Programmierung, insbesondere in das Programmieren mit Java ein.

Hierfür werden die Grundkonzepte, wie zum Beispiel Schleifen, Bedingungen, Funktionen und Variablen, aller Programmiersprachen anhand der Java Syntax erläutert. Neben dem algorithmischen Denken wird zusätzlich das Modellieren von Problemen mittels Objekten gleich zu Beginn der Veranstaltung gelehrt. Darauf aufbauend werden weitere Konzepte der objekt-orientierten Programmierung erläutert. Hierzu zählen die verschiedenen Arten der Polymorphie (Vererbung, Interfaces, Generics, etc.) sowie das Arbeiten mit mehreren Klassen und Objekten.

Zusätzlich werden einige grundlegende Datenstrukturen, wie zum Beispiel Stack, Queue und Listen im Laufe der Veranstaltungen implementiert werden. Abschließend werden Themen wie das Schreiben von lesbarem Code, Fehlerbehandlung und das Arbeiten mit Versionierungsverwaltungssystemen vermittelt.

Themen:

- Datentypen, Schleifen, Verzweigungen
- Klassen, Methoden, Objekte, Aufzählung
- Stack, Queue, Liste, Array
- Interface, Vererbung, Generics

Lesbarer Code, Kommentare, Fehlerbehandlung, Versionierung

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Programming

This lecture teaches the basics of object-oriented programming using the Java language.

In particular, we teach universal programming concepts, such as loops, conditions, functions, and variables. In addition to encourage computation thinking to solve problems, the lecture will start with object-oriented modeling to structure and design the problem and solution space of a given programming task. Next, students will learn advanced concepts of object-oriented programming, such as polymorphism (e.g., inheritance, interfaces, and generics).

Students will also learn how to implement important data structures, such as stacks, queues, and lists. Finally, they will learn how to write clean code, how to handle exceptions in a program, and how to work with version control systems.

Topics:

- Data types, loops, conditions, etc.
- Classes, methods, objects, enumerations
- Stack, queue, list, array
- Interface, inheritance, generics
- Clean code, comments, exception handling, version control systems

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Teilnahme an Übung und Klausur

Digitale Planung

118223801 Computational Design Methods

R. König, S. Schneider, O. Kammler, A. Abdulmawla, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 10.10.2018 - 30.01.2019

Beschreibung

In diesem Seminar werden Grundlagen verschiedener computerbasierter Entwurfsmethoden und deren Anwendung vermittelt. Diese umfassen (i) Programmierung, (ii) Nutzerzentrierte Gebäudeanalyse, (iii) parametrische

Modellierung und Optimierung (iv) Building Information Modeling (v) Virtual Reality und (vi) neue Webtechnologien zur Visualisierung von Daten. Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und anhand mehrerer Übungsaufgaben belegt. Es sind keine technischen Vorkenntnisse erforderlich.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this seminar, fundamentals of various computer-based design methods and their application are taught. These include (i) programming, (ii) user centered spatial analysis methods, (iii) parametric modeling and optimization (iv) building information modeling (v) virtual reality and (vi) new web technologies to visualize your own data.

The knowledge provided through online seminars will be deepened in consultations and documented in several exercises. No prior technical knowledge is required.

Bemerkung

Grundlagenveranstaltung für Master MediaArchitecture

Voraussetzungen

Studiengänge: Master MediaArchitecture, Master Architektur

118223803 Computational Design Methods

R. König, S. Schneider, O. Kammler, A. Abdulmawla, E. Fuchkina Verant. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 10.10.2018 - 30.01.2019

Beschreibung

In diesem Seminar werden Grundlagen verschiedener computerbasierter Entwurfsmethoden und deren Anwendung vermittelt. Diese umfassen (i) Programmierung, (ii) Nutzerzentrierte Gebäudeanalyse, (iii) parametrische Modellierung und Optimierung (iv) Building Information Modeling (v) Virtual Reality und (vi) neue Webtechnologien zur Visualisierung von Daten. Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und anhand mehrerer Übungsaufgaben belegt. Es sind keine technischen Vorkenntnisse erforderlich.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this seminar, fundamentals of various computer-based design methods and their application are taught. These include (i) programming, (ii) user centered spatial analysis methods, (iii) parametric modeling and optimization (iv) building information modeling (v) virtual reality and (vi) new web technologies to visualize your own data.

