

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art
and Design)

Winter 2023/24

Stand 30.04.2024

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)	3
(Ring)Vorlesungen	3
Kolloquien	3
Wissenschaftsmodule	4
Projektmodule	20
Fachmodule	41

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)

(Ring)Vorlesungen

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

Kolloquien

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

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer, E. Krysalis, F. Moormann

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 17.10.2023

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittenen Projekte im Bereich Radio- und Soundkunst. Es soll eine offene Plattform sein, um künstlerische Projekte vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren. Dies können Hörspiele, Features, Klangkompositionen, Podcast-Serien, Soundperformances oder Klanginstallationen sein.

Die Radio- und Sound-Projekte werden diskutiert und über das Semester hinweg in ihrer Produktion begleitet.

Das Kolloquium richtet sich an fortgeschrittene/ eigenständige Projekte, und insb. Abschlussarbeiten.

Für Abschlussarbeiten und Anrechnung von freien Projekten am Experimentellen Radio ist das Kolloquium obligatorisch.

Bringt eure Abschluss-/ Projektidee zur ersten Sitzung des Kolloquiums mit.

Voraussetzungen

Anwesenheit beim ersten Termin mit Kurzvorstellung des Abschlussprojekts/Projektvorhabens

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Abschlussarbeit/ des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, ab 18.10.2023

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkommentar

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez, C. Veranst. SWS: 2

Wegener

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 18.10.2023

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

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

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkommentar

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-3 wurden erfolgreich bestanden.

Wissenschaftsmodule

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

323230000 Theorien der Kreativität: Geschichte und Gegenwart

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

In dieser Veranstaltung werden wir literarische und philosophische Texte lesen, um Modelle, Begriffe und Ideologien von Kreativität zu diskutieren. Dabei kommen historische ebenso wie zeitgenössische Thesen zur Sprache. Ziel ist es, sowohl die Selbstverständlichkeit des Begriffs in künstlerischen und gestalterischen Milieus kritisch zu reflektieren als auch einen Perspektivwechsel vorzunehmen, der Kreativität aus seiner ökonomischen Vereinnahmung löst und für eine ‚Theorie der Freiheit‘ gewinnt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Teilnahmevoraussetzung ist die Bereitschaft zu Lektüre und Diskussion der Seminartexte.

Leistungsnachweis

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

323230002 Bauhaus Intersectional - Creating discrimination-sensitive cartographies through art and education (Fachdidaktikmodul 1)

M. Hohn, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

BlockWE, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 03.11.2023 - 04.11.2023

BlockWE, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 03.11.2023 - 04.11.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 08.12.2023 - 08.12.2023

BlockWE, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.01.2024 - 20.01.2024

Beschreibung

Bauhaus Intersectional - Creating discrimination-sensitive cartographies through art and education

„At root human existence involves surprise, questioning and risk. And because of all this, it involves actions and change“ – Paulo Freire (in: Learning to question - A pedagogy of Liberation)

Rund 100 Jahre nachdem das Bauhaus das Gesamtkunstwerk für den „neuen Menschen“ proklamiert und die Teilhabe an diesem theoretisch für jeden zu garantieren ersuchte, möchten wir innerhalb dieses Seminars die Aktualität der Bauhaus-Gedanken in ihren Philosophien des Gestaltens und pädagogischen Wirkens kritisch hinterfragen und erweitern. Inwiefern haben diese Theorien mit uns als Kindern des „digital turn“, herausgefordert vom Mensch-Sein, Androidismus und künstlicher Intelligenz, geprägt durch die Fluidität unserer sexuellen, sozialen, gesellschaftlichen und kulturellen Identität unterlegen uns oder unsere Communities darin berücksichtigt? Welche Potentiale oder auch Lücken erkennen wir z.B. durch Hannes Meyers Idee des kollektiven Gestaltens, oder durch die ästhetischen Erziehung Moholy-Nagys im Sinne der Kritik am Kapitalismus im Jahr 2023? Wo sehen wir

dazu als Künstler*innen, Designer*innen, und Pädagog*innen in der Nachfolge des Bauhauses Interventions- und Veränderungsbedarf in der Gestaltungs- bzw. Vermittlungslandschaft?

In unserem Seminar verstehen wir den universitären Raum als lebendiges und konstruktives Forschungslabor, in dem wir künstlerische, vermittelnde und kommunikative Praxis intersektional reflektieren und unsichtbare Konventionen und Regeln der Teilhabe hinterfragen und performativ adressieren wollen. Dazu werden wir hierarchisierende und diskriminierende Phänomene ermitteln und untersuchen. Wie können wir diese herausfordern und konstruktiv verändern? Angeregt durch unsere biografischen Erfahrungsschätzungen und /oder performativen Feldforschung im universitären Raum entwickeln wir Forschungsfragen, die wir in Auseinandersetzung mit Praxis kritischer Kollektive aus der Kunst (z.B. FAFSWAG, Lastesis) und theoretischen Positionen der Pädagogik (z.B. bell hooks, Paulo Freire) sowie durch performativen Explorationen weiterentwickeln.

Anhand dieser entwickeln wir schließlich künstlerische (Studierende Freie Kunst, Medienkunst, MFA Public Art, Visuelle Kommunikation, etc.), oder didaktische Interventionen (Lehramt Kunsterziehung) für den universitären Raum, die im Dialog mit der universitären Gemeinschaft praktisch erprobt und anschließend innerhalb eines performativen Score-/Wissensposters und Podcastbeitrages reflektiert werden. Die Ergebnisse sollen zu einer kritischen Sammlung verdichtet werden, die als praktische Impulse zur Vision eines intersektionalen Bauhauses beitragen und veröffentlicht werden können (Nähere Infos im Seminar). Das Seminar möchte das Thema bewusst interdisziplinär beleuchten und steht daher Studierenden aller künstlerischen und gestalterischen Studiengänge offen. Es kann als Wissenschaftsmodul sowie als FD1-Modul anerkannt werden. Bitte meldet euch bis zum 25. Oktober 2023 per Mail unter maralea.hohn@gmail.com an.

Innerhalb des Folgeseminars, das im Sommersemester 2024 stattfinden wird, können die entstandenen Beiträge zu einem Ausstellungs- und Vermittlungsformat für die Summaery weiterentwickelt werden. Für Lehramtsstudierende besteht die Möglichkeit, die didaktischen Positionen im Dialog mit Lehrkräften innerhalb einer Schule für den Unterricht aufzubereiten.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%)
2. Konzipierung und Durchführung einer künstlerisch-performativen bzw. methodischdidaktischen Intervention
3. Verschriftlichung (Dokumentation und Reflexion) zum Semesterende 31.03.2024

323230003 CoBrA, Dubuffet und art autre - Wie wild gemalt (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 09.10.2023 - 29.01.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

CoBrA versuchte neben anderen Gruppierungen ihrer Zeit die künstlerische und gesellschaftliche Vision der Avantgarde nach den Repressionen des Faschismus fortzusetzen, neu zu starten, innovativ zu beleben und europäisch zu gestalten. Die eigentliche, heterogen zusammengesetzte Gruppe CoBrA existierte nur wenige Jahre von 1948 bis 1951, doch die Auswirkungen reichten weit in die folgenden Jahrzehnte. Obwohl die Kontinuität der künstlerischen modernen Avantgarden 1933 - 45 viel zu wenig bekannt ist, schufen gerade die dänischen Künstler und Künstlerinnen bereits in der Zeit der deutschen Besatzung innovative und faszinierende Werke. In den folgenden Jahren nach 1945 brachen europaweit Künstlerinnen und Künstler vermehrt mit den akademisch-traditionellen Regeln der Kunst, definierten die Sprache der Malerei und anderer Gattungen neu. Sie knüpften an

Paul Klee, die Kinderkunst, die Art Brut, die Kunst von Aussenseitern und Nonkonformisten an und fanden in den Folgejahren ihre Verwandtschaft bei Jean Dubuffet, dem deutschen und französischen Informel und Tachismus sowie den amerikanischen abstrakten Expressionisten wie Joan Mitchell.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

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

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

Leistungsnachweis

Referat mit Hausarbeit

323230004 Computerized Materialization 2.0

J. Willmann, M. Braun, P. Enzmann, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:00 - 11:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 15.01.2024 - 29.01.2024

Beschreibung

Das Seminar „Computerized Materialization: Paradigms, Processes and Practices“ fokussiert auf die Einführung in die theoretischen, historischen und methodischen Grundlagen des computerbasierten Entwerfens und Herstellens seit dem Digital Turn am Ende des 20. Jahrhunderts. Im Vordergrund steht die Auseinandersetzung mit seitdem aufkommenden computerbasierten Entwurfs- und Fertigungsprozessen und damit die Auseinandersetzung mit nicht-standardisierter, maschineller Massenproduktion und entsprechenden Diskursen zu Variation, Notation oder Objekthaftigkeit. Zugleich möchte das Seminar wichtige theoretische Anknüpfungspunkte zur (digital-materiellen) Gegenwartspraxis eröffnen und insbesondere die Aneignung digitaler Gestaltungs- und Herstellungspraktiken durch entsprechende Arbeits- und Wissenskulturen in den Fokus rücken. Hierzu diskutiert die Lehrveranstaltung wesentliche Paradigmen, Prozesse und Praktiken und dient gleichermaßen als wissenschaftliche Grundierung für das Entwurfsmodul der Professur Emerging Technologies and Design im Wintersemester 2023/2024.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Teilnahmevoraussetzung ist die Einschreibung im vorbezeichneten Entwurfsangebot der Professur Emerging Technologies and Design im Wintersemester 2023/2024.

Leistungsnachweis

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

323230005 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

323230006 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1): Exercise**M. Braun, J. Willmann, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

323230007 Doing History: Methoden künstlerischer Geschichtsschreibung**T. Fischer, N.N., KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, Einzel, 10:15 - 11:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 24.10.2023 - 24.10.2023

Di, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 12.12.2023 - 12.12.2023

Mi, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 13.12.2023 - 13.12.2023

Di, Einzel, 14:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 16.01.2024 - 16.01.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 17.01.2024 - 17.01.2024

Beschreibung

Das Seminar untersucht Methoden hinsichtlich ihrer Potenziale für Historiographien jenseits des Normativen. Wie können Queers, Bi-POC oder andere marginalisierte Gruppen ihre Geschichte/n erzählen? Welche künstlerischen oder sozialwissenschaftlichen Methoden sind besonders geeignet, den vergessenenen, ausgelöschten und verwisch-ten Spuren zu folgen und ihre eigenen Zukünfte zu denken? Inwiefern stellen diese Methoden die Frage nach den Funktionsweisen von Ge-schichte selbst?

Anhand der vier Themenfelder Oral History, KI, Mapping und Archi-val activism beschäftigt sich das Seminar aus Perspektive der theoretischen und künstlerischen Forschung mit historischen Narrativen. Zu-dem sind vier guest lecturer eingeladen, die über ihre künstlerische, institutionelle und kulturelle Praxis sprechen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Irène Mélix (stud. PhD K+G), und Teresa Fischer (stud. PhD K+G). Das Mentoring übernimmt Prof. Dr. Alexandra Toland (K+G).

Guest Lectures (Moodle/BBB):

09.11.2023: 18:00
 07.12.2023: 18:00
 04.01.2024: 18:00
 11.01.2024: 18:00

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation (15minuten Theorie Input 3 ECTS)

Praktische (künstlerische Arbeit) oder theoretische End-abgabe (künstlerischer Text) (3ECTS)

**323230008 Edel, schön und schrecklich - Renais-sanceskulptur von Donatello bis Mi-chelangelo
 (Prüfungsmodul Lehramt)**

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 09.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

„Kunst“ könnte eine Erfindung der Renaissance in Florenz sein, Giorgio Vasari wohl ihr Historiograph. Er entwickelte ein fortschrittsorientiertes Modell, das in Skulptur und Plastik von der Frührenaissance, über den von ihm hochgerühmten Donatello, erst in Michelangelo seinen Höhepunkt finden sollte. Die im 19.Jahrhundert entstehende Wissenschaft der Kunstgeschichte nahm dieses Entwicklungsmodell nur allzu bereit auf und überführte es in einem, in weiten Teilen bis heute gültigen, Kanon der Kunstgeschichte. Die Fragen, die wir jedoch heute an diese Kunstformen stellen, gehen weit über die traditionelle Stilgeschichte hinaus und lassen uns die im 15.und 16. Jahrhundert geschaffenen Werke vielfältiger und in genaueren Analysen darstellen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

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

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

Leistungsnachweis

Referat mit Hausarbeit

323230009 Einführung in Visuelle Kommunikation

E. Aichinger, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Block, 10:00 - 11:30, 06.11.2023 - 07.11.2023

Block, 10:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 13.11.2023 - 14.11.2023
 Block, 10:00 - 13:15, 13.11.2023 - 14.11.2023
 Block, 10:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 20.11.2023 - 21.11.2023
 Block, 10:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 27.11.2023 - 28.11.2023
 Block, 10:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 04.12.2023 - 05.12.2023
 BlockWE, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 12.01.2024 - 13.01.2024
 BlockWE, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 12.01.2024 - 13.01.2024

Beschreibung

Wozu Bilder? Wie beschreibe, wie analysiere und wie interpretiere ich Bilder? Gibt es eine (assoziative) Bildlogik und damit berechenbare Wirkungen? Was bedeutet die Regenbogenfahne, und wieso eigentlich weht sie heute an staatlichen Gebäuden? Wir werden in diesem Seminar historische und aktuelle Ansätze der visuellen Kommunikationsforschung, Gestaltypen und Kontexte von Bildern untersuchen und unter anderem analysieren, inwiefern ein Bild zur Ikone, die Straße zur Bühne und ein Meme zu einem globalen Insiderwitz werden kann.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

323230010 Einführungsmodul Kunstgeschichte Lehramt (Einführungsmodul nur für 1.Semester Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 09.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

Der erste Einblick in Geschichte und Theorie der Kunst als Teil des Lehramtstudienganges.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Nur für Studierende Lehramt 1. Semester

Leistungsnachweis

Referat mit Hausarbeit

323230011 Impressionismus - Kunstgeschichte im Überblick

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 09.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

Impressionismus eignet sich konstant als Blockbuster in Ausstellungen, bleibt stetiger Publikumsmagnet, Garant für hohe Auktionsergebnisse und eignet sich perfekt zur Vermarktung im Museumsshop. Verdeckt durch diese Popularisierung sind die spannenden Facetten dieser Kunstrichtung immer wieder neu aufzudecken. Künstlerisches Schaffen entsteht schon immer in einem Wechselspiel von Traditionen, Innovationen und paragonalen Anknüpfungen. Existiert ein Kanon in der Kunstgeschichte, und wie versteht man Kunstwerke, wenn man die Grundlagen nicht kennt oder erkennt? Die wichtigsten Künstler, Werke und Stilrichtungen des Impressionismus werden im Seminar diskutiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Referat mit Hausarbeit

323230012 Introduction to Media Architecture: Theories, Methods and Practices

J. Willmann, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

323230013 Kunst und Gestaltung im Zeitalter des Kapitalismus 1: Kunst als Ware

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 18.10.2023 - 31.01.2024
Mi, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 15.11.2023 - 15.11.2023

Beschreibung

Moderne künstlerische und gestalterische Praktiken entwickeln sich auf der Basis kapitalistischer Produktions- und Verkehrsverhältnisse. Dennoch bleibt der Bezug zu diesen Verhältnissen durchgängig komplex, widerständig und uneindeutig; was sich nicht zuletzt in dem Widerspruch zwischen dem Anspruch von Kunst und Gestaltung auf Autonomie und der gleichzeitigen Verfügbarkeit ihrer Produkte als Waren zeigt. Die Lehrveranstaltung versucht, diese Relation historisch herzuleiten und unter Heranziehung unterschiedlicher Theorien zu verdeutlichen.

Ziel dabei ist es nicht nur, einen Einblick in den Marxismus, die kritische Theorie, sowie in die Konzepte und Praktiken des Situationismus zu erlangen und mithilfe dieser die angedeutete Entwicklung nachvollziehen zu können. Die Studierenden sollen zudem dazu ermuntert werden, ihre eigene Vorstellung von Kunstproduktion und Gestaltung anhand der im Seminar bereitgestellten Kontexten zu reflektieren und zu diskutieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Mündliche Prüfung

323230014 Listening in the Lithosphere (Seminar Series „Environmental Entanglements and Epistemologies“)

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Online-Veranstaltung über BigBlueButton. Link zur Veranstaltung: <https://meeting.uni-weimar.de/b/ale-xol-4hp-99u>, 16.10.2023 - 16.10.2023

Mo, Einzel, 09:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 20.11.2023 - 20.11.2023

Mo, Einzel, 09:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 27.11.2023 - 27.11.2023

Mo, Einzel, 09:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 18.12.2023 - 18.12.2023

Mo, Einzel, 09:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, 15.01.2024 - 15.01.2024

Mo, wöch., 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 22.01.2024 - 29.01.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Veranstaltung findet größtenteils auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Angabe der Voraussetzungen.

Leistungsnachweis

- Research presentation
- Oral exam

323230015 Schriftbildlichkeit. Geschichte und Theorie einer ambivalenten Beziehung**C. Windgätter, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 10:00 - 12:15, 18.10.2023 - 18.10.2023

Mo, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 13.11.2023 - 13.11.2023

Mi, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 15.11.2023 - 15.11.2023

Do, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 16.11.2023 - 16.11.2023

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.12.2023 - 14.12.2023

Beschreibung

In diesem Blockseminar werden wir an philosophischen und medientheoretischen Texten ausgewählte Konzepte, Thesen und Vorurteile im Verhältnis von „Schrift“ und „Bild“ diskutieren. Im Vordergrund sollen ikonisch-gestalterische Aspekte von Handschriften, Typoskripten und Büchern stehen. Aber auch Einbände, Diagramme, eine Schreibmaschine und Bildschirme spielen eine Rolle; ebenso wie Strategien der Transkription, des Layouts und der Publikation.

Die Auftaktveranstaltung findet am Mittwoch, den 18. Oktober von 10-12.15 Uhr online (via BBB) statt! Den Zugangslink erhalten Sie rechtzeitig vor der Veranstaltung.

Alle weiteren Termine sind als 3 Blöcke während der Ph.D.-Woche in Präsenz geplant. Sie werden jeweils durch Textdiskussionen und die Besprechung praktischer Beispiele strukturiert. Dazu werden wir verschiedene Nietzsche-Editionen in den Blick nehmen, deren Materialien wir in der Klassik Stiftung Weimar und dem hiesigen Nietzsche-Archiv besichtigen können (Exkursion).

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Teilnahmevoraussetzung ist neben der durchgängigen Anwesenheit das Interesse am Thema sowie die Bereitschaft zu Lektüre und Diskussion wissenschaftlicher Texte. Pausen während der Blöcke sind natürlich eingeplant!

Leistungsnachweis

Nachbereitung der Exkursion

323230016 Strategien und Praktiken der Narration in der zeitgenössischen Kunst

E. Aichinger, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Block, 15:00 - 16:30, 06.11.2023 - 07.11.2023

Mo, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 13.11.2023 - 13.11.2023

Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 14.11.2023 - 14.11.2023

Block, 15:00 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 20.11.2023 - 21.11.2023

Block, 15:00 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2023 - 28.11.2023

Mo, Einzel, 15:00 - 18:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 04.12.2023 - 04.12.2023

Beschreibung

"Ein Bild sagt mehr als tausend Worte." Stimmt das eigentlich? Welche vortheoretischen Annahmen verbergen sich hinter dieser Redewendung? Gilt sie auch für Skulpturen, Installationen, Performances und andere künstlerische Medien? Und ergeben diese mehr als tausend unverschriftlichten Worte schon eine Geschichte, eine Erzählung? Wir werden in diesem Seminar historische und aktuelle Positionen der Narratologie untersuchen und analysieren, inwiefern sie uns ermöglichen, Entwicklungen der Gegenwartskunst genauer zu verstehen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

323230017 Design und Macht. Zur Rolle von Gestaltung in modernen Gesellschaften

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

In dieser Veranstaltung werden wir an medientheoretischen Texten die gesellschaftlichen und politischen Implikationen des Designs in modernen Gesellschaften diskutieren. Im Zentrum stehen Praktiken der Überwachung, Kontrolle und Vermarktung, die heutzutage immer öfter mit Gestaltungsstrategien verbunden sind. Ziel ist es, ein kritisches Selbstverständnis unter Künstlern und Designern zu fördern und zu vertiefen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Teilnahmevoraussetzung ist die Bereitschaft zu Lektüre und Diskussion der Seminartexte.

