

# **Vorlesungsverzeichnis**

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

Winter 2021/22

Stand 23.05.2022

<b>M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)</b>	<b>3</b>
<b>Projekt-Modul</b>	<b>3</b>
<b>Theoriemodule</b>	<b>11</b>
Architekturtheorie	11
Darstellen im Kontext	13
Gestalten im Kontext	13
Kulturtechniken der Architektur	19
Stadtsoziologie	19
<b>Fachmodule</b>	<b>20</b>
Darstellen im Kontext	20
Digitale Planung	22
Gestalten im Kontext	24
Gestaltung medialer Umgebungen	26
Medieninformatik	29
Technische Grundlagen Interface Design	29
<b>Wahlmodule</b>	<b>33</b>

## M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

### Horizonte

#### N.N.

Vortrag

Di, wöch., 18:30 - 22:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 30.11.2021 - 14.12.2021

Di, wöch., 18:30 - 22:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 04.01.2022 - 18.01.2022

### Informationsveranstaltung MediaArchitecture

#### S. Zierold

Informationsveranstaltung

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 08.10.2021 - 08.10.2021

### Info-Veranstaltung 5. Kernmodul Bachelor/ Projektmodule Master Architektur/ MediaArchitecture

#### N. Wichmann-Sperl

Informationsveranstaltung

Mo, Einzel, 14:00 - 17:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 11.10.2021 - 11.10.2021

## Projekt-Modul

### 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, 12.10.2021 - 01.02.2022

#### 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. 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, 19.10.2021 - 01.02.2022

### Beschreibung

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“.

### 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

## 121120401 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

**A. Kästner**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 18.10.2021 - 31.01.2022

### Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,

- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

#### **Bemerkung**

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

#### **Voraussetzungen**

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

#### **Leistungsnachweis**

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP (121120401) oder 6 LP (1432320) abgeschlossen werden.

### **121220401 Wunderkammer 4.0**

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

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 11.10.2021 - 31.01.2022

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 10.02.2022 - 10.02.2022

#### **Beschreibung**

**Gastkritik:** Dr. Tobias Pfeiffer-Helke

**Lehrauftrag:** Nezar Abualhalaweh, „From idea to reality – Prototyping 101“

#### **Projektbeschreibung (18 ECTS)**

Für die Sammlungen der Stiftung Schloss Friedenstein Gotha ist ein temporärer Pavillon / Installation zu entwerfen, der als Vitrine an verschiedenen Standorten Einblick in das barocke Universum Gotha gewährt. Er sucht seinen Platz entlang touristischer Pfade und an wichtigen Knotenpunkten als Orientierungshilfe und Informationsquelle für einen Dialog. Die Studierenden analysieren die historischen Ausstellungen und entwerfen eine partizipative, reaktive oder interaktive räumlich-mediale Umgebung.

Die Mikroarchitektur orientiert sich an einer im Stegreif entworfenen Box barocker Raumkunst und der historischen Wunderkammer und führt deren Grundidee in einer modularen Konstruktion fort, die den Standortwechsel und die Ergänzung weiterer Elemente ermöglicht. Die Vitrine enthält wechselnde Informationen zu aktuellen Ausstellungs- und Veranstaltungsinhalten sowie Verweise auf die umfangreichen Sammlungsbestände von Gotha.

Medien Installationen erzeugen eine spezielle Atmosphäre in Bezug auf natürliche und architektonische Kontexte in Gotha. Die Vitrine präsentiert neue Informations-Layer, um eine interessante Umgebung für interaktive Kommunikation anzubieten. Die Nutzer werden in die räumliche Installation durch unterschiedliche Muster der Kommunikation einbezogen. Der Entwurf eines Wahrnehmungsraumes, Pavillons oder einer räumlichen Umgebung mit hohem Anspruch an die Gestaltung ist Teil des Entwurfsprojektes.

**Ablauf** Das Projekt ist in drei Teile gegliedert mit Kritiken im online Plenum und persönlichen Konsultationen in Präsenz. Die Studierenden können in Zweiertteams arbeiten.

In der *ersten* Projektphase erhalten die Studierenden eine Einführung in das Fachgebiet der MediaArchitecture und analysieren und präsentieren beispielhafte künstlerische Referenzprojekte. Die Studierenden lesen Literatur und forschen über aktuelle künstlerische Perspektiven der Ausstellung. Der Entwurf startet mit einem Stegreif zu einer Box barocker Raumkunst, die Bestandteil des Wunderkammerkonzeptes werden soll. Mit dieser Übung reflektieren die Studierenden ihre persönlichen Erfahrungen und trainieren ihre Wahrnehmung und Fähigkeiten der Darstellung. Danach analysieren die Studierenden geeignete Orte in Gotha und dokumentieren diese mit Zeichnungen, Fotos oder Videos. Das Ziel ist die Entwicklung eines Kontext basierten Konzeptes. Im ersten Plenum wird die Konzeptidee vorgestellt.

In der *zweiten* Projektphase kombinieren die Studierenden die Konzepte mit unterschiedlichen technischen basierten Systemen oder Geräten und integrieren diese in interaktive Installationen. Informationen und Daten aus der barocken Kunstsammlung werden bezogen auf den Kontext für den Nutzer wahrnehmbar. In Begleitseminaren und Workshops erlernen die Studierenden verschiedene mediale Werkzeuge und Technologien für die Anwendung im Projekt. Der Kurs „From idea to reality – Prototyping 101“ vermittelt Fertigkeiten zum Bau von physischen und digitalen Prototypen. Im zweiten Plenum wird die Konzeptidee auf den physischen Kontext abgestimmt und mediale Technologien angewendet.

In der *dritten* Projektphase werden funktionale gut gestaltete Prototypen als Modell in Maßstäben bis 1:1 entwickelt und im physischen Kontext getestet. Die Studierenden testen, werten aus und dokumentieren die Benutzbarkeit. Der Prototyp ist ein Wahrnehmungsapparat zur Verstärkung der Kommunikation und wird im dritten Plenum vorgestellt.

Das Entwurfskonzept und der Entwurfsprozess werden final in einem Video, Logbuch und Poster mit künstlerischer Bildsprache dokumentiert und in einer Ausstellung präsentiert.

#### **Obligatorisches Begleitmodul:**

Design with Data: *Introduction to visual programming with TouchDesigner*, Junior-Prof. Dr. Reinhard König, Stefan Kraus, 6 ECTS, Fakultät A+U

#### **Wahlobligatorische Fachmodule:**

Arduino-physical computing, Brian Clark, Interface Design 6 ECTS, Fakultät K+G

#### **Bemerkung**

**Zeit:** Montag, 9:15 – 12:30 Uhr, 13:30 – 16:45 Uhr Konsultationen / Workshop

**Erstes Treffen:** Präsenz und online in Moodle / BBB, 18.10.21, 9:15 Uhr, Verwendung von Chrome oder Firefox Browser, Headset und stabiler Internetverbindung

### **121222401 Supernormal - An evidence-based design approach for the train station of Elmshorn**

**S. Schneider, O. Kammler, E. Fuchkina, G. Bailey**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 14.10.2021 - 03.02.2022

## Beschreibung

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 widely 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 the new train station for the "supernormal" city of Elmshorn.

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 two seminars: "Computational Methods for User-Centered Architectural Design" and "Parametric Building Information Modeling", which are mandatory for this project.

### 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.

**1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D**

**A. Kästner**  
Seminar

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 18.10.2021 - 31.01.2022

### Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

### Bemerkung

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

### Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

### Leistungsnachweis

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP (121120401) oder 6 LP (1432320) abgeschlossen werden.

## 321220029 How to? Prototyping: methods and technologies

**E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG, H. Waldschütz**  
Projekt

Veranst. SWS: 10

### Beschreibung

Concepts and Designs mostly start as Ideas and sketches. But in order to understand if, how and why they work, the creation of prototypes are often the next logical step.

In this project, you will be challenged to bring some concepts and ideas to real life with different methods of prototyping.

We will introduce, use and discuss several approaches of prototyping and production methods in the context of HCI. From rather design oriented methods like storyboarding, video prototyping or clay sculpting, to functional prototypes built with software, electronics and physical materials.

This project will start with weekly exercises which will eventually evolve to the creation of physical objects using different modalities such as visual, auditory, and haptic. Through a designerly approach, this project will explore the many variations how we can tackle the problem of dealing with materiality and functionality to make things work. Guided by literature we discuss the role of prototyping in the user centred design process.

This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts and like to work with different materials and techniques.



**Bemerkung**

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 6

PD/MA: 2

Total: 8

**Voraussetzungen**

Interest in understanding concepts, designing interactive systems and creative thinking, interest in working with literature. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English.

Students of Bachelor/Master Produktdesign, Master Mediaart, Master MediaArchitecture:

Please send your application until October 12th to [hannes.waldschuetz@uni-weimar.de](mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de) <mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de> and [eva.hornecker@uni-weimar.de](mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de) <mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de> (please include a description/portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project). We will inform accepted students by the 15th.

**Leistungsnachweis**

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

### 321220037 Handlungsstrategien und Techniken für ein Shared Habitat

**U. Damm, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 11 A, Seminarraum 214 Präsenztermine: zweiwöchig Moodle/BBB-Termine: verwende Zoom + Wiki in eigener Regie, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

"Shared Habitats II" (als Verlängerung und Vertiefung des Projektes Shared Habitats) versteht unseren Lebensraum als ein Habitat, in dem wir nicht alleine sind: wir teilen es mit unzähligen Wesensgenossen nah und fern, mit anderen Lebewesen, Dingen, Maschinen und Artefakten.

Unser Wohlergehen baut auf eine Atmosphäre auf, die über epische Zeiträume durch das Wirken dieser Wesen entstanden ist, die nicht teilbar, sondern gemeinsames Schicksal ist. Im Projekt orientieren wir künstlerisches Handeln und weltanschauliche Reflektion an möglichen neuen Formen des Zusammenlebens von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren. In Experimenten, Aktionen, Eingriffen, Artefakten werden Entwürfe ausprobiert und evaluiert.

Im Modul wollen wir Baukästen, Musterkataloge, Installationen, Handbücher, Rezepte, Aktionspläne, Apparate, Spielpläne oder andere Formen von Vorschlägen produzieren, welche helfen, unsere Zivilisation nachhaltig, gedeihlich und friedvoll zu gestalten.

**Voraussetzungen**

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur

Bewerbung mit Portfolio -> [ursula.damm@uni-weimar.de](mailto:ursula.damm@uni-weimar.de)

**Leistungsnachweis**

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild

### 321220039 The Posthuman Use of Transhuman Beings

**J. Reizner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, ab 19.10.2021

**Beschreibung**

The world of the future will be an ever more demanding struggle against the limitations of our intelligence, not a comfortable hammock in which we can lie down to be waited upon by our robot slaves.

-Norbert Wiener, 1964

Following his groundbreaking 1948 work 'Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine', which introduced cybernetics both as a term of art and as a new scientific discipline, in 1950 Norbert Wiener went on to publish 'The Human Use of Human Beings', presciently envisioning how automation driven by cybernetic systems could benefit society while also warning of the potential ethical and sociological implications of their adoption and use in the context of the "limits of communication within and among individuals." (Wiener 1950)

In the intervening seven decades, these cybernetic systems have evolved from their origins as novel academic discourse to become the foundation of the now pervasive digital infrastructure that underpins how contemporary society communicates, transacts, creates and governs. The ubiquity of the interactions between humans and this infrastructure predicates the transhumanist argument that biotechnological augmentation is no longer science fiction but already the everyday lived experience of billions.

With a focus on "machines which learn; (...) machines which reproduce themselves; and (...) the coordination of machine and man" (Wiener 1964), this project module will explore the linkages and delineations between transhumanism and posthumanism at present to speculate on a future "no longer considering the interface with technology as an ergonomic relationship with an external tool that just extends the human body, but as a hybrid, or interpenetration that questions the separation of the body and its centrality." (Maestrutti 2011)

Through a series of lectures, workshops and targeted discussions, participants will address topics including cybernetics, transhumanist interfaces and singularity, critical and speculative posthumanism, post-human-centered design, telepresence/telerobotics, network cultures, information landscapes and platform ecosystems, machine learning, human and artificial intelligence, generative and autonomous systems.

**Bemerkung**

Individual consultations by Appointment

**Voraussetzungen**

Application with CV and Statement of Motivation to [jason.reizner \[ät\] uni-weimar.de](mailto:jason.reizner[at]uni-weimar.de)

## Leistungsnachweis

Successful completion of the course is dependent on regular attendance, active participation, completion of assignments, del

### Info-Veranstaltung 5. Kernmodul Bachelor/ Projektmodule Master Architektur/ MediaArchitecture

#### N. Wichmann-Sperl

Informationsveranstaltung

Mo, Einzel, 14:00 - 17:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 11.10.2021 - 11.10.2021

## Theoriemodule

### Architekturtheorie

#### 121223001 In Search of a Pattern That Connects: Gregory Batesons ecological aesthetics and designing within a more than human world (Ma)

#### L. Link, D. Perera

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Stud. Arbeitsraum 102, 18.10.2021 - 31.01.2022

Veranst. SWS: 2

#### Beschreibung

"What pattern connects the crab to the lobster and the orchid to the primrose and all of them to me? And me to you? And all six of us to the amoeba in one direction and to the back-ward schizophrenic in another?" (Bateson, 1978)  
What pattern connects this question to you, me, and us as we work in times of ecological crisis, a time of many proposals such as Green New Deals and a call for a New Bauhaus?

If you are curious about these questions, join us this semester as we embark on a semester-long exploration of the pattern that connects as it appears within the work of Gregory Bateson. The pattern that connects is another term for how Bateson came to redefine 'aesthetics' to encompass the complexity of a more than human world. Bateson was critical of the 1960-70s discourses on 'patterns' emerging across disciplines from information sciences to the design sciences, which used the notion of a 'pattern language' in a technocratic manner to make the environment more manageable. He reframed 'patterns' within a more ecological, aesthetic, and spiritual discussion that acknowledged the systemic complexity of living systems that environmental management models could not fully capture. Bateson pointed out the wrong ways in which design sciences used the notion of the survival of the fittest that sets a competitive relationship between the organism vs. environment, suggesting that the unit of survival was the 'relation' between the organism and environment. He sought to address the complexity of this unity by placing the questions of aesthetics in a 'communicational order,' in contrast to his predecessors of the western world, who framed aesthetics as a quality primarily dependent upon the perceiving human subject. By framing aesthetics as a form of meta-communication, ecological aesthetics denotes a participatory process between the human and non-human systems (animals, institutions, technological) that characterize the living world. He reconfigured how participation, power, system, learning, and flexibility can be reframed as part of a design discussion and an ecological discussion.

In this seminar, we will review the critical texts related to Bateson's concept of ecological aesthetics and engage in conversations with Guest researchers ( Dr. Jon Goodbun, Dr. Ben Sweeting, Dr. Marie Davidova) who have extended these ideas to their respective practices in design politics, ethics, and design material prototyping. In particular, we will entertain the possibility of how a better understanding of 'Batesonian aesthetics' can provide an alternative framework for articulating a better design approach towards a more than human world and reframe this concept in ways that are accessible to other designers and stakeholders of the design process.

#### Bemerkung

Course Format

1 Film screening (in presence) + 3 guest lectures( Virtual/open to public) + 3 reading sessions (in presence) + 3 individual consultations for project

### Leistungsnachweis

Final submission (Output):

Based on the readings, discussions, and guest presentations, the participants are encouraged to unpack what Batesonian 'ecological aesthetics' and its ethical, social, political implications can mean in designing within the current ecological crisis via a creative response. The creative response should be presented via a video of a maximum of 10 min, which can take the form of recording a story, a poem, an artwork, a record of a personal building project, or a manifesto developed with the semester. The objective is to make the notion of 'ecological aesthetics' more accessible to a broader audience.

The project videos and lecture discussions would be edited and compiled as a playlist and would be made available to the greater public.

If you are interested in taking part in the course and have questions, contact [dulmini.perera@uni-weimar.de](mailto:dulmini.perera@uni-weimar.de)

## 121223002 Ephemere Architektur

**U. Kuch**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 22.10.2021 - 04.02.2022

### Beschreibung

Das Ephemere besteht nur für einen Tag – es ist flüchtig, ein Hauch. Architektur hingegen gilt als beständig, solide, dauerhaft. Kann also Architektur ephemere sein? Oder gar die Stadt? Und was würde das bedeuten für die Gestaltung unserer Umwelt, für das Entwerfen von Architektur, für die Ausbildung von Architekt\*innen und Stadtplaner\*innen?

Das Seminar erkundet das Feld des Ephemeren in Architektur und Stadt und hinterfragt, ob das Ephemere wirklich „ohne bleibende Bedeutung“ ist, wie der Duden meint.

Das Spektrum des Ephemeren als Forschungsgegenstand dieser Lehrveranstaltung erstreckt sich von Zirkuszelten, Luftschlössern und Wolken-Pavillons über Flüchtlingscamps und Obdachlosenunterkünften, Fest-, Festival- und Ritualarchitekturen bis zu ephemerer Stadtentwicklung und virtuellen Architekturen in VR-Umgebungen, Architekturen im Film, in der Literatur oder in der Musik. Ziel ist es, den Charakter des Ephemeren aus den gewählten Objekten herauszuarbeiten und zu untersuchen, wie sich Flüchtigkeit und Dauerhaftigkeit zueinander verhalten. Welche Rolle spielt die Zeit bei der Gestaltung der ephemeren Architektur, welche das Material, welche die Sinne? Welche anderen Einflüsse und Auswirkungen lassen sich beobachten? Und welche Erkenntnisse lassen sich daraus für den Architekturentwurf und die Stadtplanung der Gegenwart und Zukunft ableiten?

Ausgangspunkt und Zielgebiet der Forschung sind Architektur und Stadt. Dazwischen können unterschiedlichste Ansätze aus der Kulturwissenschaft, der Kunst, der Medienwissenschaft, der Geschichte, der Politik, der Soziologie, der Theologie oder der Philosophie liegen.

Mit der Methode des „forschenden Lernens“ werden die Studierenden selbst aus dem Fundus der Ephemeren Architektur ihre Schwerpunkte wählen, diese erforschen, ihr Wissen kondensieren und weitergeben. Kollaboratives Arbeiten ist hierbei das zentrale Element, um neben der Fachkompetenz und der Methodenkompetenz auch soziales Handeln, vernetztes Denken und andere Schlüsselkompetenzen zu trainieren.

Dieser Ansatz setzt eine motivierte Teilnahme voraus sowie die Bereitschaft, selbstständig und im Team zu arbeiten, experimentell zu denken und zu gestalten.

Die Prüfungsleistung beinhaltet neben der Dokumentation und der Transferleistung des Fachwissens (deren Form im Seminar bestimmt werden wird) den Prozess des Forschens und Transferierens selbst. Die Veröffentlichung der Ergebnisse ist ebenso Teil der Prüfungsleistung.

Das Seminar findet als Hybridveranstaltung statt. Es wechseln sich Präsenztreffen zum Austausch und Feedback des Arbeitsstandes mit Gruppenarbeitsphasen ab. Videokonferenzen werden zum Informationsaustausch und bei spontanem Gesprächsbedarf der Teilnehmenden durchgeführt, Moodle dient als Sammel- und Austauschplattform, ebenso wie andere Web-Anwendungen. Die Dozentin liefert Inputs zum Thema und steht während des gesamten Prozesses unterstützend zur Seite (in Präsenz oder remote).

## 1520030 Theorie der Architektur

**J. Cepl**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 13.10.2021 - 02.02.2022

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 03.11.2021 - 03.11.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, online via BBB, 17.11.2021 - 17.11.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, online, 01.12.2021 - 02.02.2022

### Beschreibung

»Die neue Zeit ist eine Tatsache; sie existiert ganz unabhängig davon, ob wir ›ja‹ oder ›nein‹ zu ihr sagen.« — Ludwig Mies van der Rohe, 1930

Die Geschichte wiederholt sich. Wir stehen erneut vor einer Aufgabe, die uns nicht fragt, ob wir uns mit ihr beschäftigen wollen oder nicht. Es ist eine andere »neue Zeit« und nicht die, von der Mies spricht. Aber sie drängt sich uns so auf wie sich die Frage nach dem Leben im Industrie-Zeitalter für Mies und seine Zeitgenossen aufgedrängt hatte. Unsere »neue Zeit« ist die des Klimawandels und des Digitalen. Und wieder gilt, was Mies für seine »neue Zeit« als Losung ausgegeben hatte: »Entscheidend wird allein sein, wie wir uns in diesen Gegebenheiten zur Geltung bringen.«

Deshalb stellen wir die Vorlesungsreihe unter die Überschrift »Nachhaltigkeit als Formproblem«. Wir wollen fragen, wie wir, als Architekten und Architektinnen, etwas beitragen können — zu der Nachhaltigkeit, auf die es nun ankommt (aber von der keiner so recht weiß, wie sie zu haben ist).

Damit wird das Thema zu einer Frage der Form, denn für die zeichnen wir — mehr als für alle anderen Dinge, die unsere Arbeit auch berührt — verantwortlich. Und damit sind wir auch in der Pflicht danach zu fragen, was gestaltete Nachhaltigkeit ist oder sein könnte. Wie schaffen wir es, dass auch unser Entwerfen zur Nachhaltigkeit beiträgt? Wenn wir dabei von einem Formproblem sprechen, dann, weil die Antworten nicht leichtfallen und weil wir da eben auch ein Problem haben — aber wer, wenn nicht wir, sollte sich damit beschäftigen? Wie wir an die Fragen, die sich uns stellen, herangehen können, das wollen wir gemeinsam erkunden.

Die Vorlesungsreihe setzt die im vorangegangenen Wintersemester begonnene Recherche mit neuen Inhalten fort.

### Voraussetzungen

Master ab 1. FS

### Leistungsnachweis

Wird in der Vorlesung angekündigt.

### Darstellen im Kontext

### Gestalten im Kontext

## 121220101 POSITIONEN - Healing Architecture

**A. Abel**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 18:00 - 19:30, 03.11.2021 - 15.12.2021

## Beschreibung

### POSITIONEN – Healing Architecture

Online-Vortrags-/Vorlesungsreihe

Best Practice Gesundheitsbau

Wintersemester 2021

Gesundheit, Glück und Wohlbefinden sind wesentliche Faktoren, die die Qualität unseres Lebens ausmachen. Dabei sind sie von ihrem Begriffsinhalt her so verwandt miteinander, dass sie teilweise synonym gebraucht werden. Die WHO beispielsweise definiert Gesundheit in ihrer Gründungscharta von 1948 als „Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlergehens und nicht nur das Fehlen von Krankheit oder Gebrechen.“<sup>[1]</sup>

Die Begriffe Gesundheit und Krankheit beschreiben demnach keine Gegensätze auf einem Kontinuum, sondern eigenständige Bedeutungsfelder, die aber selbstverständlich in komplexem mehrdimensionalen Zusammenhang miteinander stehen. Auch deshalb ist die Relevanz von Gesundheit wohl nirgends so deutlich zu erkennen und zu belegen wie im Kontext von Krankheit.

Best Practice Gestaltungsbeispiele für erkrankte Menschen zeigen daher besonders nachdrücklich das Potential von Architektur für die menschliche Gesundheit – auch über die Heilung oder Behandlung von Erkrankungen hinaus – als Lebensqualität für alle.

In der Vorlesungsreihe **POSITIONEN Healing Architecture** stellen eine Reihe von Architekt\*innen eigene Praxisbeispiel und Ansätze vor, von der pädiatrischen Onkologie bis hin zu Wohnformen im Zusammenhang mit Alzheimer Erkrankungen, vom Klinikgebäude, über Wohngruppen bis hin zu Gebäuden, die sowohl die Klinik, als auch die vorhandene medizinische und therapeutische Versorgung ergänzen wie bei den Maggie´s Centres.

Anspruch der Vorlesungsreihe ist dabei ein weiter offener Blick auf möglichst alle relevanten Faktoren, leitmotivischer Fokus aber sind die Faktoren Farbe, Licht und Atmosphäre.

Jeder Vortrag besteht aus einer Präsentation der Architekt\*innen und aus einer moderierten Diskussion.

*Health, happiness and well-being are the fundamental factors making up our quality of life. Yet their connotations are so closely related that they are sometimes used interchangeably. In the WHO's 1948 foundation charter, for example, health is defined as "a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity."*<sup>[2]</sup>

*Thus, health and illness are not opposites on a linear continuum, but independent semantic fields which bear a complex and multidimensional relationship to each other. And therefore, the relevance of health can surely not be observed and verified more clearly anywhere else but in the context of illness.*

*Best practice examples of buildings for the sick and the injured hence show the potential of architecture for human health – beyond just the healing or treatment of illnesses – as the quality of life itself.*

*The lecture series **Healing Architecture** presents a series of designs and approaches by an array of architectures and architects: ranging from pediatric oncology to living in a context of Alzheimer's disease, from medical centers to residential groups to buildings which complement the existing medical and therapeutic care, like the Maggie´s Centres.*

*The series aims for a broad, open view on as many relevant factors as possible, but color, light and atmosphere will be our main focus.*

*Each lecture will consist of a presentation by the architects and a moderated discussion.*

#### Position 1

##### Architects of Happiness.

**Thomas Bo#gl LIAG Architekten** Den Haag NL

Prinses Ma#xima Centrum Utrecht NL

Mittwoch, 3. November 2021 – 18 – 19.30 Uhr

**Position 2**

**Jason Danziger *thinkbuild architecture*** Berlin D

Soteria Berlin St. Hedwig Krankenhaus Berlin D

Mittwoch, 10. November 2021 – 18 – 19.30 Uhr

**Position 3**

**Touching architecture.**

**Andrea Mo#hn *Architects*** Rotterdam NL

Daycare centre Felsoord Delft NL

Mittwoch, 17. November 2021 – 18 – 19.30 Uhr

**Position 4**

**Spatial quality.**

**Peter Defesche *Defesche Van den Putte*** architecture and urbanism Amsterdam NL

Emma Children's Hospital Amsterdam NL

Mittwoch, 24. November 2021 – 18 – 19.30 Uhr

**Position 5**

**Architecture that cares.**

**Morten Rask Gregersen *NORD Architects A/S*** Copenhagen NV DK

Alzheimer Village in France

Mittwoch, 1. Dezember 2021 - 18 – 19.30 Uhr

**Position 6**

**Orte der Heilung – Eine Projektrundreise.**

**Petra Wörner *wo#rner traxler richter*** Frankfurt Dresden Mu#nchen D Basel CH

Universitätsklinikum Aachen Sanierung und Neustrukturierung des Pflegebereichs

Mittwoch, 8. Dezember 2021 – 18 – 19.30 Uhr

**Position 7**

**The Architecture of Health.**

1. **dRMM** London UK

Maggie's Oldham, Royal Oldham Hospital UK

Mittwoch, 15. Dezember 2021 – 18 – 19.30 Uhr

Format:

Digital und als Aufzeichnung verfügbar

3 Leistungspunkte, Abgabeleistung – ein Essay, das sich mit einem der Vorträge auseinandersetzt

Die Vorlesungen werden in Deutsch oder Englisch gehalten.

Digital as well as recorded

3 ECTS, assignment – an essay, on the subject of one of the lectures

Lectures will be held in German or English.

Veranstaltet von

Organised by

Dr. Alexandra Abel, Architekturpsychologin für die Professur Bauformenlehre (Prof. Bernd Rudolf) Bauhaus-Universität Weimar

Und

Prof. Dr. Axel Buether für die Universität Wuppertal

[1] World Health Organization (2014): *Verfassung der Weltgesundheitsorganisation* (Übersetzung), World Health Organization, New York, S. 1. Online unter: [www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19460131/201405080000/0.810.1.pdf](http://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19460131/201405080000/0.810.1.pdf). Abgerufen am: 26.05.2019.

[2] World Health Organization: *Constitution*. Online unter: <https://www.who.int/about/governance/constitution>. Abgerufen am: 12.08.2021.

## 121220102 Healing Architecture - Architektur und Gesundheit

**A. Abel**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 19.10.2021 - 01.02.2022

### Beschreibung

#### Seminar: Healing Architecture – Architektur und Gesundheit

Was macht gute Architektur aus? Wann entsteht Architektur im besten Sinne des Wortes für den Menschen und das gesamte Ökosystem?

Dieses Seminar zeigt unterschiedliche Ansätze aus der Architekturpsychologie auf, die sich alle einer Antwort annähern und in ihrer Komplexität die Relevanz aufzeigen, die Architektur für den Menschen und das gesamte Ökosystem hat. Der Blick auf die unterschiedlichsten Perspektiven und Theorien versteht sich dabei als Einladung zu einem offenen Diskurs über die einleitende Frage.

Die Architekturpsychologie ist die Lehre vom menschlichen Erleben und Verhalten in gebauten Umwelten<sup>[1]</sup> – die Mensch-Umwelt-Optimierung hypothetisch ihre übergeordnete Intention. Jener lediglich aus einem Vergleichsvorgang hervorgegangene Begriff der Optimierung aber bedarf einer inhaltlichen Füllung. Diese Füllung könnte der Begriff des Wohlbefindens sein.

Ziel der Architektur wäre es dann – unterstützt auch durch die Architekturpsychologie-, das menschliche Wohlbefinden ebenso optimal zu fördern wie das Fortbestehen und den Erhalt des gesamten Ökosystems.



Gesundheit, Glück und Wohlbefinden sind wesentliche Faktoren, die die Qualität unseres Lebens ausmachen. Dabei sind sie von ihrem Begriffsinhalt her so verwandt miteinander, dass sie teilweise synonym gebraucht werden. Die WHO beispielsweise definiert Gesundheit in ihrer Gründungscharta von 1948 als „Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlergehens und nicht nur <als> das Fehlen von Krankheit oder Gebrechen.“<sup>[2]</sup>

Die Begriffe Gesundheit und Krankheit beschreiben demnach keine Gegensätze auf einem Kontinuum, sondern eigenständige Bedeutungsfelder, die aber selbstverständlich in komplexem mehrdimensionalen Zusammenhang miteinander stehen. Auch deshalb ist die Relevanz von Gesundheit wohl nirgends so deutlich zu erkennen und zu belegen wie im Kontext von Krankheit.

Das Potential von Architektur und Gestaltung in dem komplexen Feld von Gesundheit und Krankheit ist Inhalt dieses Seminars.

Nach einer Einführung in die unterschiedlichen Konzepte von Krankheit und Gesundheit werden relevante Theorien und Studien vorgestellt, die die Relevanz und das Potential der Gestaltung in diesem Zusammenhang aufzeigen. In der parallel verlaufenden Vorlesung mit dem Titel **POSITIONEN – Healing Architecture** wird anhand von Best Practice Beispielen aufgezeigt, welche Wirkung Gestaltung haben kann und wodurch.

#### **Teilnahmevoraussetzung:**

Die Teilnahme an der Vorlesung **POSITIONEN - Healing Architecture** ist für die Belegung des Seminars erforderlich.

Sprache: Deutsch und Englisch

#### **6 ECTS:**

3 ECTS für die Einarbeitung in eines der Best Practice Beispiele als Vorbereitung auf eine (auf Wunsch auch auf mehrere) der Diskussionsrunden im Anschluss an die Vorlesungen, an der die jeweiligen Studierenden dann aktiv (sozusagen auf dem digitalen Podium) teilnehmen können.

3 ECTS für ein Impulsreferat

Bitte wenden Sie sich bei Rückfragen sehr gerne an:

Dr. Alexandra Abel

alexandra.abel@uni-weimar.de

<sup>[1]</sup> So definiert Richter (2013) die Architekturpsychologie als die „Lehre vom **Erleben** und **Verhalten** des Menschen in **gebauten Umwelten**. Ziel ist es, menschliches Erleben und Verhalten in diesem Kontext zu beschreiben, zu erklären, vorherzusagen und zu verändern.“ Aus: Richter, Peter G. (Hrsg.): *Architekturpsychologie. Eine Einführung*. Lengerich 2013; S. 21.

[2] World Health Organization (2014): *Verfassung der Weltgesundheitsorganisation* (Übersetzung), World Health Organization, New York; S. 1. Online unter: [www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19460131/201405080000/0.810.1.pdf](http://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19460131/201405080000/0.810.1.pdf). Abgerufen am: 26.05.2019.

### Bemerkung

Die Einschreibung findet über das Bisonportal statt.

## 121220103 Das Wesen der Stadt - Architektur und Schule

**Y. Graefe, N.N.**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Stud. Arbeitsraum 202, 15.10.2021 - 05.11.2021

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, 12.11.2021 - 04.02.2022

### Beschreibung

### Lehrpersonen

Dr. Cornelia Ehmayer-Rosinak, Lehrbeauftragte Fakultät Kunst und Gestaltung (verantwortlich)

Dipl.-Ing. Yvonne Graefe, Fakultät Architektur und Urbanistik (verantwortlich)

In diesem Seminar begeben wir uns auf eine empirische Spurensuche, um das Wesen einer Stadt zu erforschen.

Wir werden Weimar „auf die Couch legen“ und tief in ihre Seele blicken. Dafür erlernen wir interdisziplinäre theoretische und methodische Ansätze, die wir unmittelbar anwenden. Das Seminar ist darauf ausgelegt, im Sommersemester 22 die Suche methodisch zu vertiefen, zu verfeinern und zu erweitern.

Die baulich vorhandene und die von Menschen wahrgenommene Stadt sind nicht ident. Basierend auf dieser These, wagen wir ein Selbstexperiment und begeben uns auf Spurensuche in den öffentlichen Raum. Wir gehen, sehen und begreifen — wir riechen die Luft, schmecken die Stadt und fühlen die Temperatur. Interagieren mit den vor Ort lebenden Menschen und nehmen aktiv am Straßenleben teil. Alle Aktivitäten werden als gesammelte Daten zu einem Gesamteindruck zusammengeführt, der das Wesen Stadt erfahrbar werden lässt.

Eine praktische und eine theoretische Annäherung an das Seminarthema erfolgt in interdisziplinären Gruppen. Für die künstlerische Darstellung des Wesen Weimar gibt es methodische Freiheit.

Ziel ist, Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung im Spannungsfeld Kunst-Design-Architektur-Psychologie zu erproben und zu reflektieren.

Auf diesem Wege eröffnen sich unterschiedliche Aspekte von Teilhabe und Mitsprache, mit denen ein erweitertes Verständnis für die gesellschaftliche Verantwortung als kreativ Schaffende einhergeht. Diskussionen mit Entscheidungsträgern aus Politik und Verwaltung stellen ebenso einen Teil des Seminars dar, wie Interviews mit Bewohner\*innen. Ziel ist, mittels eigenständigem Arbeiten im interdisziplinären Team eine tiefgehende Auseinandersetzung mit dem „Wesen Stadt“ zu erreichen.

### Bemerkung

**Anmeldung** Bison, Moodle

### Leistungsnachweis

**Leistungsnachweis** schriftliche Arbeit, künstlerisches Projekt: 5LP LAK, 2x3 LP A& U, 6 LP 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 Semesters mit dem Bekannten Mindestumfang je Fachsemester.

## Kulturtechniken der Architektur

### Stadtsoziologie

#### 121222805 Urban Sociology (Seminar)

**F. Eckardt**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Belvederer Allee 1a - Stud. Arbeitsraum 202, 11.10.2021 - 15.11.2021

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, online, 22.11.2021 - 17.01.2022

#### Beschreibung

This seminar deepens the understanding of urban sociology by discussion different issues of the contemporary city development. The aim of this seminar to get a general overview on academic discourses which put urban planning in view of social sciences. It will work on the basis of articles published in international journals and which apply general concepts of sociology on particular case studies. Issues tackled are for example social justice, gender, environmental justice, ethnic minorities, handicapped persons and children.

#### Bemerkung

Richtet sich an: EU, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture; IUDD, MA Urbanistik, MA Fine Arts/Public Space

Termine: montags, 17.00 - 18.30 Uhr

Lehrformat: Präsenz oder online

#### 121222806 decolonizing eyes, photography and representation (Ma)

**F. Eckardt, M. Valdivieso Beltran**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, Einzel, 13:00 - 18:00, 08.10.2021 - 08.10.2021

Fr, unger. Wo, 13:00 - 18:00, 29.10.2021 - 10.12.2021

Fr, gerade Wo, 13:00 - 18:00, 14.01.2022 - 28.01.2022

Fr, unger. Wo, 13:00 - 18:00, 04.02.2022 - 18.02.2022

Fr, gerade Wo, 13:00 - 18:00, 11.03.2022 - 25.03.2022

#### Beschreibung

This lecture intends to foster critical reading of images, decolonial processes of image making and critical perspectives on photographic representation of communities, bodies and stories. We will read academic perspectives on visibility, we will have international guest lecturers from the photo industry that are fighting the traditional gaze in photography and through a series of photo exercises we will critique our own practice as creators. The origin of "visibility" is framed in the development of the colonization project of the colonial world carried out by European countries in the Americas and the Caribbean in the 17th, 18th and 19th centuries. Visibility was created as a weaponized technology that allowed colonists to exercise control and maintain the power of the colonized territories outside their national territory. Visibility was then proposed as the logistical and ideological capacity to imagine, produce and collect detailed information about a territory, its limits, its ecological characteristics, its environmental resources, its inhabitants, its culture, its level of production, etc. Visibility was created at the expense of enslaved Afro-descendant populations in the so-called New World, and they were the first to suffer the consequences of its delimitation and dehumanization.

This ideological reason for visibility is fundamental to understand the discipline of photography and the photographic practice as an exercise of power ; where the subject who takes the photo, the photographer, has historically possessed power over the subject (often objectified) in front of the camera. The photographer holds the power to look at them, to name them, to blaspheme them and to contain them in an image. It is also known that this power has been kept in a very particular circle of subjects: white cisgender European-American western men. Whom, through their lenses, have perpetuated a one-sided, stereotypical, sometimes racist, sometimes sexist, sometimes dehumanizing view of their subjects.

In the context of the photography industry, the ideological paradigm of visibility remains in place and only in recent decades, with the inclusion of photographers, editors and gallery owners of color and/ or from the global south, the debate of the paradigm of visibility has been possible. However, the intrinsic practices of the photographic discipline require a decolonization process that urgently needs space in German academia.

What narratives have been built around BIPOC bodies? What is representation and how is it built in photography? What is decolonial representation? What are our Biases? What are the problems of a white dominated gaze on bipoc representation? How does it look like the photography genre developed through the gaze of bipoc photographers? What is the ethical question of portraying the other?

### **Bemerkung**

This class proposes a series of readings, debates and photographic exercises to understand and develop a critical view on the photographic practice and the position of the students who intend to exercise it on a personal or professional level.

## **1724415 Urban Sociology (Introduction)**

### **F. Eckardt**

Vorlesung

Mo, wöch., 13:00 - 14:30, online, 18.10.2021 - 31.01.2022

Veranst. SWS: 2

### **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.

### **Bemerkung**

Richtet sich an: EU, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture, IUDD,

MA Urbanistik, MA Fine Arts/Public Space, MA Architektur (Erasmus)

Termine: montags, 13.30 - 15.00 Uhr - online -

## **Fachmodule**

### **Darstellen im Kontext**

## **121120401 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D**

### **A. Kästner**

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 18.10.2021 - 31.01.2022

Veranst. SWS: 2

### **Beschreibung**

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

#### **Bemerkung**

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

#### **Voraussetzungen**

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

#### **Leistungsnachweis**

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP (121120401) oder 6 LP (1432320) abgeschlossen werden.

### **1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D**

#### **A. Kästner**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 18.10.2021 - 31.01.2022

#### **Beschreibung**

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

#### **Bemerkung**

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

**Voraussetzungen**

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

**Leistungsnachweis**

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP (121120401) oder 6 LP (1432320) abgeschlossen werden.

**Digitale Planung****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, 12.10.2021 - 01.02.2022

**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. 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, 19.10.2021 - 01.02.2022

**Beschreibung**

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“.

#### **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

### **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, 13.10.2021 - 17.11.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, online, 24.11.2021 - 02.02.2022

#### **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.

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

#### **Bemerkung**

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

### **120222401 Computational Methods for User-Centered Architectural Design Advanced**

#### **S. Schneider**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 19.10.2021 - 01.02.2022

### **121223801 Design with Data: Introduction to visual programming with TouchDesigner**

**R. König, S. Kraus**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, online, 19.10.2021 - 01.02.2022

**Beschreibung**

In this seminar, media experience designer Stefan Kraus (MXZEHN) give students an insight into visual programming with the creative coding environment TouchDesigner (derivative.ca).

Data is not only an important inspiration for design but emerges as a building material in the creation of interactive media and spaces. Data allows us to analyse and understand the complexity of the natural and social world in an unprecedented manner, revealing previously hidden relationships between them. Meanwhile, creative coding tools have further developed and design-friendly metaphors like visual programming open up new playgrounds for artists and designers beyond pure code.

The visual programming environment TouchDesigner offers a relatively simple, visual approach to the creation of data driven animations and environments. In this course, students will explore openly available datasets, learning how to extract and visualise relevant information as interactive media applications. Emphasis will lie on the idea that data unveils itself through critical and artistic interpretation, an outcome that is not inevitable but formed through the creative design process.

TouchDesigner: <https://derivative.ca>

MXZEHN: <http://www.mxzehn.de>

The course is held mostly online and in the English language.

We will meet in person (if possible) at the beginning, the middle and the end of the semester.

### 121223802 Parametric Energy Modelling and Analysis: Introduction to energy modelling in the urban context

**R. König, N.N.**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 15.10.2021 - 04.02.2022

**Beschreibung**

In this module, urbanist and civil engineer Jakob Becker will give insights into energy modelling and simulation in the building context using the programming environment Grasshopper for Rhino.

First, we introduce the students to the basics of the visual programming environment Grasshopper for Rhino (this course does not require experience in working with Grasshopper), of energy-focused architecture and of working with energy and weather data. Afterwards, the students are guided through different examples of energy simulation applied in urban contexts with the main focus lying on solar radiation simulation and adjacent fields, such as daylight simulation, energy gains calculation, location optimization and geometry definition based on solar radiation and climatic conditions.

This module will give insights into solar urban planning principles and aims to raise the awareness of integrating local climatic conditions into the process of urban planning.

The course is held at the university as well as online. Teaching language is English.

**Gestalten im Kontext**

### 120120104 Bau-/Praxisseminar GropiusZimmerPavillon (GZP) (Ma)



**J. Heinemann**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, Einzel, 13:30 - 16:45, an der Professur, Aktsaal, 15.10.2021 - 15.10.2021

**Beschreibung****GZP\_ Die gemeinschaftliche Direktorenschaft der Zukunft** - als in die Welt zu tragendes Erbe Weimars

Das Demokratie nicht selbstverständlich ist, zeigen die aktuellen politischen Ereignisse im Thüringer Landtag. Wir fragen uns, kann dieses kostbare Erbe in Form einer Rauminstallation Bewusstsein schaffen?

Der Gropius-Zimmer-Pavillon (GZP) ist die abstrakt nachempfundene Raumminiatur des im Hauptgebäude der Bauhaus-Universität Weimar verorteten Direktorenzimmers des Gründungsdirektors, das Gropiuszimmer, das als die erste gesamtheitliche Raumkomposition der Moderne gilt. Anlässlich der *Woche der Demokratie*, Anfang des Jubiläumsjahres zu 100 Jahre Bauhaus / 100 Jahre Demokratie, wurde der Gropius-Zimmer-Pavillon als Kooperationsprojekt mit dem Deutschen Nationaltheater im Februar 2019 erstmalig auf dem Weimarer Theaterplatz als architektonische Intervention der von Gropius gestalteten Gedenktafel zur Nationalversammlung an der Theaterfassade des Deutschen Nationaltheaters in Weimar auf- und gegenüber gestellt.

Die Installation bildet die Kubatur des Direktorenzimmers nach und definiert somit einen öffentlichen Raum im öffentlichen Raum, der Passanten einlädt, ihn für sich zu interpretieren, sich darin aufzuhalten, darin und darüber ins Gespräch zu kommen sowie die Dimensionen der Direktorenschaft einer demokratischen Gesellschaft „weiter“ zudenken. Durch die (ideell aus den massiven Mauern des Hauptgebäudes herausgenommenen) offene Raumgeometrie, die aufgrund des sich vergrößernden Ursprungswürfels aus der Installation heraus gedanklich auf den Theaterplatz größer projiziert werden kann, wird der Raum nicht nur nach außen geöffnet, sondern öffnet auch seine Funktion in die Öffentlichkeit hinein, wo durch die Funktion der Direktorenschaft auf den öffentlichen Raum und damit auf die Öffentlichkeit übergeht und sich ein jeder in der Rolle des Direktors, der Direktorin wiederfindet.

Wem unterliegt die Direktorenschaft/ die Verantwortung/ die Gestaltung des öffentlichen Raumes in einer Demokratie? Anliegen dieser metaphorischen Installation ist das Gewährwerden der eigenen Rolle in einer demokratiebasierten Gesellschaft. Mit dem Recht auf Mitgestaltung geht auch Verantwortung einher, die uns alle betrifft. In einer Demokratie sind wir keine Zaungäste, sondern Akteure, jeder in seinem Bereich und darüber hinaus, das Gesamtkunstwerk Gesellschaft betreffend.

Aus diesem offenen Direktorenzimmer heraus auf den jeweiligen Standort bezogen fanden etliche Aktionen und Inszenierungen, zu der Frage „Wie gestalten wir gemeinsam die Zukunft?“ statt. Der GZP wanderte im letzten Jahr von dem Ort, an dem sich das Deutsche Volk die Weimarer Verfassung gab auf den Campus der Bauhaus-Universität, in das Foyer des deutschen Hygienemuseums in Dresden bis in die Toskana nach Siena, der Partnerstadt Weimars. Aktuell steht er am Fuße der *Cattedrale Metropolitana di Santa Maria Assunta*, eines der bedeutendsten Beispiele der gotischen Architektur weltweit. Die nächsten Standorte für das „offene Direktorenzimmer“ sollen die Weimarer Partnerstadt Blois in Frankreich und Trier bieten.

Im Seminar wird es darum gehen, den neuen Standort in Blois in Bezug auf die örtliche Intervention der Rauminstallation zu untersuchen um ihn mit den Bestandgebäuden in eine Art Dialog zu treten zu lassen, der den Standort hinterfragt sowie Impulse stiftete diesen neu zu interpretieren. Ähnlich einem guten Gespräch mit einem zu Gast verweilenden Bekannten, der aufgrund seiner Erfahrungen, Herkunft eine neue Sichtweise auf altes bekanntes offenbart. Den Aufbau des Pavillons am Standort im Team zu organisieren, auszuführen und zu dokumentieren, sowie sich inhaltlich der Frage zu widmen welches ungenutzte Potential bietet der öffentliche Raum für offene, demokratische Gesellschaften und was ist das „in die Welt zu tragendes Erbe“ des Bauhauses.

**Bemerkung**

Anmeldung per Email: julia.heinemann@uni-weimar.de

**Voraussetzungen**

Exkursion: 3 Exkursions-Tage

4 Kompaktseminare (Termine werden noch bekannt gegeben) 1. Treffen 17.4. um 13:30 Uhr im Aktsaal

**Leistungsnachweis**

schriftliche oder dokumentarische Arbeit: 2x3 LP A&U, 6LP VK, FK, PD, M

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

### 121220104 Baufeld.Bauhaus - studentische Experimentierflächen (Ma)

**J. Heinemann, A. Ising, B. Rudolf**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 15:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 13.10.2021 - 02.02.2022

Do, Einzel, 13:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 110, 18.11.2021 - 18.11.2021

Fr, Einzel, 11:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 19.11.2021 - 19.11.2021

#### Beschreibung

Wir wollen die Welt immer wieder aufs neue gestalten. Die Welt, das ist für uns Weimar, noch präziser die Orte an denen wir Leben und Lehren, unsere Uni. Wir fangen mit einem Parkplatz an und zeigen was in flexiblen Räumen alles möglich ist. Hierzu gibt es das Bauhaus Modul „MEROTOP\_Baufeld Bauhaus“, im Kollektiv wollen wir eine Zwischennutzung und Raumentwicklung der Parkplatzfläche hinter der Mensa umsetzen. Zusammen planen und bauen wir ein Modulsystem, welches es uns ermöglicht den Raum zu bespielen. Mit diesem organisieren wir in Gruppen Aktionen/Veranstaltungen und zeigen was unser Campus alles kann. Am Abend und am Wochenende entsteht die Freifläche auf dem Parkplatz, sobald die Autos der Arbeitenden auf der Mensabaustelle, den Parkplatz nicht mehr brauchen. Vergangenes Semester haben wir angefangen den Raum durch Veranstaltungen als Experimentierfläche zu nutzen und als Ort weiter zu entwickeln. Die Veranstaltungen sollen der aktuellen Infektionsdynamik entsprechen, im Falle steigender Infektionszahlen wollen wir alternative Formate entwickeln. Wir möchten unser Leben im Raum selbst gestalten und etablieren hierfür einen wandelbaren Ort, der für Gemeinschaft, Kultur und Diskurs steht. Das Projekt vereint Kunst, Medien, Architektur, Urbanistik und Design, wir brauchen euch alle, packt mit an!

Erstes Treffen Mittwoch 13.10.2021; 15 Uhr; Baufeld Parkplatz

#### Bemerkung

Das Seminar steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen, verlangt nicht nach fachspezifischem Vorwissen und ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich ist. Das Seminar ist prozessorientiert und ergebnisoffen. Soweit es die Covid 19 Maßnahmen zulassen, sind 1:1 Studien (in studentischen Teams auf dem Campus (zwischen Mensa / Ilmpark / Staatsarchiv) geplant.

Lehrende: Fleur Ising, Philipp Spieß, Enzo Paul Weber

#### Leistungsnachweis

Studiengang und Fachrichtung bezogene „Bauperformance“, aktive Mitarbeit, Portfolio, Dokumentation

### Gestaltung medialer Umgebungen

### 321210061 Being a Unicellular Organism

**M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 22.10.2021 - 22.10.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 23.10.2021 - 23.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 26.11.2021 - 26.11.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 27.11.2021 - 27.11.2021

### Beschreibung

Being a Unicellular Organism

What is it like to be a unicellular organism? How do peers interact with other peers of the same species? We will take a look at the different unicellular organisms: Kombucha bacteria, slime molds, Euglena. As we look at them and care for them, we will try to understand how they interact in the environment. The block seminar will take place over two weekends at DIY Biolab. The first weekend we will look at artwork using the organisms, try to understand the organisms themselves, and learn how to cook a medium for them. The second weekend is reserved for discussion, development and documentation of your ideas.

Result: individual experiments and sketches of ideas that can lead to a comprehensive project.

### Leistungsnachweis

To enroll, you must first register for the course. No previous experience is required

## 321210062 Computer's Cut - Generative Video Editing

**M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

### Beschreibung

Micro-editing is a technique of rearranging tiny fragments of media to form a new work. In the context of music, microhouse is a subgenre of house which employs this technique. Akufen's Deck the House from 2002 may serve as an example. In the context of experimental film, Martin Arnold compiled his 1989 montage "Pièce Touchée" entirely from found-footage by copying frames in a specific order with an optical printer, emphasizing and amplifying gestures from the original movie. 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. Micro-edits are used in different contexts ranging from media art, experimental film-making to music clips and advertising. Digital video has become an almost infinite source of to-be-found-footage which is accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, which are essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomena like supercuts: compilations of short shots of the same action, or YouTube Poop mashups of videos with a comical and at times immature humour. Today, meta information, close captions, machine learning analysis and music information retrieval can provide the means to generate automated edits. Real-time reassembly of media fragments based on databases, feature extraction or meta-information has become entirely feasible. In the class Computer's Cut — Generative Video Editing we will learn to let algorithms cut and edit.

## 321210063 Critical VR Lab I

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2021

### Beschreibung

Critical VR Lab I is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The course will be taught at the Digital Bauhaus Lab and online. Participants will be introduced to Unity through video tutorials, accompanied by PDFs and it will be possible to communicate through online meetings and individual consultations.

The course will be taught in two phases: In phase one participants will be introduced to an overview of the Unity interface and different techniques (Lights, Skyboxes, Prefabs, Timeline, Animation). The learning phase will be

accompanied by lectures and discussions that are focused on finding strategies for dealing with the possibilities and challenges of working artistically with Game Engines and VR technologies. At the end of phase one, students will have created an experience with Unity and documented it on our GMU Wiki-Page. In phase two students are challenged to reflect, discuss, rethink and rework their Unity experience, based on individual research and experienced insights. The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers new possibilities for creative expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

Recommended Requirements: No previous knowledge of Unity or other 3D software is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones.

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: Critical VR Lab I

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 participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

### Leistungsnachweis

- complete exercises and comply with submission deadlines
- develop and document your own project on the GMU Wiki

## 321210064 Critical VR Lab II

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2021

### Beschreibung

Critical VR Lab II will give participants the possibility to work in the Digital Bauhaus Lab, after receiving an introduction to the Corona hygiene regulations.

Groups of maximal two students can choose between time slots and work individually on two VR systems (HTC Vive + HighSpeed PC). It will also be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses as well as one of three Ricoh Theta 360 cameras and use them to work on projects outside of the Digital Bauhaus Lab.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

Recommended Requirements: Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones. It is preferred but not explicitly required to have accomplished Critical VR Lab I

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: Critical VR Lab II

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 participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

### Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

## 321210073 Kunst (-volle) Gedruckte Schaltungen

**M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, BBB/Moodle, ab 20.10.2021

### Beschreibung

Kaum ein industrieller Prozess ist so optimiert und perfektioniert, und dabei individualisierbar und komplex wie die Produktion von Leiterplatten. Gleichzeitig ist dieser Prozess für jeden zugänglich, ob Elektroniker\*in oder Hobbyist\*in, Enthusiast\*in oder Künstler\*in - dank einem starken Wettbewerb, erschwinglichen Preisen und einfach nutzbaren Werkzeugen. Die Dateien für die Produktion können hochgeladen werden um ein sofortiges Angebot zu erhalten. Nach dem Bezahlen kann der Kunde in Echtzeit den Produktionsverlauf nachverfolgen. Im Kurs Printed Circuit Board Art werden Leiterplatten als ein Medium für künstlerischen Ausdruck erforscht und individuelle Projekte auf der Basis dieser Erkenntnisse realisiert.

Dabei werden wir fortgeschrittenes Basiswissen über die Prozesse erwerben und lernen wie freie Software zum Erstellen von Schaltplänen und Platinenlayout verwendet wird.

Elektrische Funktionen sind keine Bedingungen für das Resultat. Der Herstellungsprozess für Leiterplatten kann auch dafür verwendet werden und grafische Ergebnisse zu erzielen oder die Leiterplatte kann zu einem Stempel für Druckprozesse werden.

## Medieninformatik

### 4555405 Einführung in die Programmierung

**B. Burse, N. Ruckel**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung - online (Moodle) - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=36194>, ab 11.10.2021

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Übung - online (Moodle) , ab 14.10.2021

Di, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur, 22.02.2022 - 22.02.2022

### Beschreibung

Das Ziel dieser einführenden Veranstaltung ist es, die Grundlagen und Konzepte der Programmierung am Beispiel der interpretierten Sprache Python 3 zu vermitteln. Zentrale Themen der Veranstaltung sind Datentypen, Variablen, Ausdrücke, Anweisungsblöcke, Kontrollstrukturen, elementare Datenstrukturen, prozedurale Programmierung sowie Grundlagen der objektorientierten Programmierung. Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit, den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben zu vertiefen. In einem Projekt zum Abschluss der Veranstaltung wird eigenständig ein minimalistisches Softwaresystem entworfen und implementiert.

### Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, schriftliche Prüfung

## Technische Grundlagen Interface Design

## 321210052 Plug&Play - Netzwerk der Alltagsdinge

**J. Sieber, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:30, Moodle/BBB, ab 22.10.2021

### Beschreibung

This experimental interdisciplinary course focusses on transforming things we use or encounter in our everyday lives into communication partners. For us, for themselves, for anything in the physical world, or for something yet unknown somewhere in thing's future. We will setup environments we know, spaces we feel fine to be in. Maybe a zoo, a student's wohngemeinschaft, a krautrock band? Designing these physical 'The Sims' versions will take us to exploring the ways how to make objects move and see, talk and listen, or even dream, think and be creative. It's gone take a lot of tinkering and electronic disaster managing until we'll find a babel fish protocol for our objects to let them build an ubiquitous computing world, with or without us. Results might be nonsense, on first sight. And they could also lead us to basic questions of media design and arts.

Helpful basic knowledge: Physical computing, robotics, prototyping, product design, network communication, web technology, crafting, coding, visual programming, IoT, machine learning, smart home, HCI A short electronic letter of motivation is highly appreciated since the class capacity has to be limited: [jan.michael.sieber@uni-weimar.de](mailto:jan.michael.sieber@uni-weimar.de)

### Bemerkung

Tom Igoe: Making Things Talk; Don Norman: Designing everyday things; Charles Platt: Make:Electronics

### Voraussetzungen

basic knowledge in physical computing, coding, interface design

### Leistungsnachweis

Projekt inklusive schriftlicher Dokumentation Regular class participation, responses to weekly readings, and the completion of a final project/paper.

## 321210066 "Don't Shut Up, Don't Sit Down: Agency, Gamification and Participation"

**P. Silva Saray, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 18:30 - 20:30, ab 19.10.2021

### Beschreibung

Don't Shut Up, Don't Sit Down: Agency, Gamification and Participation, is a Fachmodul focused on a multidisciplinary approach that includes and requires the participation of different professionals and students. For the winter semester 21-22, the course expects to have a collaborative session joint with the Architecture and Urban Transformations -NEWROPE- chair at ETH Zürich, another with the Chaal Chaal Agency at Ahmedabad, India, and a couple of guest lectures still to be arranged.

### Course Description

By implementing gamification strategies, it is possible to establish collaboration and research spaces that support and inform the spatial design and collective places.

The deficiency and scarcity of spaces for collaboration and free exercise of collective rituals required by any community may be rooted in the negligence and incapacity of the administration entities in charge of its planning and supply. These circumstances lead many of these communities and their Actors to take responsibility for these spatial constructions, many in precarious conditions but not short of understanding or initiative.

As External Actors of such groups, some planning practitioners can play a role in creating the institutional support needed for collective learning, spatial intervention, and design. However, those who wish to contribute to such collective projects must be aware of incoherent positions within the dynamics of the social groups that make up the

collective. Thus, a distant and abstract understanding of the dilemmas and concerns of the communities does not contribute to the required project solutions.

Therefore, establishing study parameters joined by the community infrastructural or collective projects of different scales must be a central objective for any External Actor. Such parameters must seek to include the representative groups that make up the community, but that inclusion cannot be only in name or through simple statistical methods; on the contrary, the parameters must nourish active and committed participation.

To motivate such endeavor, it is possible to use game mechanisms and dynamics - even in contexts outside the game itself - seeking to transform the individual understanding of collective problems into empowerment resources. This principle for research allows us to use gamification methods in the study of the city.

Finding the elements that foster collaboration and commitment amid seemingly alien activities makes it possible to make community participation a study exercise. Thus, through gamification strategies, it is possible to understand the constant dynamics of the community and abstract them into mechanisms that collectively raise questions about the faced challenges. These questions are structured together as a game. The participants can propose answers and alternatives in a comprehensive context while confronting and accepting parameters from other community agents. Gamification is not intended to lead participants to seemly childish fantasies; on the contrary, it seeks to commit the imagination with reality and nourish bottom-up participation projects.

Furthermore, within this paradigm of emerging tools, citizens -as core participants and constructors of the city- are continuously evolving through these networks and in order to take active roles as open, resilient, and smart citizens (Barns 2020; Hemment and Townsend 2013).

To Participate, please send an email with your name, master, and matriculation number to [pablo.silva.saray@uni-weimar.de](mailto:pablo.silva.saray@uni-weimar.de)

The detail of the first meeting and place will be sent to the students through email.

For more information visit: <https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Start>

### Leistungsnachweis

Theoretisch-praktisches Projekt

## 321210077 Paper, Ink and Electronics

**C. Wegener, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Ort: Elektroniklabor, Marienstr. 5, R. 103 Moodle/BBB, ab 18.10.2021

### 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 Laufe des Semesters bedrucken und mit dem Arduino verbinden.

Bis auf Weiteres ist muss davon ausgegangen werden, dass der Kurs online stattfinden wird. Für aktuelle Informationen diesbezüglich sendet bitte eine Nachricht an [clemens.wegener \(at\) uni-weimar \(punkt\) de](mailto:clemens.wegener(at)uni-weimar.de).

### Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

## 321210078 Photogrammetry in the wild. New strategies for the archivization of the living landscape.

**J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

### Beschreibung

"Photogrammetry is defined as the "art, science and technology of obtaining reliable information about physical objects and the environment through the process of recording, measuring and interpreting photographic images and patterns of electromagnetic radiant imagery and other "(American Society of Photogrammetry, 1980)"

In this hands-on course students will learn the basics of photogrammetry workflows as a basis for bridging the transition from the physical world to digital 2D and 3D environments. Participants will work with photogrammetric equipment (namely digital cameras) and specific processes to retrieve accurate geometry and position data in order to recreate objects/scenarios in a virtual three-dimensional space. Closing the loop, output possibilities will be explored through the experimentation with rapid prototyping technologies and/or applications in virtual environments.

Students are encouraged to use this course as support for ongoing projects dealing with spatial/object virtual representation.

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

Basic knowledge in digital photography as well as basics in 3D modeling are recommended.

Course dynamics:

Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and possible guest lectures.

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

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media Art & Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

## 321210079 Physical Computing I: Reconnection

**B. Clark, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 21.10.2021

### Beschreibung

This course introduces concepts and techniques for designing, constructing, and programming objects, spaces, and media that can sense and respond to their physical environments. 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 modes of sensing the environment.



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

### Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

### Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation, responses to weekly readings, and the completion of a final project/paper.

## Wahlmodule

### 121223103 Lehm versteh'n

**L. Daube, J. Ruth**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 15:15 - 17:30, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 101, 15.10.2021 - 21.01.2022

### Beschreibung

In einer von Beton und Stahl geprägten Architekturwelt müssen dringend neue Lösungsansätze gefunden werden, um einerseits Energie und Ressourcen einzusparen, andererseits um Mensch und Natur wieder auf einen gemeinsamen Weg zu bringen. Der natürliche Baustoff Lehm kann diesen Anforderungen gerecht werden. Der lange in Vergessenheit geratene Baustoff erlebt in den letzten Jahren eine Renaissance. Zu Recht, denn Lehm ist überall regional verfügbar, sorgt für ein gesundes Wohlfühlklima und lässt sich hervorragend verarbeiten und recyceln.

Im Kurs „Lehm versteh'n“ soll deshalb ein grundlegendes Verständnis für dieses zukunftsfähige Material erlangt werden. Seine Anwendungsmöglichkeiten in der Architektur- und Bauwelt soll kennengelernt, im Labor erprobt und möglicherweise selbstständig erweitert werden. Ziel des Moduls ist es, das erlangte Wissen aufzubereiten und im Zuge eines Workshops an andere Lehmbauinteressierte weiterzugeben.

Die Kapazität ist sehr begrenzt, weswegen maximal 16 Personen an dem Kurs teilnehmen können. Deshalb bitten wir Interessierte um ein kurzes Motivationsschreiben (max. 500 Zeichen). Bitte schickt dieses bis zum 10. Oktober 2021 23:59 Uhr an [larissa.daube@uni-weimar.de](mailto:larissa.daube@uni-weimar.de).

### Voraussetzungen

Zulassung zum Masterstudium

### Leistungsnachweis

Präsentation

### 121223401 Mensch, Maschine, Interface: Zur Wissensgeschichte (post)industrieller Arbeit.

**M. Stadler**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Stud. Arbeitsraum 102, 20.10.2021 - 02.02.2022

### Beschreibung

Die alte Weisheit, daß der Mensch »das Maß aller Dinge« sei, die Dinge, Werkzeuge und Maschinen also möglichst an Körper, Sinne, Psyche angepasst sein sollten – solche An- und Einsichten etablierten sich in den Jahren

um 1920. Sie institutionalisierten sich – etwa als Ergonomie, Industriegesellschaft, Produktgestaltung – zwischen Hochmoderne und Industriegesellschaft. Und sie zogen weitere Kreise im Zuge postindustrieller Umbrüche: Computerisierung, »Humanisierung« der Arbeit, »Umweltdesign«, u.ä.

Diese Vorlesung behandelt die Geschichte dieser Problemkonstellation: die Wissensgeschichte des Verhältnis Mensch/Maschine im 20. Jahrhundert, von der technischen Moderne bis zur Ära von *High-Tech*. Es soll einerseits darum gehen, die Wissenschaften vom arbeitenden, maschinenbenutzenden Menschen – von der Psychotechnik über Ergonomie bis hin zu den Anfängen von HCI – im Kontext von Arbeits-, Technik- und Designgeschichte zu verstehen (und umgekehrt); andererseits wird es darum gehen, so den Wandel der industriellen, »körperlichen« Arbeit zur postindustriellen »Kopfarbeit« nachzuzeichnen.

## 121224001 Ethnographic methods for spatial studies (Ma)

**E. Vittu**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, Einzel, 11:00 - 12:00, online via BBB, 21.10.2021 - 21.10.2021

Do, Einzel, 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 28.10.2021 - 28.10.2021

Block, 11:00 - 16:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 13.01.2022 - 14.01.2022

### Beschreibung

Ethnographic methods are a way to engage with the complexity of socio-spatial phenomena by focusing on the perspectives and practices of those who are involved in them. With this course we want to provide students of various disciplines a platform to exercise different methods in the field and thereby immerse themselves in urban processes. Throughout the semester, small groups will explore different methods (such as interviewing and participant observation), and present their findings in the class. The aim is to facilitate learning by doing, supported by input and consultations. As a seminar group, we will reflect upon our experiences, and discuss the intersection between ethnography and spatial disciplines such as urban planning together with guest lecturers.

Organisational:

The class takes place as a block seminar (28.10.2021, 13.-14.01.2022) in presence. Guest lectures and consultations will be held digitally and scheduled on Thursdays during the semester

### Bemerkung

<p>1. Application: between 1. -15. October with a short email to [charlotte.elisabeth.ulrike.waitz.von.eschen@uni-weimar.de](mailto:charlotte.elisabeth.ulrike.waitz.von.eschen@uni-weimar.de) <p>2. Digital info-meeting: 11 - 12 am on the 21. October for everyone who is interested and applied with an email (on BigBlueButton). <p>3. Based on the info-meeting, everyone can confirm if they want to participate or not. From this group, 12 people will be admitted to the course. <p>4. The first seminar-block will take place in presence at 11am - 4pm on the 28. October. <p class="MsoPlainText">1. Application: between 1. -15. October with a short email to <a href="mailto:charlotte.elisabeth.ulrike.waitz.von.eschen@uni-weimar.de">charlotte.elisabeth.ulrike.waitz.von.eschen@uni-weimar.de</a> <p class="MsoPlainText"> <p class="MsoPlainText">2. Digital info-meeting: 11 - 12 am on the 21. October for everyone who is interested and applied with an email (on BigBlueButton). <p class="MsoPlainText"> <p class="MsoPlainText">3. Based on the info-meeting, everyone can confirm if they want to participate or not. From this group, ca. 12 people will be admitted to the course. <p class="MsoPlainText"> <p><span style="font-size: 11.0pt; font-family: 'Calibri',sans-serif; mso-ascii-theme-font: minor-latin; mso-fareast-font-family: Calibri; mso-fareast-theme-font: minor-latin; mso-hansi-theme-font: minor-latin; mso-bidi-font-family: 'Times New Roman'; mso-bidi-theme-font: minor-bidi; mso-ansi-language: DE; mso-fareast-language: EN-US; mso-bidi-language: AR-SA;">4. The first seminar-block will take place in presence at 11am - 4pm on the 28. October.</span>

## 121224002 Theaterräume: Von Buenos Aires über Istanbul nach Weimar. Jena. Gera

**E. Vittu**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 18.10.2021 - 25.10.2021

Mo, Einzel, 09:15 - 10:30, online, 15.11.2021 - 15.11.2021

**Beschreibung**

Was sagt eine Stadt über ihr Theater, was ein Theater über eine Stadt? Die Lehrveranstaltung verknüpft theaterwissenschaftliche mit urbanistischen Vorgehensweisen: Einführend werden die Theaterräume von Buenos Aires, Istanbul und Tirana in ihrer stadtsspezifischen Situiertheit vorgestellt; auf diesem Exkurs baut daraufhin die Feldforschung vor Ort auf – in den Theaterräumen Jena, Weimar und Gera. Wie sind sie in den jeweiligen städtischen Kontext eingebettet? Welche lokalen und globalen, vergangenen und gegenwärtigen Bezüge spiegeln sich in ihnen wider? Ausgehend von diesen Fragen werden schließlich Entwürfe für ein Theater der Zukunft entwickelt, das neue Zugänge für die gesellschaftliche Diversität von morgen öffnet.

**Bemerkung**

Lehrende: Dr. Juliane Zellner

Die Anmeldung erfolgt bis 15. Oktober 2021 über das Bison-Portal. Zusätzlich wird um die Zusendung eines kurzen Motivationsschreibens (maximal eine Seite DIN A4) an Dr. Juliane Zellner ([zellner\\_uni.weimar@posteo.de](mailto:zellner_uni.weimar@posteo.de)) gebeten.

Die Blockveranstaltungen finden am Montag 18.10 von 9:15 bis 12:30 (präsenz), am 25.10. von 9:15 bis 12:30 (präsenz) und am Montag 1.11. von 9:15 bis 12:30 (online) statt. Danach sind Gruppenarbeiten und Exkursionen geplant. Termine werden in der erste Sitzung am 18.10.21 bekannt gegeben.