The knowledge provided through online seminars will be deepened in consultations and documented in several exercises. No prior technical knowledge is required.

Bemerkung

Grundlagenveranstaltung für Master MediaArchitecture

Voraussetzungen

Studiengänge: Master MediaArchitecture, Master Architektur

118222403 Parametric Building Information Modeling

O. Kammler, S. Schneider Verant. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 09.10.2018 - 29.01.2019

Beschreibung

Beim Entwurf von Gebäuden müssen zahlreiche Elemente (wie z.B. Gebäudeform, Räume, Öffnungen, Erschließungsform, Konstruktion) definiert und sorgfältig aufeinander abgestimmt werden. Building Information Modeling (BIM) unterstützt diesen Prozess, indem es Gebäudeelemente vorhält, die schnell platziert und verändert werden können. Aufgrund der Vielzahl der Elemente, aus denen ein Gebäude besteht, gestaltet sich dieser Prozess jedoch oft als zeitaufwendig und unflexibel bei Änderungen im Entwurf. Indem Regeln definiert werden, die beschreiben wie Elemente zueinander in Beziehung stehen sollen (Parametrisierung), können Modelle erzeugt werden, die sich automatisch an bestimmte Parameter (z.B. Gebäudehöhe, Gebäudebreite, Anzahl der Räume) anpassen.

Im Seminar werden wir die Möglichkeiten der Parametrisierung von Gebäudeinformationsmodellen untersuchen. Als Fallbeispiel dienen uns Entwürfe für Schulen in Äthiopien. Die verwendete Software ist Revit und PlugIn Dynamo.

Für Studierende im Projektmodul „Design by Research“ ist dieser Kurs verpflichtend.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When designing buildings, numerous elements (e.g. building shape, rooms, openings, circulation, construction) must be defined and carefully attuned. Building Information Modeling (BIM) supports this process by providing building elements that can be easily placed and modified. However, due to the large number of elements that make up a building, this process is often time-consuming and inflexible when changes are made to the design. By defining rules that describe how elements should relate to each other (parameterization), models can be generated that automatically adapt to certain parameters (e.g. building height, building width, number of rooms).

In this seminar we will examine the possibilities of parameterization of building information models. The software used is Revit and PlugIn Dynamo. For students in the project module "Design by Research" this course is obligatory.

118222404 Computational Methods for User-Centered Architectural Design

S. Schneider, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2018 - 29.01.2019

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The creation of spaces lies at the heart of architectural design. To understand how people are affected by the configuration of space, is essential in order to create human-friendly, and thus in the long run, sustainable environments. In this course you will learn different methods for evaluating the 'usability' of buildings. Therefore we will firstly look at, what 'building usability' actually means and how it can be enhanced (e.g. how does a spatial configuration promote wayfinding, social interaction, spatial experience). Secondly, you will learn computational methods for quantifying spatial configurations for evaluating design proposals (e.g. visibility, accessibility and daylight). Thirdly, we will introduce a VR-based toolbox for conducting pre-occupancy evaluations of building designs.

The seminar is mandatory for students of the project „Design by Research“.

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Architektur, Master MediaArchitecture

Technische Grundlagen Interface Design

318210008 Computational Thinking - Introduction to Programming

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 16.10.2018

Beschreibung

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Computational_Thinking_Introduction_to_Programming".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung für eine Teilnahme bis zum 30. September per E-Mail an johannes.deich@uni-weimar.de mit dem Betreff: "Computational Thinking - Introduction to Programming".

Folgende Angaben sind erforderlich:

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung)
- Motivation und Erwartungen zum Kurs (kurz)

Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Computers are our tools.

This course offers the opportunity to get engaged with the principle of Computational Thinking (often shortened to CT), which describes a process that solves a problem by means of a computer.

In this class you will learn about formulating a problem and expressing its solution in such a way that a computer can effectively execute it.

This beginners course will be held in english and is dedicated to all kinds of master students who are looking for a graspable programming introduction to create applications within physical and digital environments. The open source based development environments Processing and Arduino are particularly suitable for getting started developing multiple interactive applications.

The following technologies and programming languages will be encountered within the course:

- Processing (simplified Java programming language)
- Arduino (c programming language)
- Various sensors and actors

Voraussetzungen

Laptop computer. Readiness to learn and empathy.

Leistungsnachweis

Active participation; homework assignments; research and presentations.

318210010 R&D: Advanced Prototype Research and Development Lab**J. Reizner**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, 14.01.2019 - 18.01.2019

Beschreibung

R&D: Advanced Prototype Research and Development Lab is an intensive hands-on workshop supporting the realization of interactive functional prototypes within the context of the Interface Design and MediaArchitecture Project Modules. Candidates will be tasked with transforming mature semester project proposals into real-world proofs-of-concept using contemporary methods and processes for additive/subtractive manufacturing, printed electronics, physical/embedded/pervasive computing, as well as mixed reality and tangible interfaces.

Admission requirements

- Concurrent enrollment in the Interface Design or MediaArchitecture Project Modules, or instructor permission
- A mature semester project concept and production roadmap is a prerequisite to participate in this module
- Some technical experience with the technologies and processes necessary for the realization of the prototype is required

Application and registration procedure

Due to limited capacity, enrollment in this module will be conducted through a selective application process. The application period is open between 19 November and 7

December 2018. Interested candidates should submit the following documents in PDF format from a university email account to jason.reizner [ät] uni-weimar [punkt] de:

- one-page motivation and practitioner statement
- one-page CV and catalog of relevant technical skills
- one-page abstract and production roadmap describing the semester project concept to be realized

Late or incomplete applications cannot be considered.

Candidates will be informed of a decision by 17 December 2018 by email.

Bemerkung

Ort wird separat bekannt gegeben / Location TBA

Voraussetzungen

See course description / siehe Kursbeschreibung

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

318210011 Web Based Media: Introductory Web Development I**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.10.2018

Beschreibung

Web-Based Media: Introductory Web Development I is a graduate-level investigation into the design and production of web-based media. Topics will include: web development (HTML5, CSS3, JavaScript), interaction design, and responsive design using web development frameworks (jQuery, Bootstrap). This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For students with basic, or no coding experience.

Voraussetzungen

For students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by 3 projects, regular class participation, and attendance.

Gestaltung medialer Umgebungen**318210000 Algorithmic Art**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Tobias Zimmer

Waiting at traffic lights, shopping online, finding a new partner, baking a cake - noticed or unnoticed, everyone is in contact with algorithms each day.

In the class Algorithmic Art we will focus on graphical algorithms and generative art, to learn how to think like a machine. The programming language Processing offers artists and designers the chance to go beyond predefined and often limiting software and allows them to create their very own tools for 2D or 3D graphics production, interactive installations, data manipulation and more. With a simplified syntax, Processing takes down high entry barriers that are usually associated with programming languages. Simple visual results are possible with just a few lines of code, with an open end to more complex output and rule systems.

We will orient ourselves to the pioneering work of early computer artists ("Algorists") like Vera Molnar, Manfred Mohr or Frieder Nake and use a pen-plotter (self built in class or a ready-made one) to materialize the algorithms we develop in homeworks or in class. Treated topics and programming basics include: 2D shapes and geometry, variables, arrays, loops, randomness, noise, interaction, animation, functions, object orientation, working with data (image, sound, text),...

Further topics depending on interest:

webcam interaction, openCV, working with libraries and API's, 3D graphics, communication (OSC), projection mapping,...

Bemerkung

This course is also available for Bachelor students, please see [here for further details](#).

Voraussetzungen

No prior coding experience needed. An own laptop is required. To join the class, send a short email with your level of knowledge, motivation and further questions to tobias.zimmer@uni-weimar.de (until 09.10.18)

Leistungsnachweis

Attendance, Development of an own project, Documentation

318210001 Artistic Research in Experimental Microbiology**J. Chollet**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 11.01.2019 - 13.01.2019

Beschreibung

If you are already working on a (micro)biological project and you have the ambition to claim scientific validity, this is the right course for you.

The 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and "Introduction to Experimental Microbiology" (by Julian Chollet). It aims to support students and researchers to advance their own projects within the DIY BioLab (Chair of Media Environments) and encourage interdisciplinary exchange.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. It is open to everyone who already has some experience with laboratory techniques and experiment design: scientists, artists, biohackers, makers, educators, ecologists, etc. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – including a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

31821002 Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 15.10.2018

Beschreibung

Lehrender: Max Neupert

Als der Experimentalfilmer Martin Arnold 1989 mit „Pièce Touchée“ Micro-editing mit Found-Footage betrieb, war dieser Begriff noch nicht erfunden. Steina Vasulka, Granular Synthesis und viele weitere Künstler folgten in der Untersuchung einer Ästhetik der zeitlichen Dekonstruktion und Neu-Zusammensetzung von Bewegtbildern. In der Popkultur wurde dieses „audiovisuelle Cut-Up“ genutzt um die Bildsprache des Musikvideo zu erweitern und das Publikum von Live-Performances in den Bann zu ziehen. Cut Chemist und Ninja Tunes' Coldcut und Hextatic wurden mit ihren audiovisuellen Shows und Videoclips bekannt.

Heute ist digitales Video eine schier unerschöpfliche Quelle an „Found Footage“ welche durch Plattformen wie YouTube, als eine Datenbank an bewegtem Bildern fast aller Art jederzeit und jedem zugänglich ist. Sie machten popkulturelle Phänomene wie Supercuts möglich: Aneinanderreihungen von kurzen sich gleichenden Szenen. Martin Arnolds mühsame Montagen von vor 30 Jahren erscheinen im Kontext dieser Subkulturen wie archaischer YouTube Poop.

Im Kurs Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Echtzeit schlagen wir die Brücke von Audio zu Video. Wir untersuchen und besprechen Beispiele künstlerischer Arbeiten aus Medienkunst, Experimentalfilm und Popkultur und schaffen eigene Arbeiten mit den Möglichkeiten von heute. Dabei lernen wir die Werkzeuge kennen die uns diese Arbeiten ermöglichen: Pure Data und Open Frameworks.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When experimental filmmaker Martin Arnold 1989 made "Pièce Touchée" from found-footage, it was micro-editing before the term was invented. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Cut Chemist and Ninja Tunes' Coldcut and Hextatic became famous for their audiovisual Shows and Videoclips. Today digital video is an almost infinite source of found footage which has been made accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomenons like supercuts: compilations of short shots of the same action. In the context of those subcultures Arnolds' tedious montages from 30 years ago appear like archaic YouTube Poop.

In the class Bits, Beats & Pieces - Video Cut-Up in Realtime we are working with audiovisual material bridging Audio and Video. We will survey and discuss examples of creative Works from media art, experimental filmmaking and popular culture and create own works with the possibilities of today. On the way we will learn the tools which enable us to do so: Pure Data and Open Frameworks.

Voraussetzungen

motivational letter to max.neupert@uni-weimar.de until 2018-10

Leistungsnachweis

Regular attendance (no more then 3 missed classes) as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

318210003 Connecting Max to the World

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 10.10.2018

Beschreibung

The course will focus on developing simple interactive applications, which will foster imagination and skills around human and non-human interaction. To bridge physical world and computers, we will use Arduino microcontrollers and to exchange data within the network we will use OSC protocol. Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for future Max applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, feedback loops, sensing, and influencing physical data. Along the work in the class, we will use online tutorials for learning programing with Max and will document our experiments on the wiki.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318210004 DIY Bio: doing things with biology

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2018

Beschreibung

One hundred years ago, Lazlo Moholy-Nagy described the so-called primitive human as a hunter, a craftsman, a builder and a physician all in one person. According to Moholy-Nagy, the skills of the primitive human were lost in the modern age, contemporaneously to the industrial revolution, when humans became specialized in one or the other craft. Today, having knowledge of a different kind could, for example, help in understanding how technologies or matter interact; and spontaneous ideas could, perhaps, suggest unexpected models for interaction between different technologies or different kinds of matter.

This course is an introduction to the DIY biology, and alongside it, its relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. The DIY Bio course also includes practical use of equipment around the biolab, such as the autoclave, microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will talk about maker culture, its ways of work and focusses. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

318210005 Introduction to Experimental Microbiology

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSaSo, 09:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 09.11.2018 - 11.11.2018

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques.

This 3 day intensive course builds upon the practical skills acquired in the module "DIY Bio: doing things with biology" (by Mindaugas Gapsevicius) and aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to think like a microbiologist and what it means to do scientific research. Educational objectives include literature research, experiment design, result documentation, discussion and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants and the program will be developed collaboratively. Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required.

For students without prior experience in biological research this module is a requirement for attending the module "Artistic research in Experimental Biology" (11. - 13. January 2019).

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:DIY_BioLab

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Voraussetzungen

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 09.10.2018

Leistungsnachweis

Attendance during the 3 days of the course, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester

318210006 PERFORMANCE PLATFORM INTRODUCTION

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

weitere Lehrende: Max Neupert

The Interactive Performance Platform, an innovative laboratory for artistic research, offers access to various technologies such as person tracking, a highspeed camera for longterm-recording, a 12.2 channel audio system, a 4 x 4 tiled video wall and a workstation for VR. Within the course, students will be introduced to the possibilities of VR. Workshop students will be encouraged to combine their acquired knowledge to create individual works

PLEASE READ CAREFULLY:

You have to apply with a motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Bemerkung

Erster Termin: 12.10.18, 10:00 Uhr, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Blockveranstaltung:

02.11.2018, 03.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

23.11.2018, 24.11.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

14.12.2018, 15.12.2018, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

18.01.2019, 19.01.2019, 10:00 - 18:00, Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

318210007 VR EXPERIENCE DESIGNERS

J. Brinkmann

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, ab 11.10.2018

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

How would you create an experience in VR? What works in VR and what doesn't?

When working with VR glasses you are confronted with an evolving medium that hasn't found its language, yet

In this class you will be introduced to the boundaries and experiment with the possibilities of VR. You will be working with Unity

This course is for MFA students only who already have experience in working with 3D Software

Planned is an excursion to Panorama Bad Frankenhausen as well as a participation at a Symposium at the HKW (Haus der Kulturen der Welt)

PLEASE READ CAREFULLY:

You have to apply with a motivation letter to joerg.brinkmann@uni-

weimar.de until 09.10.2018. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Bemerkung

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 09.10.2018

Leistungsnachweis

- regularly attend to the sessions and participation is mandatory
- develop and document your own project on the GMU Wiki

Wahlmodule

1764281 Welcome to Weimar. Architecture and Urbanism in Weimar and beyond (Ma)

U. Merkle

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 19:00 - 20:30, Marienstr. 13, HS C, 15.10.2018 - 28.01.2019

Mo, Einzel, 17:00 - 18:30, Prüfung Marienstraß3 13 HS A, 11.02.2019 - 11.02.2019

Beschreibung

Welcome to Weimar! This lecture series will give international and German students insight into research at Bauhaus university's department "Architecture and Urbanism". Starting from Weimar the lecture series will provide an understanding of the latest developments in German scholarship concerning urban design, urban planning, and urban development as researched by the department's professors and staff. From landscape architecture, the historical Bauhaus and heritage conservation to sustainable mobility, the redevelopment of large housing estates and growing and shrinking cities – the topics of this lecture series will take you on a journey through the most important issues discussed in German cities and urban studies guided by the university's teaching staff.

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest. Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Welcome to Weimar! This lecture series will give international and German students insight into research at Bauhaus university's department "Architecture and Urbanism". Starting from Weimar the lecture series will provide an understanding of the latest developments in German scholarship concerning urban design, urban planning, and urban development as researched by the department's professors and staff. From landscape architecture, the historical Bauhaus and heritage conservation to sustainable mobility, the redevelopment of large housing estates and growing and shrinking cities – the topics of this lecture series will take you on a journey through the most important issues discussed in German cities and urban studies guided by the university's teaching staff.

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest. Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

Bemerkung

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest.

Mondays, 19:00 - 20:30 h

Leistungsnachweis

Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

118213001 Bild und Imagination der Kathedrale

S. Frisch, U. Kuch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 17.10.2018

Beschreibung

Ausgerechnet die mittelalterliche Kathedrale ist dem Bauhaus Vorbild und Metapher für Kunst und Gestaltung der Moderne: In einer neuen Bauhütte sollen sich Handwerker und Künstler vereinigen, wie sich in der Kathedrale einst alle Stände und Schichten zum Gottesdienst versammelten. Das Mittelalter als Blaupause für die Moderne? Die Faszination für die Kathedrale und ihre Zeit hat eine lange Geschichte: Seit dem frühen 19. Jahrhundert entsteht eine vielfältige Mittelalterrezeption, die bis heute nicht abgerissen ist. Die Romantiker malen Bilder und erzählen Geschichte von edlen Rittern, Gauklern, Bauern, Burgen und schönen Fräuleins. Die Expressionisten lassen sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts von den ausdrucksstarken Formen der mittelalterlichen Kunst inspirieren. Bilderbücher und Kinderzimmer werden von Burgen und Rittern bevölkert. Die großen Stoffe um Artus, Lancelot, den "Glöckner von Notre Dame" usw. werden verfilmt. In unserer Gegenwart findet man Mittelalter überall: in Mittelaltermärkten, in der Serie "Game of Thrones", in Romanen von Umberto Eco, Ken Follet, in Computerspielen, aber auch große Landessaussstellungen und Geschichtsschreibung bezeugen eine Konjunktur einer Faszination der Zeit der Kathedralen.

Was stellt für all diese Bereiche eine so starke Faszinationskraft einer historischen Epoche und Kultur dar, die im Kirchenbau, insbesondere in Dom und Kathedrale ihre emblematische Ausdrucksform findet?

Im Seminar wollen wir uns einigen Facetten der Form und Zeit der Kathedrale nähern erproben. Die Kathedrale ist uns dabei Ausgangspunkt und Zentrum: wir studierenden die Dome in Naumburg und Erfurt vor Ort und die großen Kathedralen Frankreichs in Bildern und Büchern. Wir schauen uns Romane und Filme an und die Rezeption der Kathedrale in der Kunst- und Kulturgeschichte. Wir erkunden auch die historische Umgebung der Kathedrale: die Buchkultur, die Bildwelten des 12. und 13. Jahrhunderts. Wir studieren die romantischen Projektionen des 19. und die populären, auch die kommerziellen Imaginationen des 20. Jahrhunderts. So wird die Kathedrale sichtbar als ein vielschichtiges, reiches und überaus widersprüchliches Phänomen, das auch historisch viele unterschiedliche Funktionen, Erscheinungsbilder, Formen und Medienumgebungen besitzt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Cathedral as image and imagination

In the Bauhaus-manifesto the cathedral the cathedral was taken as a model for the modern way to teach and study arts and craft in modern society. Our seminar is an exploration of the cathedral throughout the history. We study the cathedral as a media and an imagination and metaphor between past and modernity.

Leistungsnachweis

Bearbeitung aller im Seminar gestellten Aufgaben, Hausarbeit, Teilnahme an den Exkursionen nach Naumburg, Erfurt und evtl. andere Orte, sowie an den Filmterminen im Lichthaus.

118213004 Die Kathedrale zwischen den Zeiten

S. Frisch, U. Kuch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 17.10.2018

Beschreibung

Ausgerechnet die mittelalterliche Kathedrale ist dem Bauhaus Vorbild und Metapher für Kunst und Gestaltung der Moderne: In einer neuen Bauhütte sollen sich Handwerker und Künstler vereinigen, wie sich in der Kathedrale einst alle Stände und Schichten zum Gottesdienst versammelten. Das Mittelalter als Blaupause für die Moderne? Die Faszination für die Kathedrale und ihre Zeit hat eine lange Geschichte: Seit dem frühen 19. Jahrhundert entsteht eine vielfältige Mittelalterrezeption, die bis heute nicht abgerissen ist. Die Romantiker malen Bilder und erzählen Geschichte von edlen Rittern, Gauklern, Bauern, Burgen und schönen Fräuleins. Die Expressionisten lassen sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts von den ausdrucksstarken Formen der mittelalterlichen Kunst inspirieren. Bilderbücher und Kinderzimmer werden von Burgen und Rittern bevölkert. Die großen Stoffe um Artus, Lancelot, den "Glöckner von Notre Dame" usw. werden verfilmt. In unserer Gegenwart findet man Mittelalter überall: in Mittelaltermärkten, in der Serie "Game of Thrones", in Romanen von Umberto Eco, Ken Follet, in Computerspielen,

aber auch große Landessaussstellungen und Geschichtsschreibung bezeugen eine Konjunktur einer Faszination der Zeit der Kathedralen.

Was stellt für all diese Bereiche eine so starke Faszinationskraft einer historischen Epoche und Kultur dar, die im Kirchenbau, insbesondere in Dom und Kathedrale ihre emblematische Ausdrucksform findet?

Im Seminar wollen wir uns einigen Facetten der Form und Zeit der Kathedrale nähern erproben. Die Kathedrale ist uns dabei Ausgangspunkt und Zentrum: Wir studieren die Dome in Naumburg und Erfurt vor Ort und die großen Kathedralen Frankreichs in Bildern und Büchern. Wir schauen uns Romane und Filme an und die Rezeption der Kathedrale in der Kunst- und Kulturgeschichte. Wir erkunden auch die historische Umgebung der Kathedrale: die Buchkultur, die Bildwelten des 12. und 13. Jahrhunderts. Wir studieren die romantischen Projektionen des 19. und die populären, auch die kommerziellen Imaginationen des 20. Jahrhunderts. So wird die Kathedrale sichtbar als ein vielschichtiges, reiches und überaus widersprüchliches Phänomen, das auch historisch viele unterschiedliche Funktionen, Erscheinungsbilder, Formen und Mediumumgebungen besitzt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Cathedral in its time and space

In the Bauhaus-manifesto the cathedral was as a model for the modern way to teach and study arts and crafts in modern society. Our seminar is an exploration of the cathedral throughout the history. We study the cathedral as a media and an imagination and metaphor between past and modernity.

Leistungsnachweis

Bearbeitung aller im Seminar gestellten Aufgaben, Hausarbeit, Teilnahme an den Exkursionen nach Naumburg, Erfurt und evtl. andere Orte, sowie an den Filmterminen im Lichthaus.