Leistungsnachweis

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

323230018 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals 1" zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen, Paradigmen und Prozesse ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, soziale, politische, wissenschaftliche und technische Bezüge integriert und wechselseitig zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Skripte der Vorlesungen stehen zudem auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Semesterablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

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

323230019 Artificial Intelligence / Machine Learning - Introduction in Theory and Practice.

A. König

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 19.10.2023

Beschreibung

PLEASE NOTE:

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

Learning to use the tools of the future.

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

Critical engagement and responsible use of AI tools.

AI systems can be used to generate targeted "fake news" on a large scale, so in order to learn how to use this technology in a responsible way, knowledge that goes beyond the purely technical aspects is needed. A mature and informed approach to sociology and politics is therefore just as important as programming skills. Morals and ethics are basic democratic values of our society and a qualification in these areas could expand the field of work of

students in the art and culture sector by essential aspects. Especially at the Bauhaus University, great importance has always been attached to the teaching of human sciences, which therefore forms a perfect basis for an extended knowledge transfer in the field of AI.

new roles for creatives

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

the problem of the online API

AI software such as ChatGPT is only available through APIs (Application Programming Interfaces). Applications run on the servers of large providers such as Google and Amazon, and users do not have direct access to the software or to the storage of their data. Various data protection authorities within Europe have blocked ChatGPT and the data protection compliance of such APIs is under discussion in the EU. The use of such APIs in a university context is therefore questionable. Installation on local systems also gives students a direct insight into how they work, which is also not possible with an API.

seminar Structure

Edge computing (IoT), machine learning, cloud computing, and data visualization form a single entity. AI systems cannot be analyzed meaningfully in isolation, but only in conjunction with other key technologies such as edge computing (IoT), machine learning, cloud computing and data visualization. In order to understand the phenomenon of AI in its complexity, a "sandbox scenario" is useful. This gives students a direct insight into the real-world application of AI and its cyclical processes. Collecting, storing and analyzing data in a lab setting (e.g.

video feeds and speech analysis) is essential to understanding AI. After processing the data, AI models are created that can be used for prediction.

- Introduction to the use of Jupyter Notebooks
- Data structure and preparation using Python and Pandas
- Machine Learning Models: Linear Regression, Support Vector Machines, Decision Trees
- Introduction to NLP
- Tokenization
- Word2Vector
- Visualization
- GPT2

perspectives

Starting from technical competence, an ethical-moral compass can subsequently be developed, with which technology can be contextualized in a social, political and cultural context in a scientifically sound manner. In this context, AI is seen as an opportunity to broaden the activity profile of those working in the cultural sector to become

a mediator between culture, business, technology and politics and, above all, to inform and involve the general public in these processes. This development therefore calls for training in the creative fields away from production and toward coordination and evaluation.

transparency and sustainability

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

teaching and learning

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

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

Presentation

323230020 Bilder lesen (?) (Fachdidaktikmodul 3)

A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 26.10.2023 - 07.12.2023

Beschreibung

Bildbegegnungen bestimmen unseren Alltag. Sie erfolgen zunehmend über andere mediale Zugänge. Was macht jedoch das Original in der Begegnung mit uns und was machen wir in der Begegnung mit dem Original? Wer erschafft wen? Das Fachdidaktikmodul 3 bietet einen Begegnungsraum, in dem das Dazwischen verhandelt und die Frage nach der Vermittlung dieses Aushandlungsprozesses gestellt wird. Es geht um Zugänge außerhalb der reinen Rezeption und die Suche nach Antworten außerhalb des Kanons.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Schriftliche Hausarbeit: 6 LP LAK

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

323230021 Die Potentiale des (sozialen) Raums im Kunstunterricht (Fachdidaktikmodul 3)

L. Schöder, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, gerade Wo, 15:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 17.10.2023 - 30.01.2024
Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 07.11.2023 - 07.11.2023**Beschreibung**

„Die Vorstellung vom eigenen Selbst orientiert sich an den Ordnungen, Strukturen und Gesetzen sozialer Kontexte und ra#umlischer Umwelten.“ (Hagedorn 2016, 155)

Welchen Ordnungen, Strukturen und Gesetzen folgt der Kunstunterricht im Kunstmuseum, - kabinett, -atelier, -werkstatt? Oder ist der Kunstmuseum, wie auch immer er heißt frei von Ordnungen und Struktur? Wo (ver)stecken (sich) Hierarchien? Wie soll mein Kunstmuseum aussehen? Wie werden sich die Menschen darin bewegen, begegnen und begeistern mit und für Kunst?

Im Rahmen dieses fachdidaktischen Seminars werden wir diese und weitere Fragen zum Kunstraum aufwerfen, Problemfelder finden und im Rahmen eines design thinking Prozesses mögliche Lösungen finden und Prototypen entwerfen. Kontinuierliche individuelle Lernprozessdokumentation und Einbettung in den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs werden die Grundlage des Seminars sein.

Bemerkung

- Die Veranstaltung wird von Louise Schöder angeboten (Louise.schoeder@uni-weimar.de). Eine Einschreibung per Bison ist ausreichend.

- Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Für die Teilnahme ist die Bereitschaft zur Selbstreflexion, zum Lesen wissenschaftlicher Texte und zum aktiven Erkenntnis austausch notwendig.

Leistungsnachweis

Die Form der Prüfungsleistung wird mit der Seminargruppe gemeinsam zu Beginn des Seminars festgelegt. Inhalt der Prüfungsleistung wird in jedem Fall der Lernprozess während des Semesters in Kombination von Fremd- und Selbsteinschätzung sein.

323230024 Navigating Sound Studies #1**M. Pietruszewski, K. Ergenzinger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.11.2023 - 31.01.2024

Beschreibung

Lehrende: Marcin Pietruszewski

Einführende Lehrveranstaltung 1 in den Bereich der Sound Studies

Die Lehrveranstaltung wird geplant von der*dem neuen*m Mitarbeiter*in der Akustische Ökologien und Sound Studies durchgeführt werden. Genauere Beschreibung folgt nach dem Auswahlprozess.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

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

kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de,

studio@marcinpietruszewski.com

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme

323230025 Design zum Spielen: Geschichte und Theorie der Spielmittelgestaltung

J. Lang, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 02.11.2023 - 18.01.2024

Beschreibung

Angesichts der bedeutenden Rolle, die Spiele und Spielzeuge in sämtlichen Kulturen einnehmen und einnahmen, ist es erstaunlich, dass eine designtheoretische und designgeschichtliche Auseinandersetzung mit diesem Thema bisher eher vereinzelt stattgefunden hat (abgesehen von den auf Video-Spielen fokussierten Game Studies). Dies überrascht umso mehr, da Spielen und Gestalten methodisch verwandt sind, denn jedes Spiel ist auch eine Form des Gestaltens und jeder Gestaltungsvorgang trägt spielerische Züge. In dem Seminar werden wir einerseits historische Beispiele der Spielzeuggestaltung seit der Industrialisierung analysieren und andererseits verschiedene theoretische und philosophische Themenfelder rund um das Spiel als Gegenstand der Gestaltung erarbeiten.

Leistungsnachweis

Hausarbeit + Referat

323230026 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Raum: Hörsaal in der Haußknechtstr. 7
Vorlesungsstermin, ab 02.11.2023

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Raum: Hörsaal in der Haußknechtstr. 7 Übungstermin, ab 03.11.2023

Beschreibung

Einführung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler: Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

323280005 Public Arts Garage: Practices of Commoning

A. Toland, M. Leibinger, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 10.10.2023 - 31.10.2023

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

420250035 Praktische und Technische Informatik

A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung, ab 13.10.2023
 Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 1, ab 18.10.2023
 Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 2, ab 18.10.2023
 Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 3, ab 18.10.2023
 Do, Einzel, 10:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Klausur, 15.02.2024 - 15.02.2024

Beschreibung

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

Gliederung der Vorlesung:

- Logik und Schaltkreise
- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

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

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Vorlesung, ab 12.10.2023
 Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 18.10.2023

Beschreibung

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen.

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe der Logik
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

Bemerkung

Zeit und Ort werden zu Projektbörsen bekannt gegeben!

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

Projektmodule

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

323220000 Birds, omens and freedoms

A. Prvacki, A. Bhattacharya

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

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

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

323220001 CTG

M. Kuban, D. Scheidler

Projektmodul

Do, wöch., 14:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 19.10.2023

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Das Entwurfsprojekt im Wintersemester 23/24 am Lehrstuhl MATUM (Material und Umwelt) beschäftigt sich erneut mit Sinn und Unsinn im Produktdesign. Wie können Produkte aussehen, die unser MINDSET pro Nachhaltigkeit trainieren helfen. Auch wenn Effizienz/ Konsistenz motivierte Denkweisen und Produkte eine raumgreifende Rolle spielen, sollte aktuell der verhaltenszentrierte Ansatz in den Fokus rücken. Wir werden Hersteller und sonstige

Akteure der erweiterten Nachhaltigkeitsdebatte besuchen bzw ins Projekt einladen. Es geht um die Erfindung, den Entwurf und die Gestaltung adäquater Produkte. Darüber hinaus wird es im Rahmen des Projektes wieder Vorlesungen im Bereich Material und Fertigung für Produktdesigner geben. Weitere Informationen gibt es zur Projektbörse.

323220002 Doubles. Fabricating the Mixed Real

T. Pearce, P. Enzmann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 19.10.2023

Beschreibung

„Doubles“

In diesem Projekt widmen wir uns technologisch, konzeptionell und vor allem gestalterisch der Idee des „Doubles“, tauchen also in die Welt der Doppelgänger*innen, der Kopien, Fakes, Spiegelungen, Zwillinge, Wiederverwertungen, Schattenbilder, Skeuomorphismen, des Data Decay und der Avatare ein. Ziel ist es, die emergenten Möglichkeiten von Augmented und Mixed Reality für Designer*innen zu erkunden: für den Designprozess, aber auch für den (digital und/oder analogen) Herstellungsprozess und die Nutzung von Produkten im Zeitalter ihrer technologische Reproduzierbarkeit und Variabilität.

Der Semesterauftakt bilden Vorträge (u.a. Paula Strunden) zum Thema und eine Exkursion zu mehreren „Doubles“ in und um Weimar. In einer ersten Aufgabe wird sofort Hand angelegt, in dem „Shifted Doubles“ gestaltet und hergestellt werden: bestehende Objekte und Möbel aus der Exkursion, die mit veränderten Materialien und/oder Herstellungsarten neu-erfunden, variiert oder zersetzt werden. In einer zweiten Phase werden dann die „Digital Doubles“ eingeführt: digitale Modelle, die mit physischen Artefakten als optisch überlagerte Herstellungsanleitungen, als zu manipulierende Parallelwelten oder als visualisierte Erweiterung eines physischen Fragmentes in Dialog treten.

„Doubles“ wird begleitet von zwei Projekt-integrierten Workshops:

„Low-Threshold Grasshopper für Designer*innen“ (Sofia Fernandez) und „Accessible Robotic Filming and Fabrication“ (Michael Braun). Außerdem wird es während der ersten Semesterhälfte flankiert vom Fachkurs „Mixed Reality für Designer*innen“ (u.a. mit dem Rhino-Plugin Fogram) sowie durch das Semester hinweg theoretisch untermauert und reflektiert im Wissenschaftsmodul „Computerized Materialization 2.0: Paradigms, Processes and Practices“.

Voraussetzungen

Teilnahme am Wissenschaftsmodul "Computerized Materialization 2.0: Paradigms, Processes and Practices" (Willmann & Braun) und Fachmodul "Mixed Reality for Designers" (Enzmann & Pearce)

Leistungsnachweis

Dokumentation

323220003 Experimentelle Malerei und Zeichnung

N. Fecht, J. Gunstheimer

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 17.10.2023

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk, wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten und an einem Ausstellungsprojekt teilzunehmen.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens zwei Präsentationen eigener Arbeiten im Semester.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

323220004 Freies Projekt Fotografie

B. Wudtke, P. Rahner, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 14:00, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden. Bewerbung für ein "freies Projekt Fotografie" bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) und Nennung eines Arbeitstitels per Email an: birgit.wudtke@uni-weimar.de

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben. Die ersten zwei Kurstermine sind Pflichtveranstaltungen.

Gäste des Projektmoduls:

26.10.23 / 10:00 - 12:00 Vortrag und Gespräch mit Dirk Teschner / Kurator „Kunst gegen Rechts“ (Ausstellungsreihe), Fotowerkstatt großes Studio

20.12.23 / 10:00 - 12:00 Vortrag und Gespräch mit Jana Prochnow / Kuratorin und Initiatorin „Gold statt Braun“

Bemerkung

26.10.23 10:00 Vortrag Dirk Teschner Kurator „Kunst gegen Rechts“ (Ausstellungsreihe), Fotowerkstatt großes Studio danach individuelle Verabredungen mit Birgit Wudtke oder Pio Rahnerim 14 Tage Rhythmus

Schätzung der Präsenzlehre in % 100

Art der Prüfungsleistungen: Note

Voraussetzungen

Bewerbung (wie oben beschrieben) per Email an: birgit.wudtke@uni-weimar.de

Es können sich nur Studierende bewerben, die bereits Einführungskurse der Fotowerkstatt besucht haben und die mindestens einen Fachkurs oder ein Projektmodul in der Fotografie besucht haben.

Die ersten zwei Kurstermine sind Pflichtveranstaltungen.

Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit und Partizipation am Gruppendiskurs, Präsentation einer Abschlussarbeit

Note

323220005 GOTT**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Projektraum 305, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

Woran glauben wir?

Warum gibt es Gott, Göttinnen, Götter? Wie lautet ihre Botschaft? Was ist ihre visuelle Erscheinung bzw. wie würde das Konzept „Gott“ aussehen, wenn wir es heute selbst erfinden könnten? Gibt es das fliegende Spaghettimonster wirklich, an das die Pastafari glauben?

In diesem Projekt beschäftigen wir uns mit der Relevanz von Religion für jeden persönlich und für die Gesellschaften.

Wir werden neue Symbole, Rituale oder spirituelle Orte erfinden und gestalten; Manifeste und Songs schreiben und sie produzieren. Schließlich werden wir unsere jeweilige Überzeugung vermitteln, durch Web- oder Offlinekampagne, Performances, Ausstellungsformate, Bücher, Filme oder beliebige Medien, an die wir glauben.

Wissenschaftliche Partner des Projekts werden Prof. Christof Windgärtner und evtl. das Zentrum für Interdisziplinäre Religionsforschung sein.

Parallel beschäftigen wir uns in Form von Übungen mit dem Schreiben von Briefings, mit Kreativtechniken und damit, wie man überzeugend präsentiert.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Präsentation/Abgabe

Voraussetzungen

Interesse an inhaltsorientierter Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation / fristgemäße Abgabe / Ausstellung der Ergebnisse

323220007 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation**B. Dahlem, F. Schmidt, S. Gonzalez Zumbülte**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten. In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Info und Anmeldung zur Konsultation: florian.schmidt@uni-weimar.de

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent**Tag der ersten Veranstaltung:**

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

323220008 klick - künstlerische photographie / korrektur**R. Franz**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 11:00, Findet im Büro von Reinhard Franz statt.

Beschreibung

korrektur künstlerischer fotoarbeiten und projekte analog-digital. sie haben fragen, wir suchen die antwort.

Bitte um vorherige Kontaktaufnahme per Mail: reinhard.franz@uni-weimar.de

Bemerkung

Anmeldung zur Konsultation zur Projektbörse nur per Mail möglich unter: reinhard.franz@uni-weimar.de

Weitere Infos zum Projekt

Ort: Marienstraße 1a, Raum 207 (Büro von Herrn Franz)

Voraussetzungen

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

Leistungsnachweis

eigenständiges arbeiten

323220009 Kunst und sozialer Raum

C. Hill, S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 17.10.2023

BlockWE, 08:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, Auf- und Abbau Winterwerkschau, 22.01.2024 - 04.02.2024

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedenen Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert.

Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

Schlüsselbegriffe der Lehre: Agendasetting, Appropriation, Archivierungssysteme, Ästhetik, Culture Jamming, Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf, Eventkonzeption und –gestaltung, Dokumentation, Geschlechterrollen, handwerkliche Fähigkeiten, Homo ludens, Installation, Installation und performative Praxis, Intermedia, Konzeptentwicklung, Konzeptkunst, Künstler_innen als Unternehmer_innen, künstlerische Archive, Notizsysteme, mobile künstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse werden im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengestellt und nach Bedarf zur Verfügung gestellt. Eine individuelle Sprechstunde und die Möglichkeit für Einzelkonsultation wird eingerichtet.

Bemerkung

Das Projekt kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Termin der ersten Veranstaltung: 17.10.2023

Ort und Raum: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an christine.hill@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 05.10.2023

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

323220010 Portrait ohne Körper

Projektbörse Fak. KuG, B. Wudtke

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2023/24 wird es wieder um das Genre PORTRAIT gehen. Diesmal allerdings sollen keine Körper fotografiert werden. Stattdessen suchen Sie eine Person aus und beleuchten die persönlichen Objekte und Privaträume dieser Person; d.h. die Gegenstände und Räumlichkeiten, die diese Person beschreiben. Gleichzeitig schreiben Sie an einem Text zu Ihrem Projekt, um die fotografische Untersuchung von Dingen und Szenerien anhand ihrer Wortsuche zu hinterfragen und das Bild einer Person auf diese Weise abermals nachzuzeichnen.

In den ersten zwei Sessions, werden seitens der Professur einige beispielhafte künstlerische Arbeiten (Fotobücher) als auch Editorials (Magazinstrecken) zum Thema präsentiert. Im Laufe Ihrer eigenen Recherche werden Sie ebenfalls mindestens eine beispielhafte Fotoarbeit zum Thema im Kurs präsentieren. Auf diese Weise kann in jeder Session das gemeinsame Gespräch über vorhandene Bilder und die eigene Fotoarbeit intensiviert werden. Die aktive Teilnahme an diesen Präsenzgesprächen in der vorgesehenen Kurszeit ist für die Notengebung am Ende entscheidend, wie auch die verschiedenen fotografischen Bilder und eigenen Arbeiten, die Sie im Gruppendiskurs anbieten.

Am Ende jeder Kurszeit wird es eine kurze Lerneinheit bzw. Austausch zu Photoshopanwendung geben. Wie kann ich meine digitalen oder auch digitalisierten Fotos kolorieren, säubern, kontrastieren, hochrechnen, für den Druck vorbereiten oder aber mithilfe der neuen KI Funktion (Photoshop Beta) um Bildelemente oder eine Formatzugabe ergänzen?

Am 14.11. dürfen wir zu den technischen KI Möglichkeiten, als auch zu philosophischen Fragen bezüglich der Zukunft der Fotografie unseren Gast Boris Eldagsen (DGPH Mitglied/Berater/Podcaster) in einem 3 stündigen online workshop begrüßen und ihm am Ende seiner Vortragszeit unsere Fragen stellen.

Unser Kursthema PORTRAIT OHNE KÖRPER kann je nach individueller Vorliebe und Vorerfahrung mit einer analogen Fachkamera, mit dem Mobiltelefon oder auch mithilfe einer Drohnenkamera fotografiert werden. Die Wahl der Mittel bleibt Ihnen offen. Sofern Sie mit der KI Anwendung im Photoshop experimentieren wollen, können damit auch inhaltlich neue Themenfelder erschlossen werden: Es kann darum gehen fiktionale Szenen zu visualisieren

oder aber die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit einer Person zu gehen, die niemals aufgezeichnet wurde. Verlorengegangene Objekte können visuell wieder hergestellt werden. Mithilfe der Texteingabe können diese Objekte beschrieben und in fotografierte Räume eingefügt werden.

Bewerbung für ein Projektmodul Fotografie bitte anhand eines aussagekräftigen Portfolios (Fotoarbeiten und Kurztext) per Email an: birgit.wudtke@uni-weimar.de

Bewerben können sich nur Studierende, die bereits Einführungskurse in der Fotowerkstatt besucht haben und mindestens einen Fachkurs oderein Projektmodul im Bereich Fotografie belegt haben.

Die ersten zwei Kurstermine sind Pflichtveranstaltungen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in % 100

Art der Prüfungsleistungen : Note

Raum: M1 Raum 201 und Fotowerkstatt LIMONA im Wechsel

Voraussetzungen

PDF+Bewerbungstext mit Nennung der Vorerfahrungen per Email an: birgit.wudtke@uni-weimar.de

Bewerben können sich nur Studierende, die bereits Einführungskurse in der Fotowerkstatt besucht haben und mindestens einen Fachkurs oderein Projektmodul im Bereich Fotografie belegt haben.

Die ersten zwei Kurstermine sind Pflichtveranstaltungen.

Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit, Partizipation in der Gruppendiskussion und Präsentation einer Abschlussarbeit

323220011 Recht auf Reparatur...und was das für die Gestaltung von Produkten bedeutet

K. Krupka

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, Einzel, 11:00 - 15:00, Kick-Off-Termin Material- und Informationsarchiv (MAIA) Geschwister-Scholl-Straße 13, 16.10.2023 - 16.10.2023

Fr, Einzel, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 17.11.2023 - 17.11.2023

Fr, Einzel, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 01.12.2023 - 01.12.2023

Fr, Einzel, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 15.12.2023 - 15.12.2023

Fr, Einzel, 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 02.02.2024 - 02.02.2024

Beschreibung

Lehrbeauftragte: Katrin Krupka

Entsorgte Produkte sind häufig noch gebrauchsfähige Waren, die repariert werden können, aber oft vorzeitig weggeworfen werden. Dies verursacht jährlich 35 Millionen Tonnen Abfall. Dagegen will die EU-Kommission vorgehen. Mit einem Vorschlag zum „Recht auf Reparatur“ soll es für Verbraucherinnen und Verbrauchern künftig einfacher und kostengünstiger werden, Waren zu reparieren, statt sie ersetzen zu lassen. (Quelle EU-Kommission in Deutschland, https://germany.representation.ec.europa.eu/news/kampf-gegen-wegwerfgesellschaft-kommission-will-recht-auf-reparatur-2023-03-22_de, aufgerufen am 15.08.23) Was bedeutet das für die Gestaltung von Produkten und die zugehörigen Design- und Herstellungsprozesse? Strategien für die Um- und Neugestaltung reparaturfähiger Produkte werden anhand exemplarischer niederkomplexer Alltagsprodukte entwickelt und in eigenen Entwürfen erprobt. Die Lehrveranstaltung findet teils analog vor Ort und teils digital statt, in der Regel im zweiwöchentlichen Wechsel. Das Projekt umfasst folgende Veranstaltungsarten mit anteiligen Stunden:

- Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/ Workshops/Übungen etc.): 90 Stunden
- Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 270 Stunden
- Selbststudium: 120 Stunden
- Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 60 Stunden

Das Projekt wird in folgende Phasen unterteilt:

- Recherche
- Referat
- Konzept
- Kurzvortrag
- Entwurf
- Zwischenpräsentation
- Detaillierung Entwurf und Modellbau
- Abschlusspräsentation
- Dokumentation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme und Erfüllung der Teilaufgaben,

- Recherche
- Konzept
- Entwurf
- Referat
- Kurzvortrag
- Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation
- Dokumentation

323220012 Stories of Science - Wissenschaftsfilme

J. Hintzer, J. Hüfner, N.N., J. Winckler, Projektbörse Fak. Veranst. SWS: 18

KuG

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.10.2023 - 30.01.2024

Mo, Einzel, von 14:00, Workshop Montag 30.10 Ralph Caspers, 30.10.2023 - 30.10.2023

Block, „Exkursion nach München“, 09.11.2023 - 10.11.2023

Do, Einzel, 13:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 30.11.2023 - 30.11.2023

Beschreibung

Lehrende: Ralph Caspers, Marcel Lenz, Prof. Jörn Hintzer, Prof. Jakob Hüfner, Julius Winckler

Alle Menschen bestehen aus mehr oder wengier denselben Atomen, einzig ihre unterschiedliche Anordnung in unseren Körpern unterscheidet uns voneinander. Anton Zeilinger, Nobelpreisträger Die Welt der kleinsten Teile wird durch die Quantenphysik beschrieben, die seitdem ihrer Entdeckung vor etwa 100 Jahren die Regeln des mechanisch-kausalen Weltbildes in Frage stellt und auch unsere Vorstellungskraft an die Grenzen bringt.

In Zusammenarbeit mit dem renommierten Munich Center of Quantum Science and Technology konzipieren und realisieren die Teilnehmer*Innen kurze Filme (bis max. 3 Min). Die Filme sollen die wissenschaftliche Erkenntnis im Bereich der Quantenforschung auch dem Laien zu vermitteln und Aufmerksamkeit für die entsprechenden Forschungsbereiche erzeugen. Egal ob Animation oder Realfilm - alle Formate und Ideen sind denkbar. Die fertigen Filme sollen im Mai 2024 auf der Ausstellung „Licht & Materie“ im Deutschen Museum in München durch Ralph Caspers vorgestellt werden. Ein gewisser Produktionsetat ist für die einzelnen Filme vorhanden.

Neben dem Kursleiter Marcel Lenz, Creativ Producer der Filmproduktionsfirma „Ostlicht“ wird der Moderator, Filmmacher und Schauspieler Ralph Caspers den Kurs begleiten. Ralph Caspers hat „Wissen macht Ah“ (WDR) moderiert, ist Moderator bei „Quarks“ (WDR)

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Online-teilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe

wöchentlich Dienstags 14 Uhr - 17.30 Uhr

Workshop Montag 30.10 um 14:00 Uhr / Ralph Caspers

9.11.-10.11.2023: „Exkursion nach München“

Voraussetzungen

Wichtig: Kurze Bewerbungmail mit Links von euren Arbeitsproben an joern.hintzer@uni-weimar.de & marcel.lenz@ostlicht.de

Leistungsnachweis

Abgabe des Films

323220013 Tick, Tack - Zeit, der Schlüssel zum filmischen Handwerk

J. Hintzer, J. Winckler, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:30 - 15:00, Hybrid-Atelier, Amalienstr. 13, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

In dem wachsenden Medienangebot buhlen von Jahr zu Jahr immer mehr Bewegtbilder um unsere Aufmerksamkeit. Egal ob es sich um kurze Gifs, Insta-Stories, Spots, Serien, Filme oder unendliche TikTok Loops handelt – damit Bilder sich bewegen können, brauchen sie die Zeit. Und wenn Zeit im Spiel ist, geht es immer um Erwartung und Spannung, Timing, Dramaturgie und Story. Aber wie und wann wird aus einem wenige Sekunden kurzen bewegten Bild eine Erzählung? Wann wird aus einem bildlichen Zustand ein Vorgang? Was ist der Unterschied von erzählter Zeit und Erzählzeit? Wie rafft man und wie dehnt man im Film die Zeit ohne technische Tricks wie speedup oder slowmotion?

In dem Projektmodul beschäftigen wir uns mit dem filmischen Werkzeug der Gestaltung von Zeit. Anhand von 7 Aufgaben mit sich verdoppelnden Längenvorgaben (2", 4", 8", 16", 32", 64", 128") ergründen wir dieses Handwerk in sich steigernden Übungen.

Der Kurs wird in Kooperation mit der ArtEZ Kunsthochschule in Enschede, Holland Prof. Ina Bode durchgeführt. Dazu benutzen wir das hybride Atelier in der Amalienstr. 13, welches uns ermöglicht uns in Originalgröße zu begegnen.

<https://www.artez.nl/en/courses/bachelor/moving-image>

Alle Lehrangebote, Materialien und Informationen rund um Bewegtbild findet ihr unter bauhausfilm.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 75 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen : Übungen/Projekt

regelmässig Dienstags 10.30 Uhr - 15 Uhr / Hybrid-Atelier, Amalienstr.13

Voraussetzungen

Kennnisse im Bereich Kamera, Ton oder Postproduktion

Leistungsnachweis

Abgeschlossene 6 von 7 Übungen (1 Joker)

323220014 Kitchen scenarios

G. Babtist, A. Nowack

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 17.10.2023
Do, wöch., 09:00 - 14:00, Raum nach Vereinbarung, ab 19.10.2023

Beschreibung

Küche, mehr als Kochen? Raum und Ort der Zubereitung unserer täglichen Mahlzeiten

Die Küche, als Raum und Ort der Zubereitung unserer täglichen Mahlzeiten, steht vor der Frage, ob traditionelle, uns bekannte Bilder und Objekte noch die zukünftige Rolle dieses Handlungsortes erfüllen können.

Diese Bilder und deren Objekte der Küche scheinen nur noch nach system- und produktionsbedingten und marktwirtschaftlichen Zwängen gestaltet zu werden?

Jedoch können sie möglicherweise nicht mehr den unterschiedlichen alltäglichen Lebenssituationen, aktuellen Bedürfnissen und zukunftsgewandten Funktionen und Emotionen der Zubereitung und des Verzehrs gerecht werden. Sie passen somit nicht mehr zur gelebten Praxis?

Ein Beispiel dafür sind Kühlschränke, die möglicherweise nicht mehr optimal auf die Bedürfnisse und Wünsche der heutigen Zielgruppen zugeschnitten sind, sondern vielmehr einem standardisierten Systembaukasten mit 60 cm Tiefe und 60 cm Schub- und Türfronten folgen. Angesichts von veränderten Ernährungsgewohnheiten, wie weniger Fleisch und Milchprodukte oder dem Verzicht darauf, werden alternative Kühlungsmethoden für Lebensmittel reaktiviert und erforscht, die den klassischen Kühlschrank infrage stellen. Ein weiteres Beispiel für die Infragestellung der traditionellen Vorstellungen einer Küche, ist die industrielle Produktion und Vermarktung von Lebensmitteln, welche unsere tägliche Nahrungsaufnahme maßgeblich bestimmt. Und viele weitere Beispiele, die uns zum Überdenken anregen sollten, lassen sich in diesem Themengebiet finden.

Die Frage ist, ob die bisherige statische, stationäre "Küchen"-Systemgestaltung noch zielführend ist und den Anforderungen in Bezug auf Ressourcen, Funktionalität und Emotionalität gerecht wird. Die Gesellschaft ist vielfältig und multikulturell, mit unterschiedlichen Wohnformen wie Single-Haushalten, Studierenden-WGs, Mehrgenerationen-WGs, Familien und Senior*innen. **Die Küchengestaltung sollte sich den Bedürfnissen dieser unterschiedlichen Lebenssituationen anpassen können?**

Was sind denn die neuen Maßstäbe der zukünftigen Mahlzeiten und der Küchen, worin diese bereitet werden? Über welche Mengen und welchen Bedarf sprechen wir? Was steht uns zu?

Eine gewissenhafte Haltung zum täglichen Essen heißt nicht gleich Verzicht oder Komforteinbußen, es ist eher eine realistischere Lebenshaltung, die, wenn Mensch es versteht und dazu steht, auch guttut und Spaß machen kann. Haltung wird gelebte, alltägliche Praxis!?

Vorbereitung, Zubereitung und Verzehr des Essens ist ein **wiederkehrender Prozess** und beinhaltet Planung, Organisation, quantitative und finanzielle Überlegung, qualitative Sichtung und Erwerb der Zutaten, Lagerung der Zutaten, Kühlung der Zutaten, Säuberung der Zutaten, Bearbeitung der Zutaten, garen der Zutaten, die Schaffung einer angenehme Atmosphäre während des Verzehrs, Entsorgung der Abfälle, Säuberung der Werkzeuge, Lagerung der Werkzeuge...

Neue Prozesshaftigkeit < verlangt > zeitgemäße neue Gestaltung

Wo kann Gestaltung einen Beitrag leisten, damit neue, zeitgemäße, zukunftsgewandte, begehrswerte und funktionale/emotionale Räume, Objekte und Bilder entstehen, die auch einer Nachhaltigkeitsdebatte standhalten können?

Voraussetzungen

Bereits absolviert: Werkstatteinführungen für Metall- und Holzwerkstatt

Leistungsnachweis

Neben der regelmäßigen Teilnahme, Zwischenpräsentation und Endpräsentation, ist zum Semesterende die Erstellung einer Dokumentation erforderlich.

323220015 Auf dem Weg zum immersiven Gesamtkunstwerk, Teil 1

L. Endler, M. Jaradat, K. Ledina, Projektbörse Fak. KuG, M. Veranst. SWS: 16

Remann

Projektmodul

Do, Einzel, von 15:00, 15:00 Planetarium Jena, 19.10.2023 - 19.10.2023

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 26.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Die auf 2 Semester angelegte Veranstaltung beteiligt die Studierenden an Konzeption und Produktion eines ambitionierten Projekts, das die Tradition des Gesamtkunstwerks mit den Möglichkeiten der immersiven Medien verbindet. Die an der Bauhaus-Universität entwickelte Spielart der Immersiven Medien ist durch Offenheit für interdisziplinäre Herangehensweisen an Technologie, Design, Performancekunst und Musikvisualisierung gekennzeichnet. Die Verbindung der Professur Immersive Medien zum internationalen FullDome Festival in Jena sorgt dafür, dass sich die studentischen Arbeiten im Rahmen der professionellen Fulldome-Community öffentlich bewähren müssen. Im Jahr 2024 erfährt das Festival besondere Aufmerksamkeit, da es in die Aktivitäten zum hundertjährigen Jubiläums des Planetariums eingebunden ist.

Das Projekt lotet das Innovationspotenzial immersiver 360-Grad-Kunstformen im Kontext des Gesamtkunstwerks aus. Laut Lexikon handelt es sich beim Gesamtkunstwerk um die „Vereinigung von Dichtung, Musik, Tanz und bildender Kunst zu einem einheitlichen Kunstwerk.“ Neuere, dem Gesamtkunstwerk ähnliche Darbietungsformen der Multi-Media-Art suchen den traditionellen Begriff der Kunst zu erweitern, bzw. in Frage zu stellen. Die Umwälzungen, die mit der Entfaltung der immersiven Medien in der Kunstwelt einhergehen, werden im Projekt theoretisch und praktisch reflektiert. Dazu gehört die Teilnahme an Exkursionen und Workshops, die das Verständnis für die neuartigen Herausforderungen präzisieren.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen des Projekts erlernen die technischen Grundlagen der 360-Grad Medienproduktion, insbesondere der digitalen Fulldomeprojektion. Die Arbeitsschritte bei dem zu produzierenden Gesamtkunstwerk werden in Teilaufgaben heruntergebrochen, so dass die Studierenden sie in Einzel- und Gruppenarbeit bewältigen können. Bei der rasanten Entwicklung von KI-basierten Werkzeugen für die Medienproduktion sollen auch neue Hilfsmittel erprobt werden. Die Vermittlung technischer Kenntnisse wird kombiniert mit einer grundsätzlichen Einführung in das Genre, unter Berücksichtigung der speziellen Anforderungen an Regie, Dramaturgie und Öffentlichkeitskommunikation eines immersiven Gesamtkunstwerks

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in % 90

Präsenztermine :

ab 26.10. Kinosaal 112, Steubenstr. 6 A

13.11. 10.00 – 18:00 Workshop, Planetarium Jena: „Erleichtern KI-Systeme die Produktion von Fulldome Filmen?“

Art der Onlineteilnahmen:

Zoom oder Ähnliches

Art der Prüfungsleistungen:

medienkünstlerische Einzel- oder Teamarbeit

Voraussetzungen

Teilnahme an früheren Veranstaltungen der Immersiven Medien sind hilfreich aber keine Voraussetzung. Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für Fulldome sind die Gestaltung von Fulldome-Shows wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Eigenständige Kreativität, Verständnis für Performance, Immersion, 360-Grad Theater, Musikvisualisierung, Interesse an Medienkultur, Medien- und Eventmanagement sind erwünscht

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation einer praktischen oder theoretischen medienkünstlerischen Arbeit, eigenständig gestaltet in Einzel- oder Teamarbeit.

323220017 STEINALT - Do Rocks Listen?

N. Singer, E. Krysalis, F. Moormann, A. Toland

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, + mehrtägige Workshops, Theaterproben (19.-25. Februar im Außenraum, ab 26. Februar-7. März) & Aufführungen: 7. März (Premiere), 10. + 13. März., ab 17.10.2023

Beschreibung

Wie klingt das Altern? Wie hören Steine von Gebäuden und Plätzen? Wie sind ihre Geschichten hörbar zu machen?

Die Idee für das Projekt wurde im Hinblick auf den Stadtraum rund um das Theater Erfurt entwickelt. Der Brühl, einst ein industrielles Zentrum, ist heute ein Stadtteil, in dem neue Strukturen, auch in Form von Seniorenresidenzen wachsen.

Im Projekt werden wir mit den Bewohner*innen in einen generationsübergreifenden Dialog über das menschliche und nicht-menschliche Altern kommen. Wir werden uns fragen, wie sich individuelle Lebensentwürfe und Zukunftsvorstellungen vor dem Hintergrund aktueller demographischer und sozialpolitischer Veränderungen gestalten. Wie man gemeinsam dem Altern trotzen kann und was nicht-menschliche Perspektiven über das Altern zu erzählen hätten. Im Zentrum stehen nachhaltige Entwürfe des Zusammenlebens und das Erzählen von Geschichten, die in der Regel ungehört bleiben.

Am Ende münden diese Auseinandersetzungen in der Produktion eines professionellen performativen Events für die Studio.Box des Theaters Erfurt.

Gestützt wird die Entwicklung der dramaturgischen Konzepte durch einen Workshop mit Paula McFetridge (Kabosh Theatre Company, Belfast) im Dezember, die zahlreiche Erfahrungen in der Umsetzung von ortsspezifischen und partizipativen Theaterproduktionen mitbringt. Mit ihr zusammen und unter Einbezug der Brühler Bevölkerung soll im März 2023 das mehrtägige Event rund um den Theaterplatz in Kooperation mit der Studiobox starten.

STEINALT - Do Rocks Listen? ist eine Kooperation der beiden Professuren Experimentelles Radio und Arts & Research, gemeinsam mit der studentischen Künstler*innengruppe "Institut für freiwillige Materialermüdung" und der in Belfast angesiedelten Theater Company Kabosh, sowie dem Theater Erfurt.

Daher ist dem Projektmodul ein Wissenschaftsmodul „Listening to the Lithosphere /// Do Rocks Listen?“ angegliedert, sowie ein verpflichtendes Bauhaus.Modul / Fachmodul (Telling Sound Stories).

Das Projekt wird in verschiedenen Blöcken stattfinden:

- Zu Anfang des Semesters mit theoretischen Inputs, Ortserkundungen, Listening Praxis und einem mehrtägigen Workshop Anfang Dezember zur Entwicklung des Events
- Einer Phase des eigenständigen Arbeitens in Gruppen (Dezember-Januar)
- Proben: (19.-25. Februar im Außenraum, ab 26. Februar-7. März)
- Aufführungen: 7. März (Premiere), 10. + 13. März.

Bemerkung

Projektmodul (mit angeschlossenem, verpflichtenden Fachmodul und möglichem Wissenschaftsmodul)

Voraussetzungen

Bitte kurzes Motivationsschreiben mit Beschreibung der Vorkenntnisse in Audiotechnologie bis zum 08. Oktober an: nathalie.singer@uni-weimar.de, frederike.moermann@uni-weimar.de, elefteris.krysalis@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Kursen im Oktober/November, am Work-shop im Dezember und an den Proben/Aufführungen im März 2023.

Eigenständige Erarbeitung eines performativen Audiowalks für die Studiobox des Theaters Erfurt gemeinsam mit Kabosh.

323220018 The call of the real

W. Kissel, P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, Ort: R003 in der Bauhausstr. 15 jeweils Dienstag 13.30 Uhr
Erster Termin: 7.11.2023, 07.11.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

The project "The call of the real" deals with the Weimar university campus and its neighbors. Who is living and working next to us and what is their attitude towards study, work and life? What are their aims and goals? What do they think about education and professional training? What is their perception of the university and the campus? In small teams we look out for protagonists living or working next to us. In a series of short documentaries we will get to know more about our campus neighbors and try to learn about their reality, their everyday life. Together we look and listen for the call of the real.

Rabindranath Tagore:

"What is Art? It is the response of man's creative soul to the call of the real."

323220019 The Materiality of Love – Animation Tandem Lille-Weimar

A. Vallejo Cuartas, W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, DIENSTAGS 13:30 - 16.45 Blockveranstaltung 28.11-8.12, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

All you need is love' heißt es in dem Lied und wie ein Ohrwurm werden wir in diesem Projekt das Thema Liebe aus verschiedenen Perspektiven mit Hilfe der Animationskunst untersuchen. In der hypervernetzten und kapitalistischen Welt scheint die Liebe wie eine Fiktion in Zeiten der Einsamkeit zu sein. Ist die Beschäftigung mit dem Thema Liebe ein trivialer Akt? Wie existenziell ist die Liebe? Was ist die Chemie der Liebe, ihre Materialität und ihr Wesen? Wie lässt sich die Liebe als Idee in Form einer Bewegung darstellen? Kann man von einer Ethik der Liebe sprechen?

Das Projekt findet in Zusammenarbeit und im Austausch mit der Animationsschule von Lille, Frankreich Pole IID, statt. Eine Gruppe französischer Studenten wird nach Weimar kommen und eine Gruppe von Studenten der Bauhaus-Universität wird die Gelegenheit haben, nach Lille zu reisen. Zwei Wochen lang werden sie in deutsch-französischen Gruppen gleichzeitig in Weimar und Lille intensiv an kurzen Animationsfilmen arbeiten.

Das Projekt gliedert sich in zwei Phasen: Das erste Teil findet Hybrid statt, dabei werden sich die Studierenden aus Lille und Weimar virtuell kennenlernen und die Auswahl der Studierenden, die nach Lille reisen, anhand von Portfolios erfolgt. Die zweite Phase findet in einem zweiwöchigen Intensivblock statt.

Einige Erfahrung in Animation ist nötig. Studierenden mit Background von Sounddesign und Filmmusik sind auch willkommen.

Dieser Kurs erfordert zeitliche Flexibilität und Teamfähigkeit sowie Erfahrung im Bereich Animation. Um sich für den Kurs zu bewerben, senden Sie bitte eine E-Mail mit Links zu Ihrer künstlerischen Arbeit an: ana.maría.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80 %

Art der Prüfungsleistungen: Finale Abgabe

Voraussetzungen

Zeitverfügbarkeit für die zwei-wöchigen Workshop

Leistungsnachweis

Teilnahme, Fertigstellung Animationsfilm

323220021 Bauhaus Gamesfabrik III

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, ab 18.10.2023

Beschreibung

"Bauhaus Gamesfabrik III" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Fakultät Medien, dass sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen (auch analogen Spielformaten) befasst.

Studierende der Fakultät K&G sollten Kenntnisse im Storytelling, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Sounddesign mitbringen.

Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

323220022 Enlightening Narratives - artistic approach to light, sound, perception and interaction

M. Hesselmeier, B. Clark, C. Wegener

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2023

Beschreibung

Licht ist und bleibt eines der wichtigsten Elemente für die Existenz des Lebens auf der Erde. Pflanzen, Tiere und Menschen sind darauf angewiesen. Licht ist allgegenwärtig, es macht Dinge sichtbar und ist selbst transparent. Licht verleiht Räumen Stille, schafft Raumpräsenz, lässt den Raum verschwinden. Es ist zugleich Darstellung und Mittel zur Darstellung – ein faszinierendes Material für Künstler/innen und Gestalter/innen. Digitale Technologien ermöglichen es, Licht dynamisch, responsiv oder interaktiv zu denken und fordert uns heraus, adäquate neuen Formen und Umgangsformen dafür zu entwickeln. Klang spielt in diesem Zusammenhang eine große Rolle. Es stellt sich die Frage, welche künstlerischen und gestalterischen Potenziale sich daraus ergeben, wenn Licht in Kombination mit Klang auf seine Umgebung reagieren kann.

Ziel des Projektmoduls ist es, neue Formen der Interaktion mit Licht und Klang zu erforschen und prototypisch umzusetzen. Neben einem grundlegenden Verständnis des physikalischen Phänomens Licht und seiner physiologischen Wirkung wollen wir den Charakter des Lichts erforschen und interessante Verbindungen zwischen Licht und der menschlichen Erfahrung entwickeln.

Unter dem Begriff im Seminartitel – *Enlightening Narratives - artistic approach to light, sound, perception and interaction* – kann man alle Dinge, Objekte, Interventionen, Gegenstände, Module, Artefakte und installative Arbeiten und deren Interfaces verstehen, die sich mit dem Thema Licht beschäftigen. Es soll somit in diesem Projektmodul Raum für gestalterische und künstlerische Konzepte und deren Umsetzung geben, die sich mit dem Thema Licht in unterschiedlichster Form auseinandersetzen.

Folgende Lehrformate werden angeboten:

Vorlesung:

begleitend zu den Bachelor und Masterprojekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe mit angeboten. Diese behandelt verschiedene gestalterische und künstlerische Positionen und gibt einen Einblick in Werkzeuge und Methoden zur Konzeption und Gestaltung von Objekten, Gegenständen, Artefakten und installativen Arbeiten und deren Interfaces, die sich mit dem Thema Licht beschäftigen. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

Artisttalk:

Wir werden Besuch - in Person, wie auch Online – von interessanten Gestalter/innen und Künstler/innen erhalten, die einen Einblick in Ihre Arbeiten und Arbeitsprozesse geben.

Konsultation:

nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung besprochen werden. Mindestens 2 Konsultationen sollten wahrgenommen werden.

Exkursion:

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir eine Ausstellung besuchen, die sich mit dem Thema Licht beschäftigt. Im Anschluss werden wir uns über die gezeigten Arbeiten und Positionen besprechen und austauschen.

Bemerkung

Anmeldung über das BISON Portal

Bitte senden Sie ein einseitiges Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, wie auch Ihren Wissenstand und Hintergrund darlegen an : martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Besuch des begleitenden Fachmoduls im Bereich Interface Design

- * [Physical Computing: Designing Bright Ideas](#) by Brian Larson Clark
- * [Sound Source - Light Sink](#) by Clemens Wegener

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Teilnahme an Workshops, Exkursionen, Zwischen- Endpräsentationen
- Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert werden.
- Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters. Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters als Film im mp4 Format erwartet.

323220023 Klangwerkstatt

M. Marcoll, H. Rehnig

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 24.10.2023

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia.

Die Klangwerkstatt ist ein Projektmodul, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Das Projekt Klangwerkstatt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I+II" sowie „Tonstudientechnik“ absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung erfolgt auf Basis eines kurzen Motivationsschreibens. Neulinge in der Klangwerkstatt können aus einem kleinen Pool eine formale Aufgabenstellung für ihr erstes Projekt in der Klangwerkstatt wählen, sind dabei inhaltlich aber frei.

Bemerkung

weiterer Lehrender: Jascha Hagen

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss der Grundlagenkurse „EM I“, EM II & „Tonstudientechnik“

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit und Dokumentation

323220024 ONE (ART) DIRECTION

C. Rohde, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

Eine Portfolioklasse, aber mit strategischem Ansatz: Diese Klasse wird auf deine berufliche Zukunft ausgerichtet sein. Wir werden individuell herausfinden, was du mit deinem Studium machen möchtest oder was du danach tun möchtest. Wir werden Arbeitsweisen und Verdienstmöglichkeiten besprechen sowie Strategien zur Erreichung dieser Ziele erörtern. Nachdem wir uns positioniert haben, werden wir entsprechende Portfolios, Briefpapiere und Lebensläufe gestalten. Es wird sehr empfohlen, etwas Schriftgestaltung in deine eigene visuelle Identität zu integrieren. Wie fotografierst du deine Arbeiten? Was ist die beste Reihenfolge der Projekte? Möchtest du Designer werden oder etwas anderes? Und wie beeinflusst das deine eigene visuelle Präsentation? Zusätzlich werden wir an Plakaten arbeiten, die unsere Positionierung oder unseren Alleinstellungsmerkmal (USP) zusammenfassen, jedoch auf eine künstlerisch/spirituelle Weise, die auch bei der Entwicklung eines persönlichen Stils hilfreich sein könnte.

Im Hinblick auf Forschung werden wir uns andere Designer/Hersteller ansehen und ihre Geschäftsstrategien analysieren, um herauszufinden, was wir von ihnen lernen können.

Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typoklassen

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe

Leistungsnachweis

Abgabe: Poster und Portfolio

323220025 Tripping on Organ-Ologies

K. Ergenzinger, N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, "Studio für Klangkunst" Marienstraße 5 Raum 204-202 stattfinden, 24.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

'Organology' ist ein Begriff aus der Biologie und der Musikwissenschaft gleichermaßen und benennt die Erforschung und Erkundung sowohl von Musikinstrumenten als von der Struktur und Funktion von Organen.

In diesem Projektmodul entwickeln und spielen wir - spielen und entwickeln - entwickeln wir spielend - und spielen wir entwickelnd Instrumente. Was sind und können eigentlich Instrumente sein? Technologien, Praktiken, Hilfsmittel, Werkzeuge, Erweiterungen, Sensoren und Transformatoren konzeptueller und physischer Art - musisch, kosmologisch und wissenschaftlich - forschend und selbstvergessen. Können Instrumentarien unsere menschliche Wahrnehmung und Handlungsspielräume in einer Weise erweitern, dass unser Begreifen des ‚Ein-Teil-Seins-Von-Vielen‘ an Prozessen und geteilten Lebensräumen wächst?

Methodisch bewegen wir uns im breiten Spektrum, sowohl unsere eigenen Körper und Körperteile als Instrumente zu aktivieren und einzusetzen, sowie mit fragmentarischen Teilen von Musik-Instrumenten, Instrumentenprinzipien und Materialien zu experimentieren. Zentral ist außerdem die Auseinandersetzung mit choreographischen und somatischen Prinzipien. Wir arbeiten theoretisch und praktisch.

Ziel ist, aus dem Prozess des wechselseitigen Analysierens und Spielens eigene u./o. eigenwillige Instrumentarien zu konzipieren und daraufhin - im Ansatz - zu erproben bzw. zu realisieren.

Die Lehre im Projektmodul findet gemeinsam mit dem Komponisten und Künstler Bnaya Halperin-Kaddari statt. Als weiterer Guest im Semester wird die Klangkünstlerin Katrin Emler (katrinem) einen Gastvortragstag zu Körper als Instrumente und Wahrnehmungschorographien gestalten. Direkt im Anschluss an die vorlesungsfreie Zeit ist in einem mehrtägigen Block mit dem experimentellen, elektronischen Künstler Víctor Mazón Gardoqui eine intensive Auseinandersetzung und praktische Einführung in den Eigenbau von Mikrofonen und erweiterte Sensoren als Instrumente geplant.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe/Durchführung einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Wunschraum: Studio für Klangkunst M5 202-204

Voraussetzungen

Informelle Mail mit Motivation, an dem Kurs teilzunehmen + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse
an: kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation eines eigenen Instrumentariums
s.h. Seminarbeschreibung

323220026 Von Wesen und Maschinen

U. Damm, C. Doeller

Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 16.10.2023
Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.10.2023

Beschreibung

Im Projekt soll es um Umwelten gehen in ihren unterschiedlichen Beschaffenheit, und wie in Ihnen verschiedene Akteure leben, sich vernetzen und miteinander in Beziehung treten. Ziel ist es, Interfaces, Methoden, Praktiken zu entwickeln, die eine solche Kommunikation verschiedener Akteure ermöglicht. (Zu entwickelnde) Medien verstehen

wir als Werkzeuge in komplexen Umwelten, die biologische, soziale und individuelle Handlungsformen miteinander in Bezug bringen.

Im Projekt werden wir die Bedeutung von Strukturen, Werkzeugen, Handlungsweisen und Verhaltensmustern im Einsatz von Sensoren erproben und besprechen. Dabei ist und bleibt letztendlich unsere Körperlichkeit sowie natürliches und technisches Sensorium zentraler Orientierungspunkt und Maßgabe der Referenz und Evaluierung.

Thematisieren wollen wir weltanschauliche Fragestellungen, die aus den Narrativen der Performance mit Medien entstehen. Wie können diese in eine gewaltfreie Relation und Strategie zur Gegenwart und der Verfaßtheit der Gesellschaft gebracht werden?

Das Projekt erwartet von den Teilnehmern die Konzeption und Ausarbeitung eines selbstdefinierten Werkes, bietet aber auch zahlreiche Literatur und Exkurse zum Thema.

Von Studierenden wird erwartet, dass sie selbstorganisiert arbeiten können und wollen und sich aktiv in die Diskurse des Moduls einbringen.

Bemerkung

Wenn Sie am Modul teilnehmen möchten, dann melden Sie sich umgehend bei ursula.damm@uni-weimar.de oder melanie.birnschein@uni-weimar.de

Sie erhalten dann separat eine Email ob Sie an dem Modul zugelassen sind

Voraussetzungen

Voraussetzung ist die vorherige Belegung eines Fachmoduls der Professur oder der Professur Interface Design. Eine begleitende Belegung von den Modulen der Professur wird empfohlen.

Leistungsnachweis

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

323220027 Writer's Room: into the Webseries Realm

W. Kissel, P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 103, 1 Woche im November TBA, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

Kursübersicht:

In diesem Projektmodul entwickeln Studierende gemeinsam in einem Writer's Room eine innovative Webserie im Genre Sci-Fi und Horror.

Der Schwerpunkt liegt auf der kreativen Erkundung des Themas Künstliche Intelligenz in einem fiktiven Kontext. Die Studierenden werden in den Prozess der Serienentwicklung eingeführt und erlernen das Schreiben von Drehbüchern für episodisches Storytelling.

Struktur:

Der Kurs findet in der Regel wöchentlich statt. Eine Ausnahme bildet die intensive Drehbuchklausur von etwa einer Woche im November (genauer Termin TBA), die außerhalb von Weimar stattfinden wird. Sie sollten sicherstellen, dass sie in dieser Zeit verfügbar sind, um am Projektmodul teilzunehmen.

Im Anschluss schreibt jede*r Studierende*r eine Folge für die gemeinsam entwickelte Serie.

Bewerbung:

Dieser Kurs richtet sich an Studierende, die bereits erste Erfahrungen im Drehbuchschreiben sammeln konnten. Bitte bewerben Sie sich mit einer kurzen Beschreibung einer existierenden Storyline aus einer Serie, die Ihnen besonders gut gefällt (max. eine Seite). Es ist nicht notwendig, die Serie zusammen zu fassen, die Nennung des Titels ist ausreichend.

Bitte bewerben Sie sich nur, wenn Sie während der Drehbuchklausur im November verfügbar sind.

Bewerbungen bis 8.10.2023 an: polina.horosina@uni-weimar.de

Die im Rahmen dieses Moduls entwickelte Serie wird im folgenden Semester in einem weiteren Projektmodul realisiert.

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Voraussetzungen

Interesse an Serien und erste Erfahrung im Drehbuchbereich

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Drehbuchklausur, Abgabe Drehbuch für 1 Folge

323220028 Bauhaus Inhouse

C. Rohde, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul/Projekt

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 18.10.2023 - 31.01.2024

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse wird das hauseigene (grafische) Designteam des Fachbereichs für Typografie und Schriftgestaltung sein. Es wird sich um die visuelle Identität für das Semester kümmern, Poster für Veranstaltungen gestalten, in den sozialen Medien posten sowie die Ausstellung planen und entwerfen. Das umfasst ein Buchstabenlogo, Raumgestaltung, Beschilderung, Poster und einige Produktionsarbeiten. Das Bauhaus Inhouse Team wird eng mit Charlotte und Marcel zusammenarbeiten, um das visuelle Profil unseres Fachbereichs zu gestalten. Dies ist eine großartige Möglichkeit für praxisnahe Erfahrungen.

+Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typoklassen

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe

Leistungsnachweis

Abgabe: Logo + Leitsystem

323220029 Cinema Verite in the Making: exploring observational and participatory documentary filmmaking

W. Kissel, A. Taskent, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 24.10.2023 - 30.01.2024

Do, Einzel, 17:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 23.11.2023 - 23.11.2023

Do, Einzel, 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 30.11.2023 - 30.11.2023

Do, Einzel, 17:00 - 20:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 14.12.2023 - 14.12.2023

Beschreibung

This course will guide students through a series of observational documentaries that were produced by seminal filmmakers. We will watch and analyze the methods followed in some iconic cinéma vérité and direct cinema documentary films. For the in-class exercises, students will work either in groups or individually. The in-class assignments will consist of interview techniques, listening, audio and camera handling techniques. We will also have a quick look at the editing methods and philosophy behind some of the documentaries presented.

Students will have assignments that will allow them to practice, at least partially, participatory and observational storytelling from both direct cinema and cinéma vérité perspectives.

The aim is to experience both methods. Then the students will be able to form their own cinematic language. The interviews and audio-visual practice will be screened as part of in-class screenings.

Bemerkung

Face-to-Face

Bachelor and Master students from various disciplines with a basic knowledge of filmmaking and editing. Cameras, sound, filmmaking and editing equipment, editing software necessary. The TV Studio can be used by the students.

Voraussetzungen

Attendance and Participation Mid-Term Project Final Project

Assignments Each week students will watch assigned films. There will also be in-class screenings. *The course syllabus is subject to change

Fachmodule

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

323210000 „Mixed Reality für Designer*innen“

P. Enzmann, T. Pearce

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 17.10.2023

Beschreibung

In diesem Fachkurs wird die Schnittstelle zwischen digitaler Herstellung und Mixed Reality erkundet. Benutzt wird dafür das Rhino-Plugin Fologram, in Kombination mit Rhinoceros 3D, Fusion und Grasshopper. Der Fachkurs findet in Kombination mit dem Projektkurs der Juniorprofessur EmTech (Pearce) statt.

Voraussetzungen

Teilnahme Wissenschaftsmodul "Computerized Materialization 2.0: Paradigms, Processes and Practices" (Willmann & Braun) und Projektmodul "Doubles" (Pearce & Enzmann)

Leistungsnachweis

Dokumentation

323210001 Analog Offsetdruck**J. Stuckrad, N.N., C. Giraldo Velez, KuG**

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 11.12.2023 - 20.12.2023
 Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 11.12.2023 - 20.12.2023

Beschreibung

Schwere Technik, feine Linien, wollen wir mit den (noch) vorhandenen analogen Druckplatten den Einstieg in den konventionellen Offsetdruck finden.

Der Kurs wird geleitet von Jörg von Stuckrad und Mario Leibner.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

323210002 Artificial Intelligence / Machine Learning - Introduction in Theory and Practice.**A. König**

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 19.10.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

PLEASE NOTE:

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

Learning to use the tools of the future.

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

Critical engagement and responsible use of AI tools.

AI systems can be used to generate targeted "fake news" on a large scale, so in order to learn how to use this technology in a responsible way, knowledge that goes beyond the purely technical aspects is needed. A mature and informed approach to sociology and politics is therefore just as important as programming skills. Morals and

ethics are basic democratic values of our society and a qualification in these areas could expand the field of work of students in the art and culture sector by essential aspects. Especially at the Bauhaus University, great importance has always been attached to the teaching of human sciences, which therefore forms a perfect basis for an extended knowledge transfer in the field of AI.

new roles for creatives

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

the problem of the online API

AI software such as ChatGPT is only available through APIs (Application Programming Interfaces). Applications run on the servers of large providers such as Google and Amazon, and users do not have direct access to the software or to the storage of their data. Various data protection authorities within Europe have blocked ChatGPT and the data protection compliance of such APIs is under discussion in the EU. The use of such APIs in a university context is therefore questionable. Installation on local systems also gives students a direct insight into how they work, which is also not possible with an API.

seminar Structure

Edge computing (IoT), machine learning, cloud computing, and data visualization form a single entity. AI systems cannot be analyzed meaningfully in isolation, but only in conjunction with other key technologies such as edge computing (IoT), machine learning, cloud computing and data visualization. In order to understand the phenomenon of AI in its complexity, a "sandbox scenario" is useful. This gives students a direct insight into the real-world application of AI and its cyclical processes. Collecting, storing and analyzing data in a lab setting (e.g.

video feeds and speech analysis) is essential to understanding AI. After processing the data, AI models are created that can be used for prediction.

- Introduction to the use of Jupyter Notebooks
- Data structure and preparation using Python and Pandas
- Machine Learning Models: Linear Regression, Support Vector Machines, Decision Trees
- Introduction to NLP
- Tokenization
- Word2Vector
- Visualization
- GPT2

perspectives

Starting from technical competence, an ethical-moral compass can subsequently be developed, with which technology can be contextualized in a social, political and cultural context in a scientifically sound manner. In this context, AI is seen as an opportunity to broaden the activity profile of those working in the cultural sector to become a mediator between culture, business, technology and politics and, above all, to inform and involve the general public

in these processes. This development therefore calls for training in the creative fields away from production and toward coordination and evaluation.

transparency and sustainability

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

teaching and learning

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

Voraussetzungen

Motivational Letter

Leistungsnachweis

Project work

323210004 Bildgestaltung im Film

N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockWE, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 17.11.2023 - 18.11.2023

BlockWE, 09:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.12.2023 - 02.12.2023

Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 02.12.2023 - 02.12.2023

Beschreibung

Das Fachmodul „Bildgestaltung im Film“ dreht sich um die praktische Arbeit des Drehens am Set. Wie löse ich eine Szene auf? Was heißt es „den Schnitt mitzudenken“. Welche Einstellungsgröße und welches Timing passt zu welcher Szene?

Der Masterstudent und Kameramann Ivan Djambov geht anhand von technischen und praktischen Übungen durch den gesamten Drehprozess. Beginnend mit der optischen Auflösung, dem passenden Kameraset bis hin zum Drehablauf „on set“ erfahren und lernen die Teilnehmer*innen ihren Weg zur filmischen Bildsprache.

Anhand von Kameraanalysen von Filmen die im Modul Bauhaus Film Kino Klub laufen (jeden Dienstag 19 Uhr, Kinoraum 112) beschäftigen sich die Studierenden auch theoretisch mit der Kunst der Bildgestaltungen.

Der Kurs wird in 3 Blöcken durchgeführt. Der Termin für den Dreh Block (Block III) werden nach Beginn des Kurses vereinbart. (Block I - 17.11 bis 18.11, Block II - 1.12 bis 2.12 und Block III tba)

Alle Lehrangebote, Materialien und Informationen rund um Bewegtbild findet ihr unter bauhausfilm.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe

Voraussetzungen

Erste Erfahrung mit der Kamera wären wünschenswert

Leistungsnachweis

Abgabe der Sounddesignübung / Sounddesignprojektes

323210005 Der Giftschränk der Kunst

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 16.10.2023 - 16.10.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 30.10.2023 - 30.10.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 008, 13.11.2023 - 13.11.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 13.11.2023 - 13.11.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 20.11.2023 - 20.11.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 27.11.2023 - 27.11.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 04.12.2023 - 04.12.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 11.12.2023 - 11.12.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 18.12.2023 - 18.12.2023
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 08.01.2024 - 08.01.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.01.2024 - 22.01.2024
 Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 29.01.2024 - 29.01.2024

Beschreibung

Der aktuelle Diskurs der Kunst beschäftigt sich mit Ästhetik, Politik und umfangreichen Konzepten. Wir schieben all das beiseite und befassen uns mit den niederen Sphären der Kunst. Angefangen bei der Kunst von IKEA, über Ansichten von Pariser Straßencafés bei Nacht, bis hin zu Airbrush-Motiven auf Jahrmärkten. Wir sagen: „Kopf aus, Kitsch an.“

Im Kurs erforschen wir alle billigen Tricks, mit denen ein Bild als „schön“ wahrgenommen wird. Neben Filmen und Vorträgen wird es zwei Exkursionen geben. Geplant sind ein Ausflug zu IKEA und der Besuch eines Schlagerkonzertes.

Das Hauptmedium des Kurses wird die Zeichnung sein. Allen Aufgaben und Ausflügen werden wir mit Stift und Papier begegnen. Wenn wir beispielsweise zum Ilmenauer Schlagerfestival fahren, werden wir all unsere Eindrücke und Erkenntnisse zeichnerisch festhalten.

Alle entstandenen Arbeiten werden im Rahmen der Winterwerkschau 2024 ausgestellt. Begleitend dazu wird es eine Publikation geben, die alle entstandenen Werke dokumentiert.

Anmeldung bitte bis 08.10.2023 an florian.hesselbarth@uni-weimar.de

323210006 Druckcollage

P. Heckwolf, C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 12:30, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 13.11.2023 - 13.11.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 17.11.2023 - 17.11.2023

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 20.11.2023 - 20.11.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 24.11.2023 - 24.11.2023

Beschreibung

Normalerweise werden in der Radierung einzelne rechtwinklige Druckplatten mittig aufs Papier gedruckt. Im Workshop sollen zu einem selbstgewählten Thema unterschiedlich große Druckplatten hergestellt und übereinander, untereinander, nebendran, außen, rechts, links im Anschnitt etc. aufs Papier gedruckt/collagiert werden. Die bevorzugte Technik wird die Kaltnadelradierung sein. Die dafür benutzten Materialien können in beliebigen Formen mit der Schere ausgeschnitten und anschließend geritzt werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

323210007 Ehrenamt, Verein**Projektbörse Fak. KuG, P. Rahner**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 17:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

Im Fachkurs Ehrenamt und Verein, gucken wir gemeinsam auf die Vereinslandschaft und das Ehrenamt in Weimar. Sport, Seelsorge und Schöffel Tätigkeiten. Es gibt ein breites Feld, dass auf Freiwilligkeit fußt. Das gesellschaftliche Zusammenleben würde ohne das Engagement all jener, die sich ehrenamtlich einbringen, ins Wanken geraten.

In den meisten Fällen dienen das Ehrenamt und Vereinstätigkeit auch als Stütze der Demokratie. Es ist wichtig sich einzubringen. Viele nehmen diese Verantwortung für das Gemeinwohl an. „Ehrenamt kann zu individueller Teilhabe, gesellschaftlicher Integration oder sozialen Bindungen, zum kulturellen Leben oder zur Gesundheit, und damit zu stabilen demokratischen Strukturen beitragen. Im Ehrenamt in Vereinen, Initiativen und Projekten wird im Kleinen geübt, was im Großen das demokratische Gemeinwesen trägt: Gemeinsame Ziele auf Grundlage demokratischer Regeln und Aushandlungsprozesse zu erreichen sowie fair zu gewinnen und zu verlieren.“ (<https://www.bmi.bund.de/DE/themen/heimat-integration/buergerschaftliches-engagement/bedeutung-engagement/engagement-artikel.html>)

Sie suchen sich einen Ort, einen Verein oder eine Initiative und beleuchten diese mit Mitteln der Fotografie. Fotografiert wird analog. Denn ein wichtiger Aspekt ist in diesem Kurs neben der Thematik, das Erlernen oder Vertiefen der Fototechnik. Sprich: Filme entwickeln, analoge Kontaktabzüge machen und Handabzüge in der Dunkelkammer erstellen. Wir treffen uns immer am Montag und gucken wie ihre sich Ihre Arbeit in der Zwischenzeit entwickelt hat. Gemeinsam besprechen wir Ihre Fotografien im Plenum. Wie ist der Bildaufbau? Stimmt die Belichtung? Sie lernen nicht nur einen routinierten Umgang mit der Technik und verbessern ihre Fähigkeiten im Präsentieren sondern erarbeiten eine tragfähige Fotoarbeit.

Eine Exkursion ist in Planung.

An 2 extra Terminen (vrls. mittwochs) machen wir ein Treffen in der Limona Von 17 – 24 Uhr.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in % 80

Art der Onlineteilnahmen : BBB

Präsenztermine: Immer montags 14 Uh – 17 Uhr dazu kommen entweder 3 Stunden vor 14 Uhr, oder 3 Stunden nach 17 Uhr.

Voraussetzungen

Einführungskurs für arbeiten in der Dunkelkammer (Kurse gibt es Ende September. Bitte mit Jonas Tegtmeyer klären.)

ständige Teilnahme, ständige Mitarbeit, eigenständiges Arbeiten in der Dunkelkammer

Leistungsnachweis

2 Kurzreferate, eine ordentliche Fotoserie auf analogem, Schwarzweiß PE Papier nach Formatvorgabe. Teilnahme an allen Zusatzveranstaltungen.

323210008 Einführung in Tiefdruck durch Kaltnadelradierung

C. Seyfarth, C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

Mi, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 18.10.2023 - 18.10.2023

Mi, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 18.10.2023 - 18.10.2023

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, 25.10.2023 - 27.10.2023

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 25.10.2023 - 27.10.2023

Beschreibung

Der Kurs ist eine kurze Einführung in das Themengebiet des Tief-drucks und seiner grundlegenden Prinzipien, sowie des Druckvor-gangs. Mittels der direktesten und „ursprünglichsten“ Technik, der Kaltnadelradierung, können diese im Kurs ausprobiert und in eigener, praktischer Arbeit erfahren werden, mit dem Ziel eine druckgrafische Arbeit zu produzieren.

Der 1. Termin ist als allgemeine Einführung gedacht (ganztägige An-wesenheit zwingend notwendig), und die folgenden Termine zum praktischen Arbeiten.

Der Kurs wird geleitet von Conrad Seyfarth.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

323210009 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, Raum HP05 ist belegt am: 27.11.2023 (ganztagig) 17.11.2023 (Ph.D.-Lehrwoche; Änderungen vorbehalten) 26.01.2024 - 02.02.2024 (Aufbau Winterwerkschau), 20.10.2023 - 26.01.2024

Beschreibung

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

323210010 Machines and Non-machines: Artistic Methods**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 17.10.2023

Beschreibung

In summer 2023 Media Environments Chair proposed to discuss a theme of "non-machines." While the conference and the exhibition were organized at the Bauhaus University, the exhibition was later presented at the Ars electronica Festival. The events explored how emerging technologies, particularly digital technologies, suggest new relationships between artists and their technological tools. We raised questions: How can and should machines and non-machines relate to each other? How can the use of new methods and tools help us experience the environment?

The Non-machines course proposes to discuss the idea of a machine and its relationship with non-machines: human and non-human actors or tools not yet integrated into a machine network. In the first half of the course, we will practically implement the methods presented in the aforementioned events, while the second half of the course will be dedicated to developing our own methods in relation to the targeted individual ideas. The result of the course - conceptualized and implemented artistic ideas that can be further developed as independent artistic projects.

Priority will be given to students attending satellite courses: DIY Biolab Driver's License by Alessandro Volpato and/or Tired Machines Orchestra by Christian Doeller.

Voraussetzungen

To register for the course, please first write a short motivation to mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de. No previous knowledge is required

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323210011 Make Series - Die Zeichnung im Grafischen Siebdruck

M. Roßner, C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 13.11.2023 - 13.11.2023

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 20.11.2023 - 20.11.2023

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 22.11.2023 - 22.11.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 24.11.2023 - 24.11.2023

Beschreibung

Im Kurs werden die Techniken der Siebdruck-Monotypie sowie der Zucker-Tusche-Aussprengtechnik (Reservage) behandelt.

Bei beiden Techniken handelt es sich um belichtungsfreie Durchdruckverfahren. Dabei wird ohne digitale Zwischenschritte direkt auf das Sieb gezeichnet oder gemalt, um die Druckformen/Schablonen zu erzeugen.

Der direkte Transfer auf das Drucksieb bildet eine Schnittstelle zwischen Druckgrafik, zeichnerischen und malerischen Methodiken. Auf diese Weise ist es möglich, eine Kleinserie auf Papier mit mehreren Schichten entstehen zu lassen und so kombinatorische Formen zu generieren.

Mit verschiedenen erweiterten Ansätzen (Doppeldruck, Versatz, Unterdruck/Überdruck) wird das Instrumentarium der grafischen Techniken erweitert.

Der Kurs beinhaltet individuelle Einzelkonsultationen sowie eine gemeinsame Abschlusspräsentation, wobei verschiedene Varianten der Veröffentlichung und mediengerechten Präsentation betrachtet werden.

Der Kurs wird geleitet von Max Roßner.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Die Bewerbung für den Kurs erfolgt mittels eines Portfolios, das fachspezifische Arbeitsproben, sowie eventuelle Arbeitsvorhaben für den Fachkurs enthalten soll.

Zusendung per Mail an mail@max-rossner.de

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

323210012 Making a Nest to leave anyway

A. Bhattacharyya

Fachmodul

Mo, wöch., 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, Ort: Bauhaus-Museum Weimar, 16.10.2023 - 29.01.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

323210013 Monotypien und Künstlerbücher

N.N., C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

BlockWE, 09:30 - 18:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 28.10.2023 - 29.10.2023

Beschreibung

In diesem Intensiv-Workshop nähern sich die Teilnehmer in praktischen Übungen dem Konzept und der Gestaltung des Künstlerbuches und seinen verschiedenen Möglichkeiten als bildnerisches Ausdrucksmittel.

Zu diesem Zweck werden wir uns experimentell mit der Technik der Monotypie auseinandersetzen, unter anderem mit Gelatineplatten und Stempeln.

Wir werden über die Taxonomie und die Formen sprechen, die das Objekt Buch annehmen kann, wenn es als Kunstwerk an sich verstanden wird, und über die Wahl der gedruckten Materialien, um eine visuelle Erzählung zu schaffen.

Schließlich gibt es Tipps für die Zusammenstellung des Buches und Raum für Feedback und die Präsentation der vorgestellten Bücher.

Künstlerbücher.

Die erste Sitzung des Kurses findet online statt, gefolgt von einem Blockworkshop am 28. und 29. Oktober (ganztägig). Die weiteren Beratungen finden online statt.

Die Abschlussveranstaltung besteht aus einer Gruppenausstellung der fertigen Künstlerbücher. Der Termin wird noch bekannt gegeben.

Der Kurs wird geleitet von Yuli Cadavid.

Bemerkung

Weitere online Termine werden noch bekanntgegeben.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

Abschlussveranstaltung: Gruppenausstellung

323210014 Photogrammetry for Art and Digital Heritage

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 16.10.2023

Beschreibung

Already in 1858, Albrecht Meydenbauer had the idea to use photographic images for the documentation of buildings, with the goal of creating a Denkmälerarchiv (Cultural Heritage Archive).

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. Using terrestrial and aerial datasets, candidates will work on new strategies toward immersive experiences dealing with archives and forms of interaction with digital heritage.

Closing the loop, output possibilities will be explored through the experimentation with rapid prototyping technologies and/or applications in physical, augmented and virtual environments.

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 guest lectures.

Admission requirements

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media Art

& Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

Registration Procedure

In addition to the enrollment via the BISON portal, candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation

letter, stating your interest for the course, current competences and background at:

jesus.velazquez.rodriguez[ät]uniweimar[dot]de

323210016 Recycling plastics

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 19.10.2023

Beschreibung

Recycling Plastics: injection molding small series production for jewelery

Im Fachmodul Recycling Plastics werden wir uns vordergründig mit dem Formenbau und dem Verarbeiten von Kunststoff Recyclaten beschäftigen. Wir beginnen mit einem experimentellen, manuellen Formenbau. Diese Formen werden dann mit einer manuellen Spritzgussmaschine verwendet um händisch Kleinserien herzustellen. Für die Fertigung werden wir Kunststoffabfälle sammeln und in der experimentellen Werkstatt der Fakultät Architektur und Urbanistik zu Granulat schreddern. Im Anschluss werden wir einen komplexeren Werkzeugbau für die Halbautomatische Spritzgussmaschine Arburg C4 realisieren. Dafür werden wir die Werkzeuge in CAD planen und dann mit der CNC Fräse fertigen. Den „Rest“ macht dann die Spritzgussmaschine.

Übergeordnetes Thema wird „Schmuck“ sein.

Wir werden an einem Donnerstag voraussichtlich eine Exkursion zu einem Spritzgusswerk in Thüringen machen.

Beim Formenbau können Kosten entstehen. Wie hoch diese sind hängt von euren Ideen ab. Wir werden gemeinsam schauen, dass die Kosten so gering wie möglich gehalten werden.

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Es werden sowohl die Teilnahme, die Ergebnisse und die Dokumentation bewertet.

323210017 Selbstporträt durch Linoldruck

K. Gutierrez Herrera, C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 30.10.2023 - 30.10.2023
 Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 03.11.2023 - 03.11.2023
 Mi, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 08.11.2023 - 08.11.2023
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 004, 10.11.2023 - 10.11.2023

Beschreibung

Der Linoldruck ist eine flexible Technik, die weitreichende Möglichkeiten der Bildreproduktion mit überschaubaren Materialanforderungen bietet. In diesem Kurs werden die Teilnehmer ein Selbstporträtprojekt entwickeln, angefangen bei den Grundlagen des Blockdrucks bis hin zu mehrfarbigen und experimentellen Drucken.

Ob figurativ, poetisch, phantastisch oder grob, das Selbstporträt ist seit jeher eine Übung für Künstler. Die Abstraktion des Selbst in einem Bild eröffnet Möglichkeiten zur Selbsterkenntnis und Neuerfindung und vermittelt dem Publikum ein intimeres Bild der Künstler:in.

Der Kurs wird geleitet von Katherin Gutiérrez.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

323210018 Soundrecording & Sounddesign

N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 17:00 - 20:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 23.10.2023 - 23.10.2023

Mo, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 30.10.2023 - 30.10.2023

Mo, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.11.2023 - 06.11.2023

Do, Einzel, 11:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 07.12.2023 - 07.12.2023

Beschreibung

In dem Fachmodul "Sounddesign" geht es um die Grundlagen des guten Tons. Der Dozent Timm Weber wird dabei theoretisch und praktisch vor allem in das Handwerk der professionellen Postproduktion einführen - von Dialogschnitt, Foleys bis hin zur professionellen Soundmischung.

Die Teilnehmer*innen können sehr gerne auch ihre eigenen (Film) Projekte zum ersten Termin mitbringen. Gelernt wird u.a. die Handhabe der Audio Software ProTools

Der Kurs wird in 3 Blöcken durchgeführt. Die Termine für Block II und III werden nach Beginn des Kurses vereinbart. Teil des Kurses ist eine eintägige Exkursion in ein professionelles Tonstudio zb: das Berliner Tonstudio „Tonbuero“ <https://tonbuero.de/>.

Der Kurs wird gemeinsam von den Professuren Crossmediales Bewegtbild und Experimentelles Radio durchgeführt. Der Kurs ist offen für alle VK und MKG Studierenden. Alle Lehrangebote, Materialien und Informationen rund um Bewegtbild findet ihr unter bauhausfilm.de

Der Fachkurs "Tonstudientechnik und Akustik" an der HfM, Dozent Daniel Schulz ist als begleitender Kurs sehr empfehlenswert. (bitte VLV einsehen)

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe

Leistungsnachweis

Abgabe der Sounddesignübung / Sounddesignprojektes

323210019 Nutzlose Wunsch-Maschinen - Das elektronische Fest

T. Burkhardt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 18.10.2023

Beschreibung

Ein Fest ist ein Gesamtkunstwerk, in dem sich Design, Grafik, Kunst, Licht, Musik, Mode und Performance auf einzigartige Weise verbinden und das die Möglichkeit bietet, neue experimentelle Gestaltungsideen und Konzepte ungezwungen auszuprobieren. Design muss sich hierbei nicht auf die Gestaltung von Dingen beschränken, sondern kann auch die Gestaltung eines Moments sein,

in welchem man die Zeit vergisst und sich in Klang, Licht und der Bewegung verliert.

Das historische Bauhaus ist bekannt für seine innovativen Ansätze in Kunst und Design. Das Laternenfest, das Drachenfest, das Weisse Fest und das Metallische Fest waren experimentell und avantgardistisch im Umgang mit Materialien, Licht, Klang und Bewegung sowie absurd und humorvoll in Bezug auf damalige gesellschaftliche Entwicklungen.

Das Ziel dieses Kurses ist der Bau, die Realisation einer eigenen Idee für eine interaktive Party-Maschine. Das können Lichtskulpturen, Projektionen, Kostüme (electronic wearables), elektronische Musikanstrumente, Inflatables, Nebelhologramme oder Automaten aller Art sein.

Die Präsentation wird eine Party: ein elektronisches Fest.

<https://vimeo.com/871247645>

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation

323210020 Experimentelles Zeichenstudio

J. Gunstheimer, L. Kempkes

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 15:00 - 19:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 18.10.2023 - 13.12.2023
Mi, unger. Wo, 15:00 - 19:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 03.01.2024 - 31.01.2024

Beschreibung

Dieses Semester eröffnet das Zeichenstudio Studierenden die Möglichkeit, das Medium Zeichnung für konzeptuelle Arbeiten zu erschließen. Zeichnen ist nicht nur spontane Geste, Skizze und intuitiver Strich. Zeichnung kann konsequent als System begriffen werden, in dem jede Künstler*in ihre eigenen Entscheidungen trifft und die Regeln festlegt. Das Medium kann der Grundstein für eine ganz eigene künstlerische Ästhetik sein: Es lassen sich genauso zeitbasierte, raumgreifende und partizipative Kunstwerke schaffen wie klassische Zeichnungen auf Papier. Der Kurs richtet sich an Studierende, die konzeptuell arbeiten und das Medium Zeichnung in ihre Praxis integrieren wollen, sowie an Studierende, die gerne zeichnen, aber das Medium konzeptueller nutzen möchten.

Der Kurs ist empfohlen in Verbindung mit der Teilnahme am Projekt "Experimentelle Malerei und Zeichnung"

Bitte bringen sie ein leeres Skizzenbuch oder A4 Block sowie Stifte/Marker mit zur ersten Sitzung

Zusätzlich zu den Kursterminen können optional Einzelbesprechungen vereinbart werden.

Bemerkung

Optional bei Interesse: 20.12.2023 Einzelbesprechungen

Teilnahme an der Winterwerkschau: 02.02.24 - 04.02.2024

Voraussetzungen

Die Umsetzung eines eigenen Projektes ist gewünscht, es wird eine hohe Motivation und regelmäßige Teilnahme vorausgesetzt.

Leistungsnachweis

Endpräsentation der Arbeitsergebnisse sowie nachvollziehbare Prozessdokumentation.

323210021 Kunstwelt Klub – Archiv der Ephemerist*innen

F. Schmidt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 18.10.2023
Fr, Einzel, 18:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 27.10.2023 - 27.10.2023

Beschreibung

In diesem Semester beleuchtet der Kunstwelt Klub das Arbeiten mit künstlerischen Archiven. Gemeinsam besuchen wir das Archiv der Moderne (Weimar), das Archiv der Avantgarden (Dresden) und das Archiv des Berliner Künstler*Programm des DAAD (Berlin) und führen Gespräche mit Expert*innen auf diesem Gebiet.

Im Speziellen beschäftigen wir uns mit dem Sammeln von Ephemera (altgriechisch εφέμερον „nur einen Tag lang dauernd, vergänglich“), Material, dem nur eine kurze Lebensdauer bzw. geringe Aufmerksamkeit beschieden ist. Das sind Dinge, die gemeingültig als untergeordnet, nebensächlich, sekundär, unbedeutend oder unerheblich angesehen werden. Im Allgemeinen sind damit Papierprodukte gemeint: Briefe, Postkarten, Werbung, Poster, Plakate, Visitenkarten, Eintrittskarten und andere Kleindrucksachen.

Aus den gesammelten Eindrücken während des Kurses und der begleitenden Workshops entstehen eigene Archive aus sonst zeitlich und räumlich flüchtigem Material. Dieses Material dient als Ausgangspunkt weiterer künstlerischer Prozesse und bildet ein gemeinsames „Archiv der Ephemerist*innen“.

Der Fachkurs ist in Verbindung mit dem Workshop „Performing the Archive“ und dem Workshop „Berlin Exkursionen – If the Berlin Wind Blows My Flag“ zu belegen und die vollständige Teilnahme an allen Workshop-Terminen ist verpflichtend.

Da die Teilnehmer*innenzahl beschränkt ist, werden Interessierte darum gebeten ein kurzes Motivationsschreiben an florian.schmidt@uni-weimar.de zu senden, damit sie am Fachkurs teilnehmen können.

Dieser Fachkurs kann von Studierenden des MfA-Studienganges PANAS belegt werden.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an florian.schmidt@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

prüfungsimmanent

323210022 own.your.tools 11 — Freie Software in Kunst und Gestaltung**D. Scheidler, L. Matthes**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 18.10.2023

Beschreibung

TL;DR: Im Fachmodul own.your.tools geht es darum, sich Open Source Gestaltungs-Programme anzueignen, sowie vorhandene Kenntnisse zu vertiefen.

Begleitet wird das Fachmodul von Dipl.Des. Louise Matthes. Sie ist Mitarbeiterin des SCC und soll Universitäts-Angehörige beim der Nutzung von Open Source Software unterstützen.

=====

- Findest du es befreidlich, dass du durch die Wahl deines Studienfaches, (1) dein Leben lang einer Hand voll Software-Konzerne Tribut wirst zahlen müssen?
- Empört es dich, dass du mit der Einwilligung in die AGBs von Software-Lizenzen für Studierende pauschal zentrale Rechte an deinen Entwürfen abtrittst?
- Stört es dich, dass du ohne gecrackte Software auf deinem Rechner die Entwürfe für dein Studium nicht ableisten kannst?
- Beunruhigt dich der Gedanke daran, dass das nicht nur illegal ist, sondern die Integrität deiner IT-Sicherheit empfindlich untergräbt?
- Findest du es anstößig, dass du dich durch die Verwendung dieser Programme doch nur an die Abhängigkeit von den großen Herstellern gewöhnst, wodurch du # (1) ?
- Findest du es irritierend, dass die Telemetrie-Daten, die du mit der Nutzung dieser Software erzeugst, Künstliche Neuronale Netze zunehmend dazu befähigen, jene Jobs zu erledigen, die du vielleicht gerne selbst machen würdest?
- Würdest du gern Software nutzen, deren Hersteller·innen an deiner Meinung und deinen Ideen liegt?

In der Kunst und im Design gibt es nur Wenige, die nicht in den oben genannten Abhängigkeiten stehen. Dabei sind Open Source Programme wie Krita, Inkscape, Blender und FreeCAD heute äußerst umfangreich und performant. Dass sie trotz zahlreicher Vorzüge in den Gestaltungsdisziplinen übersehen werden, hat vielschichtige Gründe: Vom Lobbyismus und der Alles übertönen Werbetrommel der großen Software-Konzerne*, über eine tief in proprietärer** Software-Kultur verhaftete Branche, bis hin zur (Selbst-)Abwertung von mündigen Bürger·innen zu „User·innen“ in einer, auf oberflächliches Verständnis abzielenden Digitalgesellschaft.

Das Fachmodul own.your.tools ist darauf ausgelegt, dich als Gestalter·innenpersönlichkeit in souveräner Software-Nutzung zu unterstützen. Um in den emanzipierten Umgang mit digitalen Technologien einzusteigen, werden wir uns mit Hacking-Kultur auseinandersetzen und dem Phänomen Freier Software. Wir werden ein breites Feld an quelloffenen Gestaltungs-Programmen untersuchen, sowie den Schlüssel zu ihrer Beherrschung kennenlernen: die Communities dahinter.

Kern des Lehrkonzeptes bildet eine ausgedehnte Hands-On Phase: Hier kannst du dich auf jene Open Source Programme konzentrieren, die am besten zu deinen Interessen und Schwerpunkten als Gestalter·innenpersönlichkeit passen. Du wirst dir Grundlagen erschließen und dich, unterstützt von der Fachmodul-Gruppe, in die Nutzung einarbeiten. Ziel des Fachmoduls ist es, dass du dir ein oder mehrere Open Source Programme aneignest, sowie weitere, für dich potenziell interessante kennenzulernen. Persönlich gewinnst du damit Unabhängigkeit in deinem gestalterischen Schaffen, gesellschaftlich wirst du zu einer digital-politischen Zeitbombe, da die Aneignung von Software unter freier Lizenz die Praxis zentralistisch organisierter Digitalisierung untergräbt.

* Softwarekonzerne wie Adobe geben laut Open Source-Bericht Schweiz doppelt so viel Geld für Werbung und Vertrieb aus, wie für die Programmierung ihrer Software.
<https://www.ch-open.ch/wp-content/uploads/2017/11/OSS-Studie2015.pdf>

** „Proprietäre Software“ ist der Gegenbegriff zu freier und quelloffener Software. Das heißt, die Nutzung, Vervielfältigung und Weiterentwicklung von proprietärer Software ist reglementiert, für die Allgemeinheit ist sie nicht frei verfügbar.

Bemerkung

Als Nicht-männliche Ansprechperson für die Teilnehmenden des Fachmoduls wird Louise Matthes das Fachmodul begleiten. Louise Matthes ist Mitarbeiterin des SCC, Teil der Open Source Initiative der Bauhaus-Universität Weimar und Gestalterin mit langjähriger Erfahrung in der Nutzung freier Software.

Voraussetzungen

Damit wir uns im Fachkurs auf das Erlernen und Anwenden von Software konzentrieren können, sollten die Teilnehmenden in ihren jeweiligen Fachbereichen bereits über Gestaltungskompetenz und Entwurfserfahrung verfügen.

Um deine persönlichen Interessen in der Ausrichtung der behandelten Lehrinhalte bestmöglich berücksichtigen zu können, wird vorab um ein kurzes Gespräch (persönlich/online/telefonisch) oder einen kurzen Austausch via E-Mail ([<mailto:daniel.scheidler@uni-weimar.de>](mailto:daniel.scheidler@uni-weimar.de)) gebeten.

Leistungsnachweis

Erkenntnis, Kurzpräsentationen, Workflow-Video

323210023 After Effects I

A. Vallejo Cuartas, N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, wöch., 17:00 - 19:00, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, 27.10.2023 - 02.02.2024

Beschreibung

Lehrende: Rojin Akhavan Safa, Nagham Alagha

After Effects ist ein essenzielles Tool für Motion Graphics, Visual Effects und Compositing. Im Kurs schauen wir uns an wie man Videos, Grafiken oder Illustrationen mit After Effects bearbeiten und aufwerten kann. Getreu dem Motto „Dynamisch statt statisch“ bringen wir Bewegung dahin, wo sonst keine ist.

Der Kurs richtet sich an Neueinsteiger und beschäftigt sich in erster Instanz mit den Grundlagen wie Interface, Kompositionen, Keyframes und basic Effekten. Der Kurs wird als Flip Class gehalten. Zur Unterstützung gibt es für jedes Treffen ein Tutorial.

Wer einen eigenen, halbwegs leistungsfähigen Laptop mit aktiver Creative Cloud besitzt sollte diesen mitbringen.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG / VK

Anmeldung per Email an mit einem kurzen Motivation an rojin.akhavan.safa@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 50 %

Art der Onlineteilnahmen : BBB 50 %

Art der Prüfungsleistungen: Übungen

Leistungsnachweis

Fertigstellungen der Übungen. Finale Abgabe. Aktive Teilnahme.

323210024 Animation Playground I

A. Vallejo Cuartas, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Dieses Fachmodul eröffnet den Teilnehmenden eine faszinierende Reise in die Welt der Animation und richtet sich insbesondere an An-fängerinnen und Anfänger, die in die Grundlagen dieses künstleri-schen Mediums eintauchen möchten. Im Verlauf des Kurses werden essentielle Prinzipien der Animation vermittelt und eine umfassende

Einführung in vielfältige analoge und digitale Techniken geboten, um das Potenzial der Animation vollständig zu erfassen.

Ein zentraler Schwerpunkt liegt auf dem Verständnis von Bewegung als fundamentales Element der Animation, welches die Basis für angehende Animationskünstlerinnen und -künstler bildet.

Mit dem Ziel, Bewegung zu verinnerlichen, um sie in der Kunst der Animation anwenden zu können, werden die Teilnehmenden progres-siv vom Zeichnen zur Frame-by-Frame-Animation geführt, danach zur Legetricktechnik und zum Schluss tauchen sie in die Welt der 3D-analogen Animation aka Stop-Motion ein. In diesem abschließenden Abschnitt haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, eine eigene Fi-gur zu entwerfen und zum Leben zu erwecken.

Der Kurs ist in mehrere Workshops unterteilt, daher ist eine gewisse zeitliche Flexibilität erforderlich. Weitere Termine werden bekannt gegeben.

Bewerbung mit einer E-Mail und kurzer Motivation an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Finale Abgabe

Voraussetzungen

Durchführung der Übungen / Finale Abgabe

323210026 Bauhausfilm Kino Klub

**W. Kissel, J. Hüfner, P. Horosina, A. Vallejo
Cuartas, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 17.10.2023 - 30.01.2024

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden im wöchentlichen Wechsel dokumentarische und fiktionale Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit kurzen Filmanalysen oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme. Die Teilnehmer*Innen gewinnen durch den Fachkurs einen künstlerischen und praktischen Einblick in die reiche Welt der Filmgeschichte und die teils abenteuerliche Welt des Produzierens.

Der Kino Klub ist offen für Alle. Die Studierenden die eine - angeleitete - Filmanalyse halten, erhalten 3 Credits.

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Präsentation

323210027 Beyond the Lightmeter: Navigating Photography for Research and Creativity

J. Albrecht, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Seminarraum 403 (Limona) Fotostudio, 18.10.2023 - 31.01.2024

Beschreibung

Lehrende: Julia Albrecht

This course is designed to explore the potential of photography as a medium for research. Students will understand the importance of research through photography and develop the necessary skills to conceptualize and complete personal projects. The course will show how photography can encompass various topics like history, social issues, or science.

In addition, the course will focus on technical skills and hands-on experience required in a studio environment, such as camera operation, lighting techniques, and editing software. The resulting photographs can range from documentary to experimental or staged, allowing for creative exploration. Throughout the course, students will engage in constructive discussions during image critiques, where they benefit from the mutual development of their conceptual ideas. They will also analyze reference projects from the history of photography, gaining inspiration and insights from established works.

By the end of the course, students will have a well-rounded understanding of photography as an artistic tool for research and expression.

**As part of this course, an introductory course for the photo studio is organised in the first week of the semester and is compulsory.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 80-100 %

Art der Prüfungsleistungen: praktische Arbeit + Abschlusspräsentation

Seminarraum 403 (Limona) Fotostudio

Voraussetzungen

Completed introductory course for the photo studio.

Leistungsnachweis

praktische Arbeit + Abschlusspräsentation

323210029 Filmproduktion Tutorial

P. Horosina, C. Kreuzwirth, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Präsenztermine: 23.10. 6.11. 20.11. 4.12. 18.12. 15.1. 29.1., 23.10.2023 - 29.01.2024

Fr, Einzel, 17:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 01.12.2023 - 01.12.2023

Fr, Einzel, 15:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 08.12.2023 - 08.12.2023

Beschreibung

Dieser Kurs richtet sich an Teilnehmer aller Erfahrungsstufen und deckt wesentliche Aspekte der Filmproduktion ab, darunter die Vorproduktion, die Drehplanung und die effiziente Organisation des Sets.

Der Kurs findet alle zwei Wochen statt.

Das Fachmodul bietet praktische Einblicke und stellt euch mit den Werkzeugen aus, die ihr braucht, um den Prozess des Filmemachens effektiv zu bewältigen.

Bitte bewerbt euch bis zum bis 8.10.2023 mit einem kurzen Motivationsschreiben (max. ½ Seite) bei:
cornelius.kreuzwirth@uni-weimar.de

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Alle 2 Wochen 13:30-16:45

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme

323210030 Flechten und Biodiversität in Thüringen

K. Herbst
Werk-/Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Naturexkursion auf den Höhen des Thüringer Waldes In Fortsetzung zum Blockkurs Lichenlounge

Der Rennsteig mit Höhen über 800 m ist ein einzigartiges Lebens- und Rückzugsgebiet für zahlreiche Pilze und Flechten und andere wilde Lebewesen, gleichzeitig Siedlungs- Tourismus und Forstgebiet im Umbruch, erwähnt seien aktuelle Klimaveränderungen, lange Trockenperioden und Borkenkäferbefall der von Fichten dominierten Waldgebiete am Rennsteig. Vor diesem Hintergrund möchten wir vor allem Flechten, sie sind Doppelwesen, Summe einer Symbiose aus Pilzen und Algen in ihren Habitaten aufzusuchen und kennenzulernen. Die duale Hypothese des Schweizer Botanikers Simon Schwendener aus dem Jahr 1869: die Flechte, ein Kollektiv aus zwei Individuen. Zuvor wurden die Flechten als Sonderform der Moose oder Algen betrachtet. Lichen gehören zur Gruppierung der niederen Pflanzen, auch als Kryptogamen bezeichnet. Gewächse, die im Verborgenen heiraten, so hat sie der "Natur-Ordner" Carolus Linnaeus in seiner Pflanzensystematik bezeichnet. Mit Dr. Jan Vondrak von der Universität Budweis/Tschechien begleitet uns ein erfahrener wie neugieriger Lichenologe, der die Artenvielfalt und Ökologie von Flechten kennt wie kaum ein anderer. Er wird uns auch über seine eigene Forschungen berichten und mögliche Zusammenarbeiten vorstellen. Zwei Übernachtungen sind im Gästehaus der Universität Jena in Siegmundsburg bei Neuhaus am Rennsteig geplant.

An die 3 tägige Exkursion in Siegmundsburg am Rennsteig schließt sich ein Besuch des Historischen Haussknecht Herbariums, das in die Universität Jena eingebettet ist. An. Dort befinden sich umfangreiche gesammelte Belege für - in ihrem Bestand gefährdete oder gar ausgestorbene- Flechten in Thüringen.

Der genaue Termin wird rechtzeitig bekannt gegeben. Teilnahme am Praxis Workshop „Lichenlounge“ wird empfohlen jedoch keine Verpflichtung.

Bemerkung

Die Veranstaltung findet an 4 Tagen im Januar oder Anfang Februar statt ((eMail an alle Interessierten)).

Weiterer Lehrender: Dr. Jan Vondrak

Voraussetzungen

Punctuality, regular attendance and a fascination for artistic research concerning biodiversity and motivation vor research of nature.

Applications via Email to klaus.herbst@uni-weimar.de, subject „Anmeldung Lichen Exkursion including a short motivation letter (3-4 sentences) until November 10.

Leistungsnachweis

Protokoll von Exkursion und Besuch des Herbariums/Ausarbeitung im Semester (3 SWS)

323210031 Generativ, Reaktiv, Interaktiv – Einführung in TouchDesigner

J. Winckler, T. Knapp, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Mo 13:30-15:00 / Präsenztermin:in Raum 301 Marienstraße 1b , 16.10.2023 - 29.01.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Präsenz-Workshops mit Tamara Knapp, 23.10.2023 - 23.10.2023

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Präsenz-Workshops mit Tamara Knapp, 20.11.2023 - 20.11.2023

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Präsenz-Workshops mit Tamara Knapp, 08.01.2024 - 08.01.2024

Beschreibung

Digitale Prozesse ermöglichen es uns, der Perfektion Schritt für Schritt näher zu kommen. Animationen können auf zehntel Pixel genau erstellt werden. Mit der dreizehnten final-finalen Schnittfassung haben wir alles aus dem Footage herausgeholt. Was aber, wenn wir bewegte Bilder nicht für die Ewigkeit schaffen sondern für das Hier und Jetzt? In diesem Kurs werden wir uns mit live erzeugten bewegten Bildern beschäftigen. Bilder, die mit Parametern generiert werden. Bilder die auf externe Inputs reagieren. Bilder mit denen interagiert werden kann.

In drei Workshops mit anschließenden praktischen Übungen werden wir die Grundlagen von TouchDesigner erlernen und am Ende des Semesters eine gemeinsame Ausstellung bzw. Veranstaltung organisieren.

Am 23.10., 20.11. und 8.1. finden Präsenz-Workshops mit Tamara Knapp statt, die ca. 13:30-16:45 Uhr gehen. Bitte an diesen Terminen entsprechend mehr Zeit einplanen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Übungen / Projekt

Leistungsnachweis

Teilnahme an Übungen, Abgabe eines Projekts

323210033 Idee, Konzept, Drehbuch

J. Hüfner, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, gerade Wo, 15:15 - 18:30, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Beratungsraum 304, 14tägig donnerstags von 15:15-18:30 Uhr, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Was zeichnet eine gute Filmidee aus? Welche Rolle kann die Recherche spielen? Was sind die dramaturgischen Regeln (Thema, Konflikt, Spannungsbogen usw.) eines (Kurz)-Spielfilmdrehbuchs? In dem partizipativen Kurs wird das dramaturgische Regelwerk vermittelt, aber auch was eine Pitchline auszeichnet und wie ChatGBT (Gast) helfen kann.

Es entstehen Kurfilmdrehbücher, angeleitet durch Schreibübungen und filmische Beispiele.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Projekt

Leistungsnachweis

Drehbuch

323210034 Irgendwie animiert**M. Brast, Projektbörsen Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockWE, 09:15 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.11.2023 - 19.11.2023

Beschreibung

In der heutigen digitalen Medienlandschaft sind Social Media Plattformen und Mediatheken zu wichtigen Vertriebskanälen für audiovisuelle Inhalte geworden. Insbesondere animierte Formate haben sich auf diesen Plattformen als äußerst erfolgreich erwiesen und eine große Anzahl an Zuschauern erreicht. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, die spezifischen Anforderungen und Techniken zu verstehen, um ansprechende und wirkungsvolle animierte Inhalte für diese Plattformen zu entwickeln.

In der Animationsproduktion hat die Integration von KI-gestützten Produktionsmethoden einen zunehmenden Einfluss. Künstliche Intelligenz ermöglicht die Automatisierung und Beschleunigung von Aufgaben, die früher zeitaufwendig und ressourcenintensiv waren. Das Blockseminar richtet sich an Studierende, die ihr Verständnis für die Produktion hochwertiger animierter Inhalte vertiefen und gleichzeitig die Möglichkeiten der Künstlichen Intelligenz (KI) in diesem Bereich erkunden möchten.

Das Seminar bietet eine intensive Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Animation, den plattformspezifischen Anforderungen an Storytelling und Konzeption sowie der praktischen Umsetzung einer ersten Folge eines animierten Serienformats, unter Einbeziehung von KI-gestützten Produktionsmethoden.

Kenntnisse im Bereich Animation sind von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich.

Der Kurs findet als Blockveranstaltung statt:

Auftakt: 17.-19.11.2023

Abschluss: Pitch während der während der Winterwerkschau mit Pitch

In der Zwischenzeit müssen die Studierenden ihre Ideen mit Hilfe von Einzelberatungen weiter entwickeln.

Leistungsnachweis

Pitch eigenes Konzept und Pilot für eine Animationsserie

323210035 LICHENLOUNGE Kochkurs und Workshop über die Verwendungen von Flechten**K. Herbst**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

BlockWE, 16:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 13.10.2023 - 15.10.2023

Beschreibung

Lichen (oder zu deutsch Flechten) sind Doppelwesen, Summe einer Symbiose aus Pilzen und Algen. Die duale Hypothese des Schweizer Botanikers Simon Schwendener aus dem Jahr 1869: die Flechte, ein Kollektiv aus zwei Individuen. Zuvor wurden die Flechten als Sonderform der Moose oder Algen betrachtet. Lichen gehören zur Gruppierung der *niederen Pflanzen*, auch als Kryptogamen bezeichnet. *Gewächse, die im Verborgenen heiraten*, so hat sie der "Natur-Ordner" Carolus Linnaeus in seiner Pflanzensystematik bezeichnet. Die wissenschaftshistorisch mit dem Attribut *Niedere* diskriminierten Lebewesen bedecken ca. 30 Prozent der weltweiten Landflächen, entziehen sich jedoch durch ihr bescheidenes Auftreten leicht unserer Achtsamkeit.

Auf Bauoberflächen reüssieren Algen und Flechten in unserer Kultur als unbeliebte Siedler, ein großer Markt der Möglichkeiten offeriert -zumeist chemische- Lösungen, um menschliche Habitate nicht mit Ihnen teilen zu müssen, Biozide in allen handelsüblichen Konfektionen, auch Flammen aus Gasbrennern und vor allem Hochdruckreiniger. *Das Kaerchern* hat bereits Eingang in den deutschen Duden gefunden und ist in Frankreich von rechtspopulistischer Seite als Metapher für Stadt-Hygiene eingeführt worden. Dabei sind die vielgestaltigen Lichenlager auf Sichtbeton, Kalkfelsen, Obstbäumen, Stachelbeerbüchen, Altglasscontainern und Verkehrsschildern massiv an der Verbesserung von Klimabilanzen beteiligt, denn allein landlebende kryptogame Schichten binden im globalen Kontext 14 Milliarden Tonnen Kohlenstoffdioxid sowie 50 Millionen Tonnen Stickstoff:

Im Hands on Workshop wird durch aktuelle Arbeiten sowie Bio-Materialien und Experimente untersucht, wie sich künstlerische Forschung diesen bemerkenswerte Lebewesen und Ihrer besondern Lebensweise widmen könnte. Besonders Rolle spielt dabei das Thema der Essbarkeit von Flechten, Geschmacksdemonstrationen und die Entwicklung von Kochrezepten. Wir werden den Workshop mit einem thematische Lichen Lunch abschließen.

An den Workshops schließt sich Ende Januar eine 3 Tage Exkursion mit dem erfahrenen Lichenologen Jan Vondrak in den Thüringer Wald/Rennsteig an. Interessierten Teilnehmern des Workshops ist wird diese Veranstaltung, die auch den Besuch eines historischen Herbariums einschließt als Ergänzung sehr ans Herz gelegt.

Voraussetzungen

Punctuality, regular attendance and a fascination for artistic research concerning biodiversity and motivation vor research of nature.

Applications via Email to klaus.herbst@uni-weimar.de, subject „Anmeldung Lichenlounge including a short motivation letter (3-4 sentences) until October 10.

Leistungsnachweis

Eigene Recherche über „Edible Lichen“

Protokoll/Ausarbeitung im Semester (3 SWS)

323210036 Tired Machines Orchestra

C. Doeller

Werk-/Fachmodul

Veranst. SWS: 2

BlockWE, 09:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Ort: Keller, Bauhausstraße 15, 20.10.2023 - 22.10.2023
BlockWE, 09:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Ort: Keller, Bauhausstraße 15, 03.11.2023 - 05.11.2023

Beschreibung

Müde Maschinen, erschöpft, abgenutzt und achtlos auf den Müllhalden unserer Konsumparadiese entsorgt, finden ihren Weg in ein neues, kultiviertes Nachleben. Sie spielen die ersten Geigen, Flöten und Bässe eines post-apokalyptischen Ensembles, des Tired Machines Orchestra.

Dieser Kurs richtet sich an alle, die Mitleid mit technischen Geräten am Rande der Gesellschaft haben; an Hardware Hacker*innen, Bastler*innen, Musiker*innen, DIY-Elektroniker*innen und alle, die es werden wollen. Plündert eure

Keller und bringt eure ungeliebten oder kaputten Kassettenspieler, Küchengeräte, Drucker, Haartrockner oder Ventilatoren mit, zerlegt sie und verwandelt sie in klangvolle Musikinstrumente.

Dies ist ein hands-on Kurs. Wir werden Grundlagen der DIY-Elektronik, Sensorik und Microcontroller Programmierung erkunden, uns mit Upcycling-, Zerstörungs-, Transformations- und Wiederherstellungsprozessen beschäftigen und nachhaltige Strategien in der Medienkunst erproben. Als Teil des Seminars ist ein Ausflug zu einem lokalen Elektronik-Recycling-Unternehmen geplant. Dort werden wir den Prozess der Entsorgung und Weiterverwertung von Elektroschrott kennenlernen und auf die Jagd nach Materialien für unsere Experimente gehen.

Tired Machines Orchestra ist ein Blockmodul, das an zwei Wochenenden stattfinden wird (20. - 22. Oktober, 3.-5. November). Die Prototypen werden zwischen den Treffen eigenständig weiterentwickelt. Voraussetzungen zur Teilnahme sind Pünktlichkeit, regelmäßige Anwesenheit und eine Faszination für Elektronik, Klangexperimente und Basteln. Offen für alle Fachrichtungen, keinerlei Vorkenntnisse erforderlich.

Ziel und Abschluss des Kurses ist ein gemeinsames Konzert.

Anmeldung bis 12.10. per E-Mail, Betreff „Anmeldung Tired Machines Orchestra“, mit einer kurzen Interessensbekundung (3-4 Sätze) an christian.doeller[at]uni-weimar.de. Weitere Informationen unter https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Tired_Machines_Orchestra

Voraussetzungen

Punctuality, regular attendance and a fascination for electronics, sound experiments and tinkering. Open to all disciplines, no prior knowledge necessary.

Applications via Email to christian.doeller@uni-weimar.de, subject „Anmeldung Tired Machines Orchestra“, including a short motivation letter (3-4 sentences) until October 12.

Leistungsnachweis

Presentation Documentation

323210037 Visual thoughts

J. Hüfner, P. Llambias Ottone, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:30 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.10.2023 - 16.10.2023

Block, 09:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Raum 301, Marienstr.1b ganztägig, 08.11.2023 - 13.11.2023

Block, 09:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Raum 301, Marienstr.1b ganztägig, 27.11.2023 - 30.11.2023

Beschreibung

In „Visual thoughts“ geht es um Found-footage Film als künstlerisches Gestaltungsmittel. Fremdes Videomaterial wird hier genutzt, um es mit einer eigenen Idee zu einem neuen Ganzen zusammen zu fügen.

„Visual thoughts“ ist ein Kooperationsprojekt mit dem Masterstudiengang Dokumentarfilm der Universität Jules Verne in Amiens (Frankreich), wo auch der erste Block des Kurses stattfindet u.a. mit einer Masterclass zu „found footage film“.

Im zweiten Block entstehen unter der Anleitung von Paloma Llambias Found footage Videos in den Schnittplätzen der Videowerkstatt.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Projekt

Unterrichtssprache: Deutsch / Englisch / Französisch

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Schnittprogramm Premiere / DaVinci. Kurzes Motivationsschreiben, da die Teilnehmendenzahl begrenzt und die Reise gänzlich finanziert ist. Französischkenntnisse von Vorteil.

Leistungsnachweis

Projekt

323210038 204 Type-Gazette Issue 03

M. Saidov, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Abteilung Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022 gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt.

Der Schwerpunkt des Studiengangs liegt auf Editorial Design und typografischer Gestaltung.

Die Entwicklung der Publikation umfasst die Betreuung und Organisation der Druckproduktion sowie die Organisation der Release-Party. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studenten absolviert werden. Bitte bewerbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Release Party

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

323210039 Adaptiveness

M. Kuhn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, 12.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Im Fachmodul »Adaptiveness« befassen wir uns mit den Grundlagen der Programmierung für Künstler:innen und Gestalter:innen. Der Fokus liegt dabei auf dem Begriff »Adaptiveness«. Dieser steht beispielsweise für Variablen Code, Modifizierbarkeit und (maschinelle) Lernfähigkeit. Dabei geht es nicht nur um den Code für sich genommen, sondern auch um Interaktionen mit/von Code.

Im Laufe des Fachmoduls werden wir uns durch theoretische Inputs (Gilbert Simondon's »Technische Aktivität«, Karen Barad's »Agential Realism«, Friedrich von Borries' »Weltentwerfen«, Daoismus und Zen-Buddhismus) inspirieren lassen und dadurch ein Mindset für Programmierung und Interaktionen/Intra-Aktionen mit Maschinen entwickeln. Thematisch geht es dabei um Aspekte von Agency, Autorschaft, Open Source und natürlich Adaption.

Wir werden mit p5js/JavaScript arbeiten. Das Ziel ist nicht zwingend ein funktionsfähiges fertiges Projekt, hingegen geht es um einen Zugang zur Thematik, der auch in Form von einem Prototypen realisiert werden kann, welcher in einer Dokumentation mit Bezügen zu den theoretischen Inputs eingebettet wird.

Bemerkung

Deutsch oder Englisch. Die Sprache der Veranstaltung wird in der ersten Sitzung gemeinsam festgelegt.

Voraussetzungen

Es sind keine Vorerfahrungen in Programmierung notwendig. Da wir Code schreiben werden, sollte Dir das Schreiben von Text am Computer ein bisschen Spaß machen. Der Kurs kann nur in einer kleinen Gruppe erfolgreich sein, daher bitte ich bei Interesse um ein kleines Interesseseschreiben bis zum Ende der Einschreibephase an mattis.kuhn@uni-weimar.de. Bei Fragen schreibe gerne an obige Adresse.

Leistungsnachweis

- Impuls-Referat während des Semesters
- Prototyp eines Adaptive Agents/Systems/Entanglements
- Dokumentation, in der wir uns zu den theoretischen Positionen in Beziehung setzen

323210041 Deep Type Flow

M. Saidov, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Italic, Slanted, Script. Mit der Recherche als Startpunkt, werden wir uns mit der Historie, dem Erscheinungsbild und den Anwendungsmöglichkeiten von Schriften befassen, die Bewegung und Dynamik suggerieren. Auf Grundlage unserer Recherche werden wir historische Vergleichswerke im Archiv untersuchen und dokumentieren. Diese Untersuchung soll uns dabei helfen, weitere Werke zu finden, die mit dem ursprünglichen Werk eine Ästhetik, einen Kontext oder eine Methodik teilen, um die historische Beziehung von Kalligrafie, Technologie und Ästhetik des Werkes zu verstehen. Innerhalb des Kurses werden wir uns mit den kalligrafischen Grundlagen beschäftigen, um die Ursprünge der Schriftgestaltung nachzuvollziehen. Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift resultieren, die einen kontemporären Charakter aufweist, sich mit dem Thema Bewegung und Dynamik befasst und konzeptionell historisch fundiert ist.

Die Studierende haben die Möglichkeit, eine bestehende Schrift in diesem Kurs weiterzuentwickeln oder eine neue Schrift zu beginnen.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typoklassen (Charlotte Rohde, Vivien Hoffmann)

Bei Interesse bitte bis zum 09.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Studiengang und Semester) an [<mailto:marcel.saidov@uni-weimar.de>](mailto:marcel.saidov@uni-weimar.de) senden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe und Ausstellung

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe der entwickelten Schrift als Schriftprobe und in einem angewandten Medium (Print oder Web).

323210042 Hoarders

V. Hoffmann, M. Saidov, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 13:00 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 18.10.2023 - 31.01.2024

Beschreibung

Lehrende: Vivien Hoffmann

In this class you're going to build a visual collection to derive from and explore your original viewpoint. By studying and analysing your surroundings you're asked to capture the details and qualities of a space that will later influence your work as a (type)designer and artist.

The archive will be an ongoing strain of thought, focusing on shape studies and comprehensive features of everything apparent to you. It's going to be your visual bible, a source of inspiration as versatile or precise as you decide.

What do you see and what do you ignore? What's ugly what's nice and why? What does it remind you of and what else can it offer?

Once the archive is filled we will translate our most treasured pieces into letters, sculptures or another medium that might be more suitable.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typoklassen (Charlotte Rohde, Marcel Saidov)

Bei Interesse bitte bis zum 09.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Studiengang und Semester) an contact@vivienhoffmann.com senden.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

323210043 Selbstbild/nis

N. Fecht, J. Gunstheimer

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, Einzel, 16:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 17.10.2023 - 17.10.2023

Mi, Einzel, 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 08.11.2023 - 08.11.2023

Do, Einzel, 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.11.2023 - 09.11.2023

Do, Einzel, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 16.11.2023 - 16.11.2023

Beschreibung

Auf Basis unserer inhaltlichen, (kultur-)historischen sowie individuellen Recherche und Auseinandersetzung zum Selbstporträt und Selbstbild im Sommersemester 2023, werden wir bereits entstandene Arbeiten und neue für diesen Kontext konzipierte Ideen besprechen, um gemeinsam das Format einer Ausstellung zu entwickeln und zu realisieren.

Dieser Kurs richtet sich an Studierende, die im SS 2023 am Projekt "Experimentelle Malerei und Zeichnung" und/oder Fachkurs "Experimentelles Zeichenstudio" teilgenommen haben, bzw. alternativ an Studierende, die sich intensiv eigenständig mit dem Thema beschäftigt haben.

Leistungsnachweis

Ausstellung

323210045 Kreative Erzählkunst-Expressive 3D-Animation in Blender

H. Kao, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, 20.10.2023 - 02.02.2024
BlockWE, 08:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 03.02.2024 - 05.02.2024

Beschreibung

Lehrende: **Hsiao-Pei, Kao**

Die Möglichkeiten, sich in 3D-Software zu vertiefen, haben sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt, doch die wahre Tiefe des gestalterischen Potenzials bleibt teilweise eingeschränkt. Ziel dieses Kurses ist es, die Grenzen des künstlerischen Ausdrucks zu erweitern und eine uneingeschränkte und wilde Freiheit für die Gestaltung fesselnder visueller Storys in der 3D-Animation zu ermöglichen.

Während des gesamten Kurses werden wir einen progressiven Aufbauprozess durchlaufen, der damit beginnt, die Grundlagen für den visuellen Ausdruck in der Animation zu legen, die Animationsfähigkeiten zu stärken und schließlich einen Punkt zu erreichen, an dem Sie Ihre eigenen Stil für das endgültige Werk erreichen können. Über die Kursstunde hinaus können Sie Ihre Fähigkeiten und Ihr Verständnis durch zusätzliche Ressourcen, wie z. B. technische Walk-Through-Tutorials und persönliche Betreuung, weiter ausbauen.

Es werden thematische Übungen von Sitzung zu Sitzung erwartet, sowie ein kurzer Animationsfilm als finale Leistung.

Der Kurs wird auf English stattfinden.

Zur Anmeldung senden Sie bitte eine kurze E-Mail mit Motivationsschreiben und Portfolio oder einem Link zu Ihren Arbeiten an diese E-Mail-Adresse: [<mailto:hsiao-pei.kao@uni-weimar.de>](mailto:hsiao-pei.kao@uni-weimar.de) .

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 50 %

Voraussetzungen

Experience in Blender

Leistungsnachweis

Submission of a short animation

323210046 Modulare Leinwand - physical game design

J. Hüfner, Hübner, Lucas, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, in Raum Marienstraße 1b R301, 19.10.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Innerhalb dieses Moduls wird mit einer Modularen Leinwand gearbeitet. Diese besteht aus physischen Würfeln, auf welchen live interactive Inhalte projiziert werden können.

Das Modul konzentriert sich auf die praktische Entwicklung und Umsetzung von Spielen für diese Leinwand in der Unity game engine. Es werden Konzepte entworfen, prototypisiert und im Verlauf des Semesters umgesetzt

Voraussetzungen

Grundkenntnisse in einer 3D Engine wie Unity, Unreal, Godot oder Blender sowie einen eigenen Rechner

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an dem Modul
- Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse und der Endabgabe
- Dokumentation der Ergebnisse

323210052 Art as my hobby...

J. Brinkmann

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 17.10.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

...My hobby as Art

In this course we will take a look at the general concept of the hobbyist and hobby culture and try to contrast the hobby movement with institutional art. We will also take a look at outliers that work in the realms of outsider art.

Furthermore, we will use our new insights as an inspiration to take a look at our own hobbies and discuss whether and in what way we might utilise them in our own artist practice ;)

Voraussetzungen

To register, please apply with a short motivation email: joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323210053 Audiobaukasten – Sendung, Mischung, Klanggestaltung

J. Langheim

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Im „Audiobaukasten“ geht es darum, die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio kennenzulernen. Vermittelt werden dabei die Grundlagen des Signalflusses im Studio sowie der Einsatz von Equalizern und Dynamikeffekten. Im Mittelpunkt steht außerdem der Umgang mit gängigen Schnittprogrammen (z.B. Reaper) und mobiler Aufnahmetechnik. Dabei werden wir uns unter anderem folgenden Fragen widmen:

Ist es möglich den Hall eines Raums aufzunehmen? Was hat es mit dem Knie eines Kompressors auf sich?
 Wie verräumliche ich eine Mono-Aufnahme? Wie laut sind Loudness Units? Was haben Kugeln mit Multikanal-Aufnahmen zu tun?

Die Teilnahme am Audiobaukasten qualifiziert zur selbstständigen Arbeit in den Sound Studios und befähigt zur Produktion eigener Audiobeiträge.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben der regelmäßigen aktiven Teilnahme auch die Mitwirkung an der 48 Stunden-Sendung am Ende des Semesters erforderlich.

Voraussetzungen

kurzes Schreiben mit Darlegungen der Kenntnisse im Bereich der Audio-Produktion an jason.langheim@uni-weimar.de bis zum 08. Oktober 2023

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, eigene Audioproduktion, Beteiligung am Semesterabschluss

323210054 Duchamp on spatial.io

J. Brinkmann

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, Seminarraum 104, M7b, ab 20.11.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Have you ever walked through a contemporary art exhibition, looked at a sculpture and thought "I could do that, too"? In the beginning of the 19th century artists like Marcel Duchamp not only challenged what can be called art, but also put a new light on the skills an artist has to bring to the table, to be able to place their work in an art exhibition. Concept art can give you the freedom to experiment with speculative ideas, create (a-) political statements and challenge what it means to make art.

When trying to create art with a computer, specifically with a game engine like Unity, things can become a bit more confusing. Learning a new program can be challenging and will take a lot of effort. It's easy to get lost and be overwhelmed by its possibilities. That makes it harder to create something meticulous.

So, let's look at the idea of making art with a game engine, through the eyes of Duchamp. But let's keep it simple and try to use the concept of making a sculpture and translate it to the digital world.

After an introduction to unity we will create sculptures and exhibit them on spatial.io. An interesting place, that might become the YouTube of virtual worlds in the future...

Voraussetzungen

To register, please apply with a short motivation email: joerg.brinkmann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323210055 Elektroakustische Musik I**H. Rehnig**

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander. Der zweite Teil beinhaltet die Einführung in das notwendige basale Hintergrundwissen von Höranatomie über Schallausbreitung bis zur Mikrofonierung von Objekten und soundscapes. Zudem verschaffen wir uns einen Überblick über die vielfältigen Werkzeuge der Klanggestaltung. Im Sommersemester folgt dann der zweite Teil des Kurses, der sich verstärkt auf die Analyse und Praxis bezieht.

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

323210056 Entwerfen mit pilzbasierten Materialien**A. Volpato**

Werk-/Fachmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 27.10.2023 - 27.10.2023

Fr, Einzel, 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 10.11.2023 - 10.11.2023

Fr, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 24.11.2023 - 24.11.2023

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 08.12.2023 - 08.12.2023

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 15.12.2023 - 15.12.2023

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 22.12.2023 - 22.12.2023

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

The course is about designing and creating fungal based objects and structures of artistic, experimental or architectural nature.

Students can join the project suggested by the teaching team, or propose an own project.

Teachers will supervise the process and lead students of art, design and architecture in realising the projects.

No prior knowledge in mushroom cultivation or biology is required.

Voraussetzungen

Send a short e-mail quickly introducing yourself and your motivation at: alessandro.volpato@uni-weimar.de

If you plan to realise an own project, attach a ^100 word description

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323210057 Fake Fiction - Reports From Another World

P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Präsenztermine: 16.10. 30.10. 13.11. 27.11. 11.12. 8.1. 22.1. 5.2., 16.10.2023 - 05.02.2024

Beschreibung

Fake Fiction - Reports From Another World

Im Rahmen dieses Fachmoduls gestalten die Studierenden kurze Berichte im Stil von Mockumentaries.

Reale Geschichten, ob historisch oder kontemporär, werden in diesen Kurzberichten durch entscheidende inhaltliche Veränderungen neu ausgerichtet. Hierbei wird ein zentrales Detail gezielt ausgewählt und abgeändert, was zu einer völlig neuen Erzählung führt.

Neben der Vertiefung in Drehbuchschreiben und visuellem Storytelling widmen wir uns auch dem Aspekt der Recherche sowie der Analyse von Ursache und Wirkung.

Das Ergebnis sind kurze Filme, die ausgehend vom "Was wäre wenn?" Gedanken in eine veränderten Realität hineinschauen.

Der Kurs findet alle zwei Wochen statt.

Bitte bewerben Sie sich mit einem kurzen Motivationsschreiben (max. ½ Seite) bis zum 8.10. bei:
polina.horosina@uni-weimar.de

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Abgabe Film

323210058 Musikinformatik: Csound I

M. Marcoll

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 15:30 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 25.10.2023

Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese.

Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese.

Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

323210059 Physical Computing: Designing Bright Ideas

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, ab 16.10.2023

Beschreibung

Stemming from a practical exploration of designing and constructing interactive systems that can sense and respond to their physical surroundings, this course delves into the captivating realm of light and its role in electronic artworks. As we extend computing beyond the paradigm of the screen, keyboard, and mouse, we will learn how to connect sensors and actuators to create devices that can interact directly with their environment.

We will cover fundamental technical skills in electronics and embedded programming while gaining a deeper understanding of light-centered interactions and how to design interfaces for non-screen-based devices.

This is a student-driven course. Topics will be determined by the interests/needs of the class.

No prior experience in electronics or programming is required.

Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation and the completion of a final project.

323210060 Mehr als nur Technik - Annäherung an das Tonstudio als kreativer Raum

J. Langheim

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Projektraum 203, ab 19.10.2023

Beschreibung

"A similar kind of learning takes place in the [...] studio. Each device and program has particular strengths and limitations. One must beware of falling into the trap of complacency with respect to one's tools. Even general-

purpose toolkits impose aesthetic, technical, and sonic biases. Anything may be possible in theory, but is it easy to design and interact with, and is the sonic result worth the development effort?"
 -Curtis Roads (2015)

Im Kurs "Mehr als nur Technik" wollen wir die von Curtis Roads aufgeworfene Frage bewusst ignorieren. So werden wir mit Blick auf die Arbeit im Tonstudio nicht nach der Effizienz der einzelnen Werkzeuge fragen. Ziel des Kurses ist es vielmehr das Potential des Tonstudios als kreativen Raum auszuschöpfen. Dabei steht nicht das Ergebnis, sondern vielmehr der Weg im Fokus. Als künstlerisches Labor dient uns das frisch fertiggestellte Studio für Klangkunst in der Marienstraße 5 – ein Raum, der nahezu leer steht und uns damit optimale räumliche und akustische Bedingungen bietet.

Wir werden vor Ort unter anderem mit der Hängung von Lautsprechern experimentieren, Mikrofone an ungewöhnlichen Stellen positionieren und kabellose und kabelgebundene Feedbackschleifen erzeugen. Ausgangspunkt hierfür wird eine Beschäftigung mit historischen Beispielen von Experimentalstudios sein. Auch werden wir uns gemeinsam mit Werken beschäftigen, in denen das Studio ebenfalls als Instrument verstanden wurde. Aus den Experimenten soll zum Ende des Semesters eine Performance entstehen.

Die Sprache der Veranstaltung wird in der ersten Sitzung gemeinsam festgelegt.

Voraussetzungen

kurzes Motivationsschreiben an jason.langheim@uni-weimar.de bis zum 08. Oktober 2023

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Beteiligung am Semesterabschluss

323210061 Radio Alice: Live Radio Performance

E. Krysalis

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 20:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 19.10.2023

Beschreibung

Am 9. Februar 1976 beginnen in Bologna politische Aktivist*innen, Dichter*innen, Künstler*innen, Student*innen und Hörer*innen mit der Ausstrahlung von Radio Alice. Es wird eines der einflussreichsten Radioprogramme der freien Radioszene und die Medienlandschaft in einer Mischung aus Wahrheit und Mediensabotage reformieren.

Einige Monate später, am 12. März 1977, führte die Polizei eine Razzia in den Studios von Radio Alice durch.

„Die Polizei begann erneut an die Tür zu klopfen. (Stimmen) Alice! Da ist die Polizei an der Tür - sie kommen rein! Sie sind drin! Wir haben die Hände hoch! Sie sind drinnen! Wir nehmen die Hände hoch!“

In diesem Kurs lesen wir über Radio Alice und die politische Situation im Italien der 70er Jahre, wir sehen uns Filme an, hören Aufnahmen und andere Werke, die von dieser "Schöpfung divergierender Realitäten" inspiriert wurden - wie France Berardi sie beschrieb.

Was können wir von Radio Alice lernen? Wie können wir mit der aktuellen globalisierten Medienlandschaft interagieren? Wie können wir die derzeitigen Übertragungswege reformieren und nutzen?

Ziel des Kurses ist es, eine kollektive/anthologische Live-Radio-Performance am 9. Februar zu recherchieren, sich vorzustellen, zu gestalten und auszustrahlen, die von den Begriffen Piratenradio, Live-Radiopraktiken und Autonomie inspiriert ist.

Die Sendung am 9. Februar wird in Zusammenarbeit mit USMARADIO in San Marino und Radio Tsonami in Chile stattfinden.

Voraussetzungen

Informal Mail mit Motivation zur Teilnahme am Kurs + kurze Beschreibung der Vorkenntnisse an: eleftherios.krysalis@uni-weimar.de bis 08. Oktober 2023

Audiotechnische Vorkenntnisse sind wünschenswert, aber nicht notwendig.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme und Teilnahme an der finalen Performance

323210063 StadtLandKlang – Audio zur Besucher:innenführung

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Do, Einzel, 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, Weitere Termine werden noch bekannt gegeben, 26.10.2023 - 26.10.2023

Beschreibung

Audioguide, Audiowalk, Serious Game... In der Museumslandschaft und im Bereich der Ausstellungen und Stadtführungen etablieren sich immer mehr Formen der akustisch geführten Touren. Wir erkunden die Vielfalt der medialen Formen und versuchen uns in eigenen Projekten dieser Art.

Im Verlauf des Semesters können je nach Bedarf Termine zu Workshopeinheiten gebündelt werden. Eine Absprache dazu findet zu Beginn des Semesters während der ersten Kurstermine statt.

Bemerkung

Lehrende: Josephine Prkno

Voraussetzungen

EM 1, erste Erfahrungen in Audioaufnahme und -schnitt

Leistungsnachweis

Eigenes kleines Projekt mit zugehöriger Dokumentation in schriftlicher Form

323210064 Sound Source - Light Sink

Veranst. SWS: 4

C. Wegener

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 17.10.2023

Beschreibung

Im Kurs 'Sound Source - Light Sink' möchten wir uns mit dem Zusammenspiel von Klang und Licht beschäftigen. Es sollen verschiedene Möglichkeiten der Beleuchtung zu Audioaufnahme und -Wiedergabe in Synchronisation gebracht werden. Dazu wollen wir LEDs oder DMX Scheinwerfer mittels Arduino synchron zu einer Audioaufnahme ansteuern. In einem ersten Schritt soll auf diese Weise eine Licht- und Klangkomposition entstehen. Anschließend erkunden wir, wie Klang und Licht in Echtzeit zu einander übersetzt und synchronisiert werden können. Dafür setzen wir die grafische Programmiersprache Pure Data ein.

In dem Kurs werden Grundkenntnisse der Arduino-Programmierung vermittelt. Der Kurs richtet sich an Anfänger in der grafischen Programmierung in Pure Data oder Max/Msp. Wenn möglich sollte zum Kurs ein Laptop für die Programmierung mitgebracht werden.

Zusätzlich sollte ein Budget von 20 bis 30€ für die Anschaffung eines Arduino eingeplant werden.

Bei Interesse sendet bitte ein Motivationsschreiben und ein Portfolio an clemens.wegener@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

323210065 Synthesizer Lötworkshop

M. Neupert

Werk-/Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Sa, Einzel, 09:00 - 16:45, Elektroniklabor Marienstraße 5, Raum 101, 11.11.2023 - 11.11.2023

Beschreibung

Dieser 2-Tages Workshop führt in Bauteile analoger Schaltungen ein. Der Fokus liegt auf dem Erlernen des sicheren Umgangs mit Lötkolben und Multimeter als einer Einführung in das Elektronik-Labor. In diesem praxisorientierten Workshop wird ein Eurorack Synthesizer-Bausatz gebaut.

Es entstehen Kosten für den Bausatz < 40€

Leistungsnachweis

Erfolgreicher Abschluss ist ein funktionsfähiger Zusammenbau des Synthesizers.

323210066 Where the sound happens - Wo der Klang entsteht

H. Rehnig

Werk-/Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 16.10.2023

Beschreibung

Das, was wir als Klang erleben, gibt es eigentlich gar nicht. Es ist eine Illusion, oder besser eine Sonifikation, die uns das Gehirn als Deutung von winzigsten Luftdruckunterschieden um uns herum anbietet, um Rückschlüsse auf unsere Umgebung zu ziehen. Und zwar kugelförmig in alle Richtungen und von Orten, die wir mitunter nicht einmal sehen können.

Wir zeichnen den Weg nach, wie das Gehirn die zwei Wellenformen, die unsere Trommelfelle erreichen, dechiffriert und daraus Informationen gewinnt. Dieser Prozess ist einerseits unvorstellbar präzise. Andererseits wartet er auch mit Artefakten auf, die die Klarheit dieser Übersetzung in ein Klangereignis stören und zu Irritationen führen können. Im Kurs streifen wir Bereiche der Akustik, Biologie, Anatomie, Neurologie und Psychoakustik.

Zum Ende des Semesters sollen kompositorische oder klangkünstlerische Studien entstehen, die sich Erkenntnisse aus dem Kurs zu nutze machen, um auf eben diesen Prozess zu verweisen.

Bemerkung zu den Kurszeiten: Im Verlauf des Semesters können je nach Bedarf Termine zu Workshopeinheiten gebündelt werden. Eine Absprache dazu findet zu Beginn des Semesters während der ersten Kurstermine statt.

Voraussetzungen

Selbstständiger und sicherer Umgang mit einer DAW und Grundkenntnisse in der Studioarbeit. Basale Kenntnisse in MaxMSP oder einer anderen Programmierumgebung empfohlen/vorausgesetzt.

Leistungsnachweis

Test am Ende der Vorlesungszeit

323210067 Umbruch. Konzeption und Produktion einer Feature-Serie?

F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 16.10.2023

Beschreibung

Die Stimme stockt, ein Räuspern, ein tiefes Einatmen: O-Töne erzählen uns viel mehr, als das, was mit Worten gesagt wird. Durch Stimmklang, Brüche, Geräusche, akustische Situationen, Pausen. Wir wollen uns ein Semester lang dem künstlerischen Erzählen mit O-Tönen widmen. Auf der Basis von im Kurs aufgenommenen O-Tönen wollen wir gemeinsam eine Feature-Serie konzipieren und produzieren. Darin liegen auch politische Fragen: Wer und welche Stimmen sind hörbar, und welche nicht?

Inhaltlich fokussieren wir uns auf die Nachwendezeit in Weimar: Wie hat sich Weimar in den 90ern verändert? Welche Orte waren damals wichtig, welche sind es heute? Wie haben sich Grenzen, Übergänge, Zentren verschoben? Und wie kann das hörbar gemacht werden?

Wir werden gemeinsam Features hören, Interviewtechniken ausprobieren, Zeitzeug*innen-Interviews führen, diese gemeinsam analysieren, Orte besuchen, Interview-Schnipsel anordnen und schließlich gemeinsam eine Feature-Serie produzieren.

Das Fachmodul findet in Kooperation mit dem Seminar "Weimarer Orte erzählen vom Umbruch" (Architektur und Urbanistik) statt, mit dem gemeinsam fünf Seminartermine, sowie die Abschlusspräsentation stattfinden.

Voraussetzungen

Anmeldung durch formloses Motivationsschreiben + knappe Beschreibung der Vorkenntnisse an:
frederike.moormann@uni-weimar.de bis zum 08. Oktober 2023

Grundkenntnisse in Aufnahmetechnik & Audioschnitt (Audi-obaukasten I oder Vergleichbares) sind erwünscht.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, gemeinsame Konzeption der Feature-Serie, Produktion einer Folge, gemeinsame Vorbereitung der Präsentation/ Ausstellung der Feature-Serie

323210068 Navigating Sound Studies #2

M. Pietruszewski, K. Ergenzinger, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, 02.11.2023 - 01.02.2024

Beschreibung

Lehrende: Marcin Pietruszewski

Einführende Lehrveranstaltung 2 in den Bereich der Sound Studies

Die Lehrveranstaltung wird geplant von der*dem neuen*m Mitarbeiter*in der Akustische Ökologien und Sound Studies durchgeführt werden. Genauere Beschreibung folgt nach dem Auswahlprozess.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

Voraussetzungen

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

kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de,

studio@marcinpietruszewski.com

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme,

323210072 DIY Biogielabor Einleitung**A. Volpato**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 20.10.2023

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 20.10.2023

Beschreibung

This course serves as introduction for the DIY bio lab and its activities. In order to pursue own projects, students have to get familiar with the equipment, the workflow and the specimen.

These two days will onboard students, explain which kind of equipment there is and how to use it, propagate a mushroom culture or the slime mold, explore projects that have been done in the lab and mediate a brain storming session to draft possible projects.

The course will give access to the possibility of developing an own project in the biolab. Without attending the course, it won't be possible to proceed with an own project.

Voraussetzungen

Send a short e-mail quickly introducing yourself and your motivation at:
alessandro.volpato@uni-weimar.de

No previous knowledge is required

Leistungsnachweis

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

323240004 Musik und Technologie

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

wöch., 15:15 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011

Beschreibung

Klangästhetik der Fehlfunktion

Das Seminar „Musik und Technologie“ behandelt den Themenkomplex „Cracked Media“. Unter diesem Begriff werden solche Arten von Medien zusammengefasst, deren Nutzbarkeit in unterschiedlichen künstlerischen Kontexten der letzten 40 Jahre gezielt zu Fehlfunktionen geführt wurde und wird. Dazu zählen u.a. Aufnahme- und Abspielgeräte (z.B. Kassettenrekorder, Plattenspieler), Mischpulte (No-Input-Mixer), elektronisches Spielzeug (präpariert mit Circuit Bending), Computerchips und Gaming Devices (als Chiptunes- Musikinstrumente). Exemplarisch werden im Seminar Arbeiten aus den Bereichen Neue Musik, Bildende Kunst und Medienkunst besprochen, ebenso wie Phänomene verschiedener Underground-Szenen jenseits des Kulturbetriebs, in denen oben genannte Medien umfunktioniert und kompositorisch oder improvisativ genutzt werden.

Bemerkung

Lehrende: Julia Mihaly

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Semesterabschluss

923210002 Bauhaus Module: SÄULE—PFEILER—STÜTZE: Disruptives Potenzial, Raumintervention und Machtsymbol

B. Wudtke, F. Marenbach