

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014

Winter 2019/20

Stand 13.07.2020

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	8
Architekturtheorie	8
Gestalten im Kontext	11
Darstellen im Kontext	12
Kulturtechniken der Architektur	13
Stadtsoziologie	16
Fachmodule	16
Gestalten im Kontext	16
Darstellen im Kontext	18
Medieninformatik	19
Digitale Planung	22
Technische Grundlagen Interface Design	22
Gestaltung medialer Umgebungen	27
Wahlmodule	29

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014**119222503 Architekturmoderne in Großbritannien****I. Weizman**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 18:30 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 16.10.2019 - 22.01.2020

Beschreibung

Mit dem erweiterten Zugang zu neuen Archiven, Datenbanken und digitalen Rechercheplattformen stehen ArchitekturhistorikerInnen vor der neuen Herausforderung, die Spuren von wandernden Objekten und Ideen nachzuverfolgen.

Dieses Seminar versteht Bauwerke als dokumentarische Quellen und analysiert die Verstrickung von architektonischem Objekt mit der komplexen geopolitischen Welt sowie der Kulturgeschichte.

Anhand einer Serie von ›Objekt-Biografien‹ von Bauwerken emigrierter Architektinnen und Architekten, die unter der nationalsozialistischen Diktatur gezwungen waren, Europa vor dem Zweiten Weltkrieg zu verlassen, sollen die losen Fäden der Geschichte recherchiert und zusammengeführt werden.

Diese Objekt-Biografien beschreiben eine Architekturgeschichte, die sich beständig mit der Transformation der gebauten Umwelt verändern und sich zugleich mit neuen Medien der Dokumentation und Repräsentation auseinandersetzen muss. Das Seminar setzt sich zentral mit dem umfangreichen Archiv der Architektin und Historikerin Myra Warhaftig (1930-2008) auseinander und verfolgt die Spuren ihrer Sammlung.

Wir werden uns speziell mit der Migrationsgeschichte von ArchitektInnen nach England beschäftigen, die dort versuchten, ein neues Leben und eine berufliche Karriere aufzubauen. Während für die Emigrés in ihren neuen Heimaten ein neues Leben begann, waren die Werke dieser oft noch sehr jungen Architekten der gerade erst begonnenen Moderne ihrem Schicksal überlassen. Wir werden unsere Forschung zunächst mit Fragen zur Biographie der Autoren, zur Neuorientierung der Praxis aus der Erfahrung des Exils, und zur Bedeutung des Gesamtwerkes der Architekten beginnen. Im weiteren soll sich die Aufmerksamkeit verstärkt auf die Biographie des Gebäudes, Schwierigkeiten zur historiographischen Einordnung des Werkes, Probleme der Restitution, Überlegungen zur Konservierung der Moderne sowie auf Fragen der Schützbarkeit dieser oft so stark veränderten Gebäude lenken

Bemerkung

Zum Seminar werden zwei Exkursionen angeboten (Dessau, London). Optional können Studierende an einer Exkursion nach Tel Aviv/ Haifa teilnehmen. (siehe Semesterplan)

Projekt-Modul**119223203 Architekturfotografie****T. Adam, M. Ahner**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 17.10.2019 - 17.10.2019

Beschreibung

Wandelbarkeit der Architekturfotografie.

Architekturfotografie wird häufig als etwas rationales und statisches wahrgenommen.

Beim genaueren Betrachten unterliegt auch die Architektur im Tagesverlauf einem ständigen Wandel. Es lohnt sich akribisch hinzuschauen, mögliche Sichtweisen zu erkunden und dabei sowohl dem Objektiven als auch Subjektiven verpflichtet zu sein. Muss ein Bild eine umfassende

Beschreibung liefern, oder darf es offene, unbeantwortbare Fragen zumuten? Die technischen Möglichkeiten der Fotowerkstatt werden aufgezeigt und in die individuelle Umsetzung einer fotografischen Position einbezogen.

Bemerkung

Begleitveranstaltung zu:

119220101 Campus-Bauhaus - co-working/ co-living

119220102 Die Psychologie der Weltbeziehungen

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 22.10.2019 - 28.01.2020

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 diese 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.

In diesem Seminar werden Beziehungen und Begegnungen vor dem Hintergrund der Architekturpsychologie analysiert: zwischen Mensch und Umwelt und zwischen Menschen im Kontext von Umwelt. Ziel ist dabei, die sozial-räumlichen Wechselwirkungen zu verstehen und Folgerungen für die Gestaltung von Umwelten abzuleiten.

Dazu werden mit dem Wissen und der Methodik der Psychologie Beziehungsgefüge analysiert, auseinandergenommen, in ihren Elementen und Wirkmechanismen betrachtet und dann neu zusammengesetzt – mit dem Ziel, sie zu optimieren und gegebenenfalls neu zu denken.

Leistungsnachweis

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

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

119220203 Educational architecture: Insight, Innovation, Inspiration

S. Huang

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 004, 16.10.2019 - 29.01.2020

Beschreibung

In next summer semester 2020, we will offer an innovative space design and development project in the metropolis of Shenzhen, which aims at creating cutting-edge spaces for educational institutions, research centers and will be constructed in real scale. Considering the complexity of global interrelations, integrating innovative urban strategies with spatial design and the intricacy of multi-cultural settings, in this winter semester, we therefore offer a preparation seminar to this upcoming semester project.

Aiming at exploring insight of innovative spaces and hunting for the inspiration, this seminar consists of 3 components:

- a) Academic discussion of developing an educational innovative locality for creative milieus in various scales: from macro urban setting to meso neighborhood, for instance, how can urban stakeholders foster an innovation-friendly environment through policy making, urban design and real estate management? From single architecture to micro room design, for example, how can architects cooperate with psychologists, together with artist and digital media designers, getting inspiration from educationalists, to play an important role in creating innovative educational space? This section invites an open discussion about the related essential and required criteria for creating an innovative space which simultaneously inspires the users.
- b) Empirical dialogue of the state-of-the-art global case studies. This section offers an overview of related case studies from all over the world. Each one of the case studies will be discussed in depth, together with its urban governance background as well as its architectural design.
- c) Culture exchange. When the West meets the East, there are many differences and contrasts that need to be mediated. In this section, 3 guest lecturers from Europe and China will be invited to give different insights of university planning in their own urban context. This section also includes an introduction to a basic insight of Chinese culture which allows your design to be contextualized into local climates and settings.

These 3 components stimulate the synergy of producing a convincing design scheme which fits into the current market niche.

Through this seminar, you will be prepared both academically and culturally to the project and the fully funded excursion to Shenzhen in the summer semester 2020.

119120401 Bauhaus Orbits II

C. Wüthrich, S. Zierold

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 17.10.2019 - 30.01.2020

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 06.02.2020 - 06.02.2020

Beschreibung

Call for student collaborators

- The Chair in Computer graphics is collaborating with MediaArchitecture study programme to optimize the software development and deployment of "Bauhaus Orbits—scenographical apparatus for discourse analysis". We are looking for enthusiastic collaborators to further develop an alternative search engine's interface, one that will seamlessly and flawlessly run on a massive aluminium structure
- major areas of work consist of:
- 1. Elaborate and sophisticated interaction development in vvvv gamma, with visits to official vvvv headquarter in Berlin
- 2. Elaborate and sophisticated interface wireframing (UI tool of your choice) and development (in vvvv gamma), with visits to official vvvv headquarter in Berlin
- 3. Projection mapping, image calibration and show control: Hardware design and setup, media production in terms of mapping and calibration, and program's runtime performance. Work in collaboration with Vioso GmbH, professional mapping Software.

Sincere and highly motivated developers who are keen on learning from an interdisciplinary team and mastering your skills will be most welcome. You will be expected to micro-manage your areas of work in response to feedback from peers and stand up meetings.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

„Bauhaus Orbits“ is a interdisciplinary free project and an academic experiment to realise in a 1:1 scale an exhibition installation. The content of the exhibition is an algorithmic discourse analysis of the historical Bauhaus books to present it with an interactive 360° beamer projection.

The project is funded by the Freundeskreis der Bauhaus-Universität Weimar, the Ministry of Economy, Science and Digital Society and the Kreativfonds of Bauhaus-Universität Weimar.

For the project we need interested students to construct the architectural part of the exhibition and to install the technical set up in April and Mai.

Please contact Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de.

More information: www.bauhausorbits.de

Bemerkung

Die Bewerbung für das Projekt erfolgt an Dr. Sabine Zierold sabine.zierold@uni-weimar.de, Professur Darstellungsmethodik.

119220104 SDE21_urban hub

A. Kästner, R. König, B. Rudolf, S. Zierold

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 21.10.2019 - 27.01.2020

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 03.02.2020 - 03.02.2020

Beschreibung

Ein kleines Informationsbauwerk ist planerisch zu entwickeln. Dieser Informationspunkt ohne Aufsichtsperson weist auf Aktivitäten der Forschungsinitiative ENERGIEWENDEBAUEN hin und soll eine Vielzahl von interessierten Besuchern über die neusten Konzepte und Strategien auf dem Weg zur Energiewende informieren. Das Informationsbauwerk richtet sich an unterschiedliche Zielgruppen und präsentiert Inhalte durch unterschiedliche Formate. Digitale Medien zur Vermittlung von Klang, Licht, Bild oder Text können in architektonische Module integriert werden und zu einer partizipativen oder interaktiven Informationsvermittlung beitragen.

Im Projekt werden Wettbewerbsbeiträge erarbeitet zu „An urban hub for the SDE21“. Mitmachen können Teams aus MediaArchitecture Studierenden und Auszubildenden, die sich mindestens aus zwei unterschiedlichen Disziplinen zusammensetzen. Die besten Ideen können bis zum 24. April 2020 eingereicht werden. Die vollständige Auslobung ist unter <http://sde21-urbanhub.de/> zu finden.

Die besten Projekte können seminaristisch im Sommersemester 2020 weiterbearbeitet und zur MediaArchitecture Biennale 2020 in Amsterdam eingereicht werden.

<https://www.amsterdamuas.com/content/news/news/2018/11/auas-to-host-mab2020.html>

Ablauf

Das Projekt wird interdisziplinär durch Professoren und Mitarbeiter/-innen des Studienganges MediaArchitecture aus den Fakultäten Architektur und Urbanistik und Kunst und Gestaltung betreut.

Das Projekt ist inhaltlich in drei Teile gegliedert, die Auswertung und Kritik erfolgt im Plenum.

In der *ersten* Projektphase werden theoretische und gestalterische Konzepte entwickelt. Parallel finden Seminare mit unterschiedlichen Schwerpunkten zur Anwendung medialer Werkzeuge und Techniken statt.

In der *zweiten* Projektphase werden die Konzepte mit technischen Möglichkeiten in Beziehung gebracht und Wettbewerbsbeiträge entwickelt.

In der *dritten* Projektphase werden funktionsfähige modulare Prototypen bis zum Maßstab 1:1 entwickelt. Alle Arbeiten werden zur Go4spring Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert.

Das Projekt ist ein Bauhaus.Modul und geöffnet für Studierende der Fakultäten A+U, K+G, M.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Mit dem interdisziplinären Master-Studiengang MediaArchitecture wird dem fortgesetzten Strukturwandel der Gesellschaft und der gesteigerten Bedeutung des wechselseitigen Einflusses von Medien und Architektur Rechnung getragen. Ziel ist es, die zunehmende Verschränkung zwischen architektonischem und medialem Raum für die Lehre und Forschung und für neue Berufsfelder zu erschließen. Ausgehend von der zunehmenden Medialisierung des öffentlichen Lebens und der Alltagskultur reagiert der Master-Studiengang nicht zuletzt auf die zunehmende Nachfrage nach hoch qualifizierten Hochschulabgängern im interdisziplinären Bereich zwischen Medien und Architektur.

31922000 Kultur-Satelliten

M. Markert

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

There will be a cooperation between our course and the Klassik Stiftung Weimar. The main project will be closely related to the new "Thüringer Kulturportale", which is a touristic information portal located in Weimar and Eisenach and should provide informations about satellite places that are connected to the main hubs. We want to work on ideas for digital mobile projects that lead to and from the satellites to the main hub. We intend to showcase the most successful concepts and ideas during a temporary exhibition at the New Bauhaus Museum in Weimar.

We will also have a chance to have workshops with the agency that will develop the "Thüringer Kulturportal" as well as gain an insight of the Klassik Stiftung that works on new and innovative forms of informing about the cultural and historical heritage using interactive and participatory forms of engagement. Some excursions are planned to look at other forms of digital and artistic presentations, for example a new interactive audio guide in Dresden.

To apply for the course, please send an E-Mail along with your previous work of field and a short statement of your motivation (why you want to be in this course) to michael (dot) markert (ät) uni-weimar (dot) de.

Voraussetzungen

Registration per E-Mail (siehe Beschreibung)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts

419210014 Cushioning the Technology – Combining technologies and textiles for the smart home

E. Hornecker, B. Schulte

Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

What if your couch could talk? What if your carpet could turn into a display? What if the textiles in your house were connected, smart and able to act?

Ongoing improvements in sensors and actuators enable seamless integrations between technologies and textiles. In this project we will move away from current screen-based IoT or Smart Home devices to explore this new design space and opportunities for novel ways of interaction when technologies are embedded into the home textiles.

Examples could include, but are not limited to: seating furniture, such as couches, chairs and cushions; covers, such as duvets and table cloths; curtains or carpets.

We start with a series of ideation techniques that focus on embodied interactions, such as contextual inquiry and bodystorming, before developing a series of prototypes based on their outcomes. In a second step, we will develop criteria against which to evaluate the prototypes, set up and execute a user study to learn how participants interact and experience the prototype

A focus of this project is in gaining experience with user research methods and alternative prototyping methods, as well as evaluation methods. On the technical side, we might be using Arduino, Raspberry Pie, as well as the Lilypad and other boards for textile prototyping. We might be using a wide range of sensors and actuators as well as conductive textiles. A basic understanding of textile crafts such as sewing, knitting/crochet or embroidery is useful, but not essential as they will be covered in the course depending on the concepts we come up with.

Bemerkung

Time and place: HK7, time will be negotiated

SWS / ECTS:

10 SWS / 15 ECTS für B. Sc. Medieninformatik, M.Sc. Medieninformatik, Computer Science and Media, Computer Science for Digital Media; M.Sc. Human-Computer Interaction

12 SWS / 18 ECTS für MediaArchitecture, BA + MA Produkt-Design

10 SWS / 12 ECTS für M.Sc. Human-Computer Interaction (PO19)

Participants:

4 Studenten HCI Master, B.Sc. MI, CS&M / CS4DM Master

2 Studenten Produkt-Design / MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Working with textiles and the intersection with technology is a plus, but will also be covered in the project. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

PD and MA: Please apply until 09.10.2019 by E-Mail to Britta.Schulte@uni-weimar.de (please include a description / portfolio of your prior experience in relevant areas)!

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

Theoriemodule

Architekturtheorie

1744255 Theorie der Architektur

J. Cepl

Vorlesung

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Audimax, 17.10.2019 - 30.01.2020

Veranst. SWS:

2

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

1744208 Bauhaus-Spaziergänge. Das Bauhaus vermitteln (Ma)

I. Weizman, T. Apel

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, Einzel, 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 15.10.2019 - 15.10.2019

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 22.10.2019 - 28.01.2020

Beschreibung

Die Bauhaus-Spaziergänge sind von Studierenden angebotene Rundgänge für Besucher und Gäste der Universität, die sich für die Geschichte des Bauhauses in Weimar interessieren und Orte des architektonischen und künstlerischen Erbes der Universität besichtigen möchten. Dieses Seminar vermittelt Schlüsselkonzepte zur Idee und Entwicklung des Bauhauses und seiner Protagonisten und beschäftigt sich intensiv mit Orten in Weimar, die Spuren dieser Geschichte dokumentieren können. Es soll Studierenden die Befähigung vermitteln, einen Bauhaus-Spaziergang zu leiten. Es beinhaltet Präsenzveranstaltungen in Form von Kompaktseminaren und Besuchen von Museen in Weimar. Wir werden uns sowohl mit der Geschichte des historischen Bauhauses, mit den Migrationswegen seiner Persönlichkeiten, aber auch den Wegen seiner Objekte und der Schwierigkeit, die nun fast 100jährige Geschichte zu erfassen, beschäftigen.

Das Seminar kann von Studierenden aller Fakultäten der Bauhaus-Universität Weimar besucht werden. Für Museumbesuche in Weimar müssen etwa 12 Euro eingeplant werden.

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.

Leistungsnachweis

Illustrierter Aufsatz von 3.000 Wörtern zu einem selbstgewählten Objekt der Bauhausgeschichte

119222503 Architekturmoderne in Großbritannien

I. Weizman

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 18:30 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 16.10.2019 - 22.01.2020

Beschreibung

Mit dem erweiterten Zugang zu neuen Archiven, Datenbanken und digitalen Rechercheplattformen stehen ArchitekturhistorikerInnen vor der neuen Herausforderung, die Spuren von wandernden Objekten und Ideen nachzuverfolgen.

Dieses Seminar versteht Bauwerke als dokumentarische Quellen und analysiert die Verstrickung von architektonischem Objekt mit der komplexen geopolitischen Welt sowie der Kulturgeschichte.

Anhand einer Serie von ›Objekt-Biografien‹ von Bauwerken emigrierter Architektinnen und Architekten, die unter der nationalsozialistischen Diktatur gezwungen waren, Europa vor dem Zweiten Weltkrieg zu verlassen, sollen die losen Fäden der Geschichte recherchiert und zusammengeführt werden.

Diese Objekt-Biografien beschreiben eine Architekturgeschichte, die sich beständig mit der Transformation der gebauten Umwelt verändern und sich zugleich mit neuen Medien der Dokumentation und Repräsentation auseinandersetzen muss. Das Seminar setzt sich zentral mit dem umfangreichen Archiv der Architektin und Historikerin Myra Warhaftig (1930-2008) auseinander und verfolgt die Spuren ihrer Sammlung.

Wir werden uns speziell mit der Migrationsgeschichte von ArchitektInnen nach England beschäftigen, die dort versuchten, ein neues Leben und eine berufliche Karriere aufzubauen. Während für die Emigrés in ihren neuen Heimaten ein neues Leben begann, waren die Werke dieser oft noch sehr jungen Architekten der gerade erst begonnenen Moderne ihrem Schicksal überlassen. Wir werden unsere Forschung zunächst mit Fragen zur Biographie der Autoren, zur Neuorientierung der Praxis aus der Erfahrung des Exils, und zur Bedeutung des Gesamtwerkes der Architekten beginnen. Im weiteren soll sich die Aufmerksamkeit verstärkt auf die Biographie des Gebäudes, Schwierigkeiten zur historiographischen Einordnung des Werkes, Probleme der Restitution, Überlegungen zur Konservierung der Moderne sowie auf Fragen der Schützbarkeit dieser oft so stark veränderten Gebäude lenken

Bemerkung

Zum Seminar werden zwei Exkursionen angeboten (Dessau, London). Optional können Studierende an einer Exkursion nach Tel Aviv/ Haifa teilnehmen. (siehe Semesterplan)

119223003 Haltungen

J. Cepl

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 18.10.2019 - 31.01.2020

Beschreibung

"Every designer must hold a position, even those who incorrectly claim that they have no theory, for no theory is itself a strong theoretical position." — Royston Landau, 1984

Wer entwirft, hat — ob bewusst formuliert oder nicht — eine Haltung, eine Position, eine Architekturauffassung. Sie entwickelt sich mit wachsender Erfahrung und hilft dann beim Entwerfen, da sie vorherbestimmt und zugleich einschränkt, welche Lösungen in Frage kommen; sie sorgt dafür, dass man weiß, was man will — und, was man nicht will. Kurz: die Haltung gibt dem Entwerfen Richtung.

Nur ein Beispiel: ein Entwurf von Mies van der Rohe wird sich grundsätzlich von einem Le Corbusiers unterscheiden, auch wenn beides Architekten der Moderne sind. Warum ist da so? Weil ihre Auffassungen von dem, um was es in der Architektur geht und wie sie gemacht werden sollte, letztlich doch verschieden sind. Aber wie können wir das beschreiben? In Anlehnung an Roy Landau, der Anregungen aus der Wissenschaftstheorie verarbeitet, und sich dabei insbesondere auf die Ideen von Imre Lakatos zurückgreift, wollen wir versuchen zu verstehen, wie eine Haltung strukturiert ist — gibt es einen »harten Kern«, also Grundüberzeugungen, die niemals in Frage gestellt werden? Die dem Entwerfer vielleicht selbst gar nicht bewusst sind? Gibt es Regeln, wie etwas zu machen ist? Oder was gar nicht geht? Welche Theorien, Werte, Maßstäbe kommen zum Ausdruck? Lassen sich aus der Praxis übergeordnete Handlungsgrundsätze ableiten?

Bemerkung

Um diesen Fragen beantworten zu können, werden wir gemeinsam eine Reihe grundlegender Texte lesen und dann selbst »Haltungsanalysen« — Landau spricht von »positional analysis« — durchführen, und zwar anhand der Werke von Architekten, die selbst gewählt werden können. Wir wollen so versuchen, die grundsätzliche Auffassung, die aus dem Schaffen unserer »Vorbilder« spricht, zu entschlüsseln und uns so vor Augen führen, was hinter dem Werk steht.

Gestalten im Kontext

119220102 Die Psychologie der Weltbeziehungen

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 22.10.2019 - 28.01.2020

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 diese 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.

In diesem Seminar werden Beziehungen und Begegnungen vor dem Hintergrund der Architekturpsychologie analysiert: zwischen Mensch und Umwelt und zwischen Menschen im Kontext von Umwelt. Ziel ist dabei, die sozial-räumlichen Wechselwirkungen zu verstehen und Folgerungen für die Gestaltung von Umwelten abzuleiten.

Dazu werden mit dem Wissen und der Methodik der Psychologie Beziehungsgefüge analysiert, auseinandergenommen, in ihren Elementen und Wirkmechanismen betrachtet und dann neu zusammengesetzt – mit dem Ziel, sie zu optimieren und gegebenenfalls neu zu denken.

Leistungsnachweis

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

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

Darstellen im Kontext

119220402 Proprietary Thesis Course (Building an Abstract / Proposal)

M. Lloyd

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, unger. Wo, 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 07.11.2019 - 28.11.2019

Fr, unger. Wo, 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 08.11.2019 - 29.11.2019

Mo, Einzel, 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 18.11.2019 - 18.11.2019

Do, wöch., 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 12.12.2019 - 19.12.2019

Fr, wöch., 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 13.12.2019 - 20.12.2019

Do, Einzel, 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 09.01.2020 - 09.01.2020

Fr, Einzel, 09:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 10.01.2020 - 10.01.2020

Beschreibung

In order to help 3rd Semester Master Students become better prepared for their upcoming thesis semester, this block module is designed to facilitate students to become aware of what is to be expected before and during their thesis projects, particularly when it comes to critical and theoretical writing. During this course students shall understand what the overall criteria is required within a contextual thesis, and shall learn to develop and finalize an extended Abstract text / Proposal, that is able to indicate the important analysis of their given work / subject matter in question. It is where master-students shall importantly learn how to expand contexts attached to their interested thesis perspectives, into given subjects that can be fundamentally narrowed into a particular set of researched topics, and achieve an overall connecting narrative. Where in these lectures, students will be able to openly develop their given arguments and arrangement of counter-arguments, while learning to maintain a decent level of primary and secondary research, as well as forming important questions and concerns that could become attached to their final thesis. In addition, students shall be taught the goal of keeping a high level of narrative-telling and tension building, when it comes to writing artistically / theoretically, as well as knowing the importance of structural flow of introduction, body of work and conclusions. While always maintaining the fundamental approaches, that are needed when the students shall enter their final thesis semester, including: *quality of evidence attached to the student's argument: placing such supporting material for and against the argument, and what is the claim for making such an overall argument of importance.* In this course, which is open to all 3rd Semester Master Students from an art-related program, shall give students the opportunity to openly express, discuss, and debate their interests and initial ideas attached to their upcoming thesis. In these series of intense lessons it will be within presentations and writing assignments, of which the focus becomes on supporting students to gain a further confidence and insight when it comes to writing theoretically, and to gain a wider perspective when it comes to critically being able to place given contexts in a greater social, political, philosophical, artistic, etc.. field of significance. As such helping Master-students become highly prepared and focused when entering their final thesis semester.

Bemerkung

For media architects and architects, to be able to refine, articulate and confidently support and exchange their own personal and artistic project concepts within their thesis, is to be able to expand their knowledge of developing and applying a critical perspective, in theory and in the practical part, with the ability to communicate verbally, and importantly textually. To be able to support and advance their own unique artistic views, is too apply their perspectives in influential as well as different contexts, in and out of the Artistic/Architectural-sphere. I have designed course to cater to any master-student addressing artistic contexts, albeit Contemporary Art, Architecture, Media Art etc.... Specifically, and importantly in facilitating students whose native language might not be English, these lectures / workshops are designed to make theoretical and artistic writing / thinking better understood, and importantly less intimidating. Which is then able to fundamentally help improve a student's ability, in being able to confidently, and precisely prepare and create a current critical, social, political etc.. discussion within their own upcoming thesis project and overall text.

All Master students interested in taking the course, please email Matthew Lloyd - bauhaus_ml@hotmail.com

Kulturtechniken der Architektur

419240001 Einführung in die "Digital Humanities"

F. Klemstein

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 23.10.2019

Beschreibung

„Von den Digital Humanities verspricht man sich wahre Wunder, obwohl sie nur eine einfache Hilfswissenschaft sind.“ schrieb Markus Krajewski jüngst in der FAZ, doch was ist unter dem Terminus „Digital Humanities“ überhaupt zu verstehen?

Die Auseinandersetzung mit den digitalen Geisteswissenschaften bzw. der Nutzung digitaler Technologien zur Erweiterung des etablierten Methodenkanons schwankt zwischen Technologieeuphorie und konsequenter Ablehnung. Welchen Nutzen hat die Auseinandersetzung mit den Digital Humanities? Nicht selten wird diese Diskussion polemisch geführt.

Im Rahmen des Seminars soll dem Begriff und seinen Bedeutungsmöglichkeiten zunächst (theoretisch) nachgegangen werden, bevor dann anhand konkreter Anwendungsbeispiele aus den Geisteswissenschaften (u.a. aus den Bereichen Architekturgeschichte, Medienwissenschaft und Wissenschaftsgeschichte) die digitalen Methoden dezidiert in den Blick genommen und kritisch hinterfragt werden sollen. Dabei sollen nicht nur verschiedene Tools vorgestellt werden, sondern auch anhand von geisteswissenschaftlichen Fragestellungen der Mehrwert von Programmierkenntnissen (z. B. Python) vermittelt werden.

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, ggf. Kurzreferat und/oder spezielle Vorbereitung einer Seminarsitzung. Gesamtnote: Note der Hausarbeit; die übrigen Modulleistungen müssen erbracht bzw. bestanden werden.

419240002 Geschichte der Animation

S. Leyssen

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 22.10.2019

Beschreibung

In diesem Seminar untersuchen wir, wie unsere Welt durch das animierte Bild erforscht, verstanden, geformt und herausgefordert wurde. Wir nähern uns der Geschichte der Animation anhand der Animationstechniken und -konzepte der Wissenschaft, und untersuchen die verschiedenen Rollen, die Wissenschaftler der Animation zugewiesen haben. Wie haben Biologen oder Physiologen Animationstechniken eingesetzt, um biologische Bewegungen zu verstehen? Wie haben Psychologen sie eingesetzt, um unsere Wahrnehmungsprozesse zu untersuchen? Die Animationen der Wissenschaft helfen uns, die Geschichte der Animation im breiteren Sinne zu verstehen: Sie können die Vielfalt der möglichen Funktionen von Animationen sichtbar machen. Wir bringen die spezifischen wissenschaftlichen Verwendungen von Animation in Bezug auf Animationstechniken, die in verschiedenen anderen Bereichen verwendet werden: in der Kunst, in Zeichentrickfilmen, in der Werbung, in Industriefilmen oder in Anleitungen. Wir untersuchen: Wie kann man die Kraft von Animationen verstehen? Wie kann Animation zum Wissen beitragen? Und wie kann Animation für kritische Eingriffe verwendet werden?

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, ggf. Kurzreferat und/oder spezielle Vorbereitung einer Seminarsitzung. Gesamtnote: Note der Hausarbeit; die übrigen Modulleistungen müssen erbracht bzw. bestanden werden

419240003 Global Constellations: Biennale, documenta und andere Großausstellungen

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 23.10.2019

Beschreibung

Die documenta ist eine der bedeutendsten internationalen Kunstausstellungen, wie keine andere ist sie ein Ort der Reflexion über die Konzeption von Ausstellungen und ihrer jeweilige Möglichkeitsbedingungen. Ausgehend von der Geschichte der documenta untersucht das Seminar die Entstehung internationaler und zunehmend globaler Kunstausstellungen und Biennalen seit den 1950er Jahren und legt ein besonderes Augenmerk auf die (kultur-)politischen Zusammenhänge des Kalten Krieges.

Leistungsnachweis

Moderation; Referat; Hausarbeit; Projektarbeit

419240004 History and Theory of Exhibitions

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 22.10.2019

Beschreibung

The history of the art exhibition emerges from the salon culture of 17th century France where exhibitions were meant to enforce and propagate a courtly taste. Only in the 19th century, in alignment with the Salon des Refuse#s and the Salon des Inde#pendants, on the one hand, and the London and Paris world exhibitions, on the other, the autonomy of art was established along with the notion of the modern art observer. The seminar aims at reconstructing the history of art exhibitions as aesthetic practices as well as exercises in modern gouvernementality both of which are connected to the production of subjectivities. The seminare looks at case studies of significant art exhibitions and provides theoretical approaches to the field.

Leistungsnachweis

Moderation; Referat; Hausarbeit; Projektarbeit

419240005 Indigenous – Postcolonial – Subaltern

R. Ladewig

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 22.10.2019

Beschreibung

UPDATED Sept. 3, 2019

Unter dem Titel „Indigenous – Postcolonial – Subaltern“ widmet sich das Seminar Theorieansätzen und Forschungskonzepten, die das westliche Denken seit einigen Jahrzehnten herausfordern und die desaströsen Implikationen dieses Denkens mit seinen hegemonialen Strukturen gegenüber anderen Formen von Wissen und Sein offenlegen. Zur Diskussion stehen insbesondere die Folgen einer westlich-dominanten Onto-Epistemologie, die derzeit in den Debatten um den anthropogenen Klimawandel und die damit verbundenen Vorstellungen vom Ende der Welt und/oder der Menschheit zusammenlaufen. Die Seminarlektüren kombinieren Grundlagentexte der Postcolonial Studies (Dipesh Chakrabarty, Gayatri Chakravorty Spivak etc.) mit Fallstudien aus den indigen

informierten STS (Kim TallBear), der Ethnografie (Eduardo Kohn), der Anthropologie (Eduardo Viveiros de Castro; Boaventura de Sousa Santos) und der indigenen Rechtsgeschichte (Vine Deloria, Jr.) mit dem Ziel, die Genealogien eines „anderen Denkens“ nachzuzeichnen. Das Seminar ist als Ergänzung zur Ringvorlesung „The Coming Catastrophe“ entworfen.

Voraussetzungen

Active participation in course discussions is required.

Leistungsnachweis

Active participation in course discussions, presentation and thesis or term paper.

419240006 Virtuelle Laboratorien

J. Hess, S. Leyssen

Veranst. SWS: 4

Plenum

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 22.10.2019

Beschreibung

Wie können virtuelle Forschungsorte und virtuelle Techniken uns helfen, die Welt zu verstehen? Wie können „virtuelle Laboratorien“ uns die Welt besser und breiter verständlich machen? In diesem Projektmodul untersuchen wir verschiedene epistemische Orte, an denen digitale und analoge Techniken in Wechselwirkung treten – sie fungieren als gute Orte, um zu hinterfragen, wie Wissen in einer medialen Welt erzeugt wird.

1) Wir untersuchen die Geisteswissenschaften als eine Praxis, die digitale Techniken einsetzt, oft in engem Zusammenspiel mit analogen Techniken: Lesen, Suchen, Finden, Verarbeiten, Verbinden, Informieren. Diese Techniken sind nicht Gegenstand der sogenannten „Digital Humanities“, haben jedoch die Geisteswissenschaften im digitalen Zeitalter geprägt. Wenn wir diese Techniken aktiv verstehen, können wir die Möglichkeiten und Ambitionen der Digital Humanities besser erfassen, aber auch die spezifischen Arten von Wissen verstehen, die die Geisteswissenschaften erzeugen können.

2) Wir erforschen Animationstechniken, die in der Wissenschaft und anderen epistemischen Praktiken verwendet werden, und versuchen zu verstehen, wie Animation Wissen schafft. Wir untersuchen Animationen als gemischte experimentelle Orte, die zwischen imaginären und realen Welten vermitteln, oft durch Mischungen von digitalen, analogen und physikalischen Techniken.

Dieses Plenum widmet sich der betreuten Entwicklung der eigenen Projekte. Durch praktische Übungen, Übungen mit den in den Seminaren angebotenen Konzepten und Methoden sowie Präsentationen der Studierende über ihre laufenden Arbeiten werden wir versuchen, die epistemische Kraft von Animation und digitalen Techniken zu verstehen.

Bemerkung

Zum Projektmodul gehört die verpflichtende Teilnahme am Blockseminar „On the Limits of Artificial Intelligence“, in dem die Geschichte und die philosophischen Grundlagen der künstlichen Intelligenz, ihre Position in der Geschichte des Denkens sowie ihre erkenntnistheoretische Bedeutung für die Konzeptualisierung sozialer und wirtschaftlicher Transformationen ebenso wie die Beziehung zwischen Mensch und Maschine aus organologischer Sicht besprochen werden.

Das Blockseminar findet am 9.12., 12.12. und 13.12. von 10 bis 18 Uhr im Seminarraum 003 in der Berkaer Str. 1 statt und am 10.12. und 11.12., ebenfalls von 10 bis 18 Uhr, im Seminarraum 106 in der Albrecht-Dürer-Str. 2.

Literaturempfehlung:

Hubert Dreyfus, *What Computers Can't Do. A Critique of Artificial Reason* (MIT, 1972).

Yuk Hui, *Recursivity and Contingency* (London: Rowman and Littlefield International, 2019).

Norbert Wiener, *Cybernetics, Control or Communication in Man and Animal* (Freeman, 1948).

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, ggf. Kurzreferat und/oder spezielle Vorbereitung einer Seminarsitzung. Gesamtnote: Note der Hausarbeit; die übrigen Modulleistungen müssen erbracht bzw. bestanden werden

Stadtsoziologie

119222802 Gemeinsam Planen (Ma)

F. Felger, M. Rottwinkel, M. Theye

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 7b - Seminarraumraum 004, 16.10.2019 - 05.02.2020

Beschreibung

Wie wollen wir unsere Universität gemeinsam gestalten? Die Idee zu diesem Seminar ist durch die Campusumgestaltung 2015 bis 2019 und die Aktivitäten des Bündnis Partizipation entstanden und soll den angestoßenen Prozess, die Hochschule partizipativer zu gestalten, weiterführen. Mangelnde Beteiligung ist gegenwärtig eines der präsentesten und kontroversesten Themen der Stadtplanung. Es bietet sich uns die Gelegenheit, als Universität eine Vorreiterrolle einzunehmen und ein positives Exempel breiter, durchdachter Partizipation zu statuieren.

Das Seminar verfolgt das Ziel, Partizipationsmöglichkeiten aller Angehörigen der Universität aufzuzeigen und zu schaffen und sowie Theorie- und Praxiskenntnisse zum Thema zu vermitteln. Partizipation kann nicht ausschließlich im Seminarraum diskutiert werden, sondern muss erlebbar und verständlich gemacht werden.

Besonders wichtig ist, dass das Seminar für Student*innen aller Fakultäten offen ist und eine möglichst vielfältige Zusammensetzung der Teilnehmer*innenschaft explizit gewünscht ist. Dies unterstützen wir auch dadurch, dass wir bei der Gestaltung der Umfänge der individuellen Prüfungsleistung so flexibel sind, dass das Seminar mit 3 oder 6 LP in alle Studienpläne passt.

Dies möchten wir am konkreten Beispiel der Entwicklung einer Leitlinie für Beteiligung bei Bauvorhaben versuchen. Wir wollen verstehen, welche Akteur*innen bei Planungen am Tisch sitzen und worüber entscheiden. Die Teilnehmer*innen werden hierzu recherchieren und Befragungen durchführen. Partizipationsmethoden werden dann ganz praktisch angewendet, um auf dem Campus mit allen Nutzer*innengruppen ins Gespräch zu kommen und ihre Bedürfnisse abzufragen. Schlussendlich werden die Teilnehmer*innen aus den gewonnenen Erkenntnissen den Entwurf einer Leitlinie, also eines Regelwerks, erarbeiten, der für uns als Universität vorgibt, wann, wo und wie die verschiedenen Angehörigen bei Bauvorhaben eingebunden werden sollen.

Zusätzlich zu den wöchentlichen Seminarterminen gibt es drei weitere Termine (8./9.11., 14.11., 20.11.), an denen wir die Partizipationsmethoden ausprobieren und praktisch anwenden wollen und an denen die Teilnehmer*innen idealerweise auch anwesend sind.

Dozent*innen: Franziska Felger, Maximilian Theye, Malena Rottwinkel

Einschreibung: BISON

Fachmodule

Gestalten im Kontext

119220103 Wer die Leere umschließt ...

I. Escherich, J. Heinemann

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 18.10.2019 - 18.10.2019

Fr, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 25.10.2019 - 06.12.2019

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 10.01.2020 - 24.01.2020

Beschreibung

... gibt ihr eine Form. (Torsten Marold)

Im Seminar wollen wir uns auf die Suche nach Leerraum bzw. leerem Raum machen. Lücken, Unterbrechungen und Zwischenräume aufspüren. Sie sollen mit Ideen und Gedanken gefüllt, zum Leben erweckt werden. Vielleicht gelingt es uns ihnen eine neue Bedeutung zu geben und sie wieder mit Leben zu füllen. Geben wir Imaginationen, Traumbildern, Phantasiegebilden, Innovationen, ... einen Raum, in den wir eintauchen und uns zurechtfinden und aktiv handeln können.

Die Um- und Neunutzung von brachliegenden urbanen Leerräumen und das Umfunktionieren leerstehender, ungenutzter Gebäude haben in den letzten Jahrzehnten für die Stadtplanung und -Stadtentwicklung zunehmend an Bedeutung gewonnen. Architektur avanciert immer stärker zum Vermittler innerhalb komplexer Verwertungs- und Umnutzungsprozesse im Spannungsfeld der leeren, ungenutzten bzw. nicht mehr benötigten Gebäude, Gebiete und Flächen. Zum einen gilt es Ideen für langfristige Umnutzungskonzepte zu finden – zum anderen alternativ dazu auch temporäre Zwischenlösungen zu kreieren. Werden Gebäude und Brachflächen »wiederverwertet und aufgewertet«, setzt man sich dabei gleichzeitig mit Werten wie Nachhaltigkeit, Aneignung und Beteiligung auseinander und regt ein Nachdenken über den sich daraus ergebenden ökologischen, ökonomischen, sozialen und kulturellen Mehrwert möglicher Transformationsprozesse an.

Im Seminar werden Formate bzw. Konzepte wie Secondhand-Architektur, Recycling-Architektur, 2nd hand spaces, temporärer Urbanismus, Architektur auf Zeit u.a. thematisiert, um davon ausgehend über neue Ansatzpunkte der Stadt- und Architekturentwicklung im Kontext von Architekturvermittlung nachzudenken.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen (Leer-)Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Es sollen Ideen entwickelt werden, wie man im Kontext von Architekturvermittlung – den Zugang zu (Leer-)Raumgestaltung verschaffen kann. Wie kann man anregen Architektur(leer)räume neu zu denken, umzufunktionieren, neu zu besetzen und damit eine aktive Teilhabe an Entwicklungs- und Gestaltungsprozessen sowie der selbstbestimmten Nutzung von (Stadt-)Räumen entwickeln?

»Hält man den Verstand auf die Leere gerichtet, auf den Raum, kann man sehen, es kann alles darin sein, ist tatsächlich alles drin.« (John Cage)

Voraussetzungen

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

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.

119223203 Architekturfotografie

T. Adam, M. Ahner

Seminar

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 17.10.2019 - 17.10.2019

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Wandelbarkeit der Architekturfotografie.

Architekturfotografie wird häufig als etwas rationales und statisches wahrgenommen.

Beim genaueren Betrachten unterliegt auch die Architektur im Tagesverlauf einem ständigen Wandel. Es lohnt sich akribisch hinzuschauen, mögliche Sichtweisen zu erkunden und dabei sowohl dem Objektiven als auch Subjektiven verpflichtet zu sein. Muss ein Bild eine umfassende

Beschreibung liefern, oder darf es offene, unbeantwortbare Fragen zumuten? Die technischen Möglichkeiten der Fotowerkstatt werden aufgezeigt und in die individuelle Umsetzung einer fotografischen Position einbezogen.

Bemerkung

Begleitveranstaltung zu:

119220101 Campus-Bauhaus - co-working/ co-living

1754249 Licht und Raum

C. Hanke

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 6 - Bauformenwerkstatt 001, 21.10.2019 - 27.01.2020

Beschreibung

Den verfügbaren Technologien folgend, reflektiert der Einsatz von Licht wissenschaftliche und kulturelle Erscheinungen. Hierbei ermöglicht eine Annäherung an die Zusammenhänge von Licht, Technologie und Wahrnehmung gezielte Bewertungen und Entscheidungen in raumbildenden Gestaltungsvorgängen. Seminare zu Geschichte und Theorien der Lichtanwendungen zielen auf die Bildung einer Position zu Licht und Raum. Seminare zu Lichttechnik und Lichtsystemen schaffen im Weiteren die Grundlage bewusster Integration von Licht im architektonischen Entwurfsprozess.

Im Rahmen der Seminare sollen zu nachstehenden Themen Kenntnisse vermittelt werden:

1. Geschichte und Theorien der Lichtanwendungen
2. Zusammenhänge und Bewertungen von Strahlung, Licht und Optik
3. Lichttechnische Belange in den Prozessen der visuellen Wahrnehmung
4. Technische Grundlagen von Lichtsystemen (Leuchtmittel, Leuchten, Betriebstechnik, Lichtsteuertechnik)
5. Aspekte der technischen und technologischen Integration von Licht in Raumkonzepte

In einer begleitenden Arbeit sind die vermittelten Grundlagen nachvollziehbar anzuwenden. Exemplarisch werden hierbei die Aspekte des Verhältnisses von Licht und Raum analysiert und Lösungen zu gestellten Wahrnehmungsaufgaben erarbeitet.

Bemerkung

Die Einschreibung findet im Bisonportal statt.

Darstellen im Kontext

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 21.10.2019 - 27.01.2020

Beschreibung

Im Seminar werden Grundlagen im Modellieren, Texturieren und Beleuchten mit Cinema4D vermittelt. Im 100. Jubiläumsjahr des Bauhauses werden wir das Direktorenzimmer von Walter Gropius modellieren und virtualisieren. Parallel zu unserer Arbeit am Projekt sammeln wir für die Schlusspräsentation Material zu den Möbeln und Ausstattungsgegenständen des Raumes.

Zu unserer ersten Veranstaltung werden wir den das Direktorenzimmer besichtigen und aufmessen. Außerdem werden wir die Materialoberflächen fotografieren, um sie später für Texturen zu verwenden. Die nach der Bauhausausstellung 1923 verloren gegangene Ausstattung des Direktorenzimmers wurde vom Architekten Gerhard Oschmann rekonstruiert und so können wir uns im ersten Schritt über ein Aufmaß der rekonstruierten Version alle notwendigen Maße verschaffen.

Im zweiten Schritt werden wir den Raum des Direktorenzimmers in Cinema4D

modellieren und texturieren. Gropius hat versucht, van de Veldes Architektur eine neue zeitgemäße Ausstattung zu verleihen. Nachdem wir die auf dem Kubus basierende Idee dieses Gesamtkunstwerkes hinterfragt haben werden wir Schreibtisch, Stuhl, Regale, Sessel, Sofa, Tisch, Leuchten, Wand- und Bodenteppiche modellieren und texturieren.

Im dritten Schritt werden wir das Modell unterschiedlich ausleuchten (natürliches und künstliches Licht). Im Modell werden virtuelle Kameras aufgebaut und es werden 360°-Renderings für die wichtigsten Standorte gemacht. Eine Einführung in die Software Panoweaver von Easypano zeigt, wie kubische und sphärische Panoramabilder entstehen.

Im vierten Schritt werden die Panorama Renderings miteinander mit Easypanos Software Tourweaver zu einer virtuellen Tour verknüpft. Das gesammelte Hintergrundmaterial und Schnappschüsse aus dem 3D-Produktionsprozess werden in die virtuelle Tour integriert. Der gesamte workflow kann alternativ auch für das eigene Semesterprojekt verwendet werden.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Medieninformatik

417230000 Virtual Reality – Final Project

B. Fröhlich, A. Kulik, N.N., E. Schott, T. Weißker

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Virtual Reality“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll zunächst ein Projektkonzept entwickelt werden, welches dann mit einer 3D-Engine zu implementieren und abschließend in einem Vortrag zu präsentieren ist. Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, mit der modernen VR-Hardware in unserem Lab (Head-Mounted Displays, Multi-User-Projektionssystemen oder Multi-Touch-Tabletops) an einer spannenden Fragestellung Ihrer Wahl zu arbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Virtual Reality – Final Project

This final project requires the participants to apply the obtained theoretical and practical skills of the course "Virtual Reality" in the design, implementation and presentation of an individual small research project. In particular, you will

be asked to develop a concept, come up with an effective and efficient implementation in a 3D engine and present your results in a concise talk. This is an invaluable opportunity to work on an interesting topic of your choice with the state-of-the-art VR-hardware available in our lab such as head-mounted displays, multi-user projection systems and multi-touch tabletops. i

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung „[Virtual Reality](#)”

Successful completion of the course „[Virtual Reality](#)”

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

Final Presentation

418240003 Grundlagen der Informatik

A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Vorlesung, ab 18.10.2019

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 23.10.2019

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 4, ab 23.10.2019

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Prüfung, 11.02.2020 - 11.02.2020

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

The course introduces the basic understanding of the structure and the function of computers, algorithms, and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

- Concepts of programming languages
- Data types and data structures
- Elementary Algorithms
- Program structure and execution
- Computer architecture
- Basics of operating systems and computer networks
- Software engineering techniques

Bemerkung

Link 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

4555405 Einführung in die Programmierung

N. Siegmund, A. Karge

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 21.10.2019

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 24.10.2019

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 24.10.2019

Do, Einzel, 16:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, 13.02.2020 - 13.02.2020

Di, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Prüfung, 18.02.2020 - 18.02.2020

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 Versionierungssystemen 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

119223303 Urban Modeling and Simulation (UMS) - Introduction

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2019 - 05.02.2020

Beschreibung

Im Rahmen des Seminars werden die Teilnehmer in Methoden der Stadtsimulation eingeführt. Wir werden uns mit der Modellierung komplexer räumlicher Systeme auf regionaler und urbaner Ebene befassen. Es werden Analyse zur Nutzung urbaner Strukturen eingeführt (z.B. Fußgängerströme oder ökonomische Potentiale) sowie Modelle für Interaktionen von Flächennutzungen vorgestellt. Es wird vorgestellt, wie mittels System Dynamics Modellen zeitliche Veränderungen von „Stocks and Flows“ simuliert werden können.

Bemerkung

Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und anhand mehrerer Übungsaufgaben belegt. Es sind keine technischen Vorkenntnisse erforderlich.

Technische Grundlagen Interface Design

319210003 »Creative Coding« – Introduction to Hybrid Web Technologies

P. Schmidt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 16.10.2019

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung soll einen ersten Einblick in webbasierte Technologien (HTML, CSS und Programmiersprache JavaScript) vermitteln und speziell Studierende ansprechen, die nicht aus der Informatik kommen. Hierfür eignen sich Methoden wie z.B. »Creative Coding für Gestalter«, um durch eine entsprechend didaktische Vermittlung die Einstiegshürde so niedrig wie möglich zu halten und dabei gleichzeitig einen interdisziplinären Ansatz zu bieten und die umfangreichen praktischen und gestalterischen Möglichkeiten dieser grundlegenden Technologien aufzuzeigen.

Webbasierte Technologien werden in vielen Disziplinen und Anwendungen als grundlegende funktionale Struktur angewendet. So sind nicht nur klassische bildschirmbasierte Webanwendungen, sondern auch mobile Apps (Hybride Technologien), Anwendungen für Architekten (AR/VR) und Generative Gestaltung, Echtzeit-Kommunikationsanwendungen und -Schnittstellen sowie elektronische Applikationen (Physical Computing, Internet of Things) Anwendungsfelder für webbasierte Technologien. Das Modul soll einen niederschweligen Einstieg und ersten Überblick und dadurch später weitere, autodidaktische Beschäftigung mit dem Themenfeld ermöglichen.

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung wird noch bekannt gegeben

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts

319210004 Analog Circuits and Interfaces**C. Wegener**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, ab 14.10.2019

Beschreibung

Wir widmen uns den Grundlagen analoger Elektronikschaltkreise mit Bezug zur analogen Signalverarbeitung, wie sie in analogen Synthesizern Anwendung findet. Über einer Einführung zu Grundbausteinen und theoretischem Grundwissen erarbeiten wir uns die nötigen Kenntnisse um komplexere Schaltkreise von spannungsgesteuerten Filtern und Oszillatoren selbst zu entwerfen.

Der finale Teil des Kurses widmet sich der Frage, wie ein analoger Schaltkreis mit analogen Sensoren gesteuert werden kann. Hier sollen explorative Interfacekonzepte erarbeitet und schließlich realisiert werden.

Kenntnisse im Bereich Elektronik sind keine Voraussetzung. Es sollte aber ein gewisses Maß an Neugier mitgebracht werden. Bitte sendet ein Motivationsschreiben an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de, um Euch für den Kurs zu registrieren.

Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (20-30€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

Bemerkung

Veranstaltungsort: Marienstraße 7b - Projektraum 002

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung einer funktionalen Schaltung

319210005 Designing Networked Objects

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 17.10.2019

Beschreibung

This course introduces concepts and techniques for designing, constructing, and programming objects, spaces and media that not only sense and respond to their physical surroundings, but share that information with other objects. Moving beyond the interface paradigm of the screen, keyboard and mouse, this course will employ physical computing to enable alternate models for interaction with (and through) computational devices that afford more subtle and

complex relations between a range of human and non-human actors. Combining presentations, discussions on the history of relevant projects, and a series of hands-on technical exercises, this course provides a practical context for experimental practice in networking objects.

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

max. Teilnehmerzahl 15 Studierende

Voraussetzungen

For graduate students with little or no physical computing knowledge.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by a final project, regular class participation, and attendance.

319210006 Printed Interfaces

C. Wegener

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 15.10.2019

Beschreibung

Gedruckte Elektronik kann Alltagsgegenstände in Schnittstellen zur digitalen Welt verwandeln.

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

In einer theoretischen Einführung beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik und den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. Insbesondere sprechen wir dabei über den Siebdruck und das Konzept von Capacitive Sensing mit dem Arduino.

Die Studierenden konzipieren dann eigenständig Objekte, die wir im zweiten Termin bedrucken und mit dem Arduino verbinden.

Bemerkung

Veranstaltungsort: Marienstraße 7b - Projektraum 002

Leistungsnachweis

Regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung eines gedruckten Interfaces, finale Präsentation

319210007 Hoarder, Artist or Data Scientist?

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 21.10.2019

Beschreibung

[T]he technical structure of the archiving archive also determines the structure of the archivable content even in its very coming into existence and in its relationship to the future. The archivization produces as much as it records the event. (Derrida - Archive Fever 17)

Collections and archives are part of our everyday lives, both physical and digital.

This course will investigate art and design approaches to physical and digital interfaces for the creation, organisation and display of archives, and explore the potential for interactions presented by these collections of objects, data and ideas.

Students will focus on designing and improving user and participant interactions with a view towards immersive experiences that support expanded forms for perceiving and engaging with archives.

Successful candidates are expected to develop the concept, design and realisation of their own approach to collection(s), centred on an interactive component employing contemporary methods such as physical computing, rapid prototyping and web technologies.

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

-

Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and artist talks.

-

Application via PDF portfolio with one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: [jesus.velazquez\[at\]uni-weimar.de](mailto:jesus.velazquez[at]uni-weimar.de)

Concurrent enrolment in another IFD course offering, or with instructor permission.

Leistungsnachweis

Successful completion of the course is dependent on regular attendance, active participation, completion of assignments, delivery of a relevant semester prototype and documentation.

319210009 Let's Connect!

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 15.10.2019

Beschreibung

This course builds upon the foundation of web design (HTML, CSS) and focuses on the programmatic elements of web development. Topics include front-end programming (JavaScript), server-side development (Node.js), working with APIs, and WebSockets.

This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class. For Bachelor and Masters students with experience with HTML and CSS, but with little or no programming experience. Laptops are required.

Voraussetzungen

For graduate and bachelor students with web design experience, but with little or no web programming experience.

Leistungsnachweis

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

319210010 R&D: Advanced Prototype Research and Development Lab

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockWE, 11.01.2020 - 20.01.2020

BlockWE, 18.01.2020 - 19.01.2020

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

1 November 2019 and 30 November 2019. Interested candidates should submit the following documents in PDF format from a university

email account to [jason.reizner \[ät\] uni-weimar \[punkt\] de](mailto:jason.reizner[at]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 mid-December 2019 by email.

Voraussetzungen

siehe Kursbeschreibung

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts

319210011 Toy Story: Making things sense. Basics of Physical Computing

J. Sieber

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, ab 18.10.2019

Beschreibung

Physical computing means building interactive physical systems by the use of software and hardware that can sense and respond to the analog world. This laboratory course offers all you need to start your journey in sensing and controlling the physical world with microelectronics.

Your basic objects of investigations will be what you find at home: neglected electronic toys and your roommate's favorite kitchen helper. Instructed knowledge of what you need to give these everyday things a new life will be

- * Basics of electricity and electronics
- * How to become friends with a microcontroller, how to deal with its inputs and outputs
- * Which Sensors and actuators you can use without having to study rocket science first
- * Using tools to build or modify an electronic device

We will be looking for connections between our world and the computer and electronics world - we will stop thinking about computers, just think about computing:

Computing offers the opportunity to build complex relationships the way we want them to be, electronics is our most important tool.

In this class we will find out how we can, in an experimental way build our own interactive projects with very basic knowledge of electronics and programming.

Voraussetzungen

For graduate students with little or no physical computing knowledge.

Leistungsnachweis

Final Project

Gestaltung medialer Umgebungen

319210000 Immersive Essays

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.10.2019

Beschreibung

Description:

While looking at online platforms like YouTube or Vimeo you might have come across videos that could be described as video essays. A video essay is a piece of video content that, much like a written essay, advances an argument. Video essays take advantage of the structure and language of film to create a thesis statement. While the general concept has its roots in academia, it has grown dramatically in popularity with the beginning of online video sharing platforms.

As a relatively new media form, video essays have yet to conform to any structural guidelines. At first glance a video essay could be described as an online video which cuts together footage from one or more films in order to reveal new insights about them. But when looking further you realise, that it doesn't always have to be about the original content. Footage from different sources can also be used to illustrate an argument that is not directly concerned with the meanings or intentions the original material is referring to. This is also what makes this form of analytic framework interesting. There aren't any rules, or rather there is no firm set of such rules. Video essayists tend to make up the rules as they go along.

In the course we want to take the concept of a video essay and translate it to an immersive environment. How can we work with found footage like pictures, film, sound, 3D objects or text for example in a virtual space, created with the help of VR-glasses like the HTC Vive? How can we illustrate an argument in a 3-dimensional world based on found footage? The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D and an introduction to working with HTC Vive VR-glasses. Furthermore, students will work on their individual immersive essays that will be presented at the end of the semester.

Registration:

Send an e-mail until October 8th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail:

Immersive Essays

Content:

- your full name
- program and semester
- matriculation number
- describe in a few sentences why you want to take the course
- If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing:

In order to successfully

Voraussetzungen

motivation letter to joerg.brinkmann@uni-weimar.de until 08.10.2019

Leistungsnachweis

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

319210001 Max and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2019

Beschreibung

The course focuses on developing simple applications with Max/MSP/Jitter, a visual programming language for music and multimedia. The goal of the course is the understanding of how to manipulate image in Max. Students will be expected to develop weekly tasks, which will become basis for a future Max applications. The tasks will include programming graphics, animating graphics, sound to image conversion, feedback loops, and sensing physical data. The course extends the project module From Random To Fiction. During the semester we will develop individual projects, document and present them on the GMU Wiki.

Bemerkung

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)

319210002 Raised Beds and Pets

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 16.10.2019

Beschreibung

Raised beds in gardening allow to easier control soil nutrients, levels of water and their inhabitants. In our aquariums, we tend to find a balance between pH levels of water, algae and pets. How to systemically approach a sample of soil and to find alternative uses of it?

In the forthcoming course, we will focus on *Caenorhabditis elegans*, a transparent nematode, of about 1 mm in length. The goal of the course is to systemically approach the organism and to develop an artistic project in conjunction with its habitats. What habitat does it need? What is a function of the nematode in a soil? How to organize my soil? While trying to answer the questions, we will learn how to read scientific papers, how to prepare medium for the organism, how to understand who lives next to it, and how to control the habitat of it. The know-how will pave a ground for our artistic ideas.

The course extends the project module Soil–Humus–Earth and is conceptualized for a work in the DIY biolab of the Media Environments chair. Part of the course is a block module implemented together with the microbiologist Dr. Julian Chollet, who will contribute to the course with scientific know-how.

During the semester we will develop individual projects, document and present them on the GMU Wiki.

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

Wahlmodule

119221203 Augmented City

S. Mandic, S. Rudder

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 22.10.2019 - 28.01.2020

Do, Einzel, 09:00 - 09:30, Abgabe an der Professur, 13.02.2020 - 13.02.2020

Beschreibung

Augmented reality (AR) is gaining importance rapidly in all spheres of our collective existence. A rendered design proposal – until now existing only in virtual or on paper, and the urban environment where this proposal should be implemented, can now exist in one reality. With the rise of smartphone devices capable of producing and displaying interactive augmented reality environments, the vast potential of AR has become available to anyone at any place at any time. On one side, there are many concerns and critiques forecasting that AR will become a real-world amplification of what we are seeing online as an advertisement and social media. On the other, a 2017 study of the game's play, found that AR added depth to player's experience of public space.

In this seminar, we will be joining the debate and exploration of this new field under the question: what are the actual possibilities of augmented reality in urban design? Is it just a playground for the companies to project advertisements onto the soccer field during a match or visually recreate dead artists to appear on a concert stage? Or, is the democratization of the urban design and city planning through AR and smartphones a significant shift in the agency when negotiating over the urban?

In the first part of the seminar, we will read texts, which will set up a theoretical base and frame the scope of our discussions. Once we have outlined the issues, we will utilize AR tools to address these issues. For this reason, students interested in this course should have curiosity and interest in the use of apps and smartphones. However, previous knowledge of coding or any developer programs is not necessary. An instructional workshop will be provided during the course. Additionally, you should have or be able to acquire for the duration of the course either an android or iOS-operated smartphone (alternately a tablet), and a laptop.

119223403 THE STAGE IS YOURS

J. Willmann

Seminar

Mo, wöch., 10:00 - 15:00, 14.10.2019 - 27.01.2020

Beschreibung

Es gibt ein Konzert.

WIR machen das Konzert.

Doch wie gestaltet man ein Konzert? Wie soll es aussehen? Wie soll es sich anfühlen?

Wie kann auch der langweiligste graue Flur zur spektakulären Location verwandelt werden?

In einem interdisziplinär besetzten Team konzipieren wir ab dem Wintersemester 2019/20 das künstlerisch-gestalterische Konzept einer neuen Konzertreihe, die das ZDF gemeinsam mit der Bauhaus-Universität ab 2020 durchführt. Dabei stellen wir uns zunächst den grundsätzlichen Fragen:

- # Wie erzeugt man eine einladende, offene Atmosphäre des Musikgenusses?
- # Welche Verantwortung müssen Akteure im kulturellen Bereich übernehmen?
- # Hat ein Konzert einen reinen Unterhaltungs- oder auch einen Bildungsauftrag?

Im weiteren Verlauf werden wir gestalterische Entwürfe entwickeln, mit Konzertproduzenten und Fernsehregisseuren ins Gespräch kommen, um schließlich ein gemeinsames Konzept bis zum Ende des Semesters zu entwickeln und umzusetzen.

Inhaltliche Schwerpunkte: Szenografie (Stage Design, Lichtkonzeption, Kulissenbau, Produktionsdesign, Raumwahrnehmung), Corporate Identity (Corporate Design, Corporate Behavior, Branding, Marketing), Interior Design (Möbiliar, Raumgestaltung) Veranstaltungsplanung, Designmethodik

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Erster Termin in der Amalienstraße 13 Raum 002.

Bemerkung

- Die Unterrichtssprache ist deutsch.
- #Zur Anmeldung bitte bis 14. Oktober eine E-Mail mit kurzem Motivationsstatement und Angaben der bisherigen Erfahrungen und Kenntnisse an Gabriel Dörner senden: gabriel.doerner@uni-weimar.de
- #Für Interessierte wird eine Vorbesprechung/Konsultation am 14. Oktober um 10 Uhr im Amalienstraße 13 Raum 002 angeboten.

Voraussetzungen

- Engagierte Teilnahme an wöchentlicher Plenumsitzung
- Motivierte Mitarbeit an den gemeinsamen Entwürfen
- Umsetzung und Mitwirkung auf der Veranstaltung im Februar
- Abgabe eines persönlichen, schriftlichen Projektberichts

Leistungsnachweis

3 oder 6 LP/ Testat oder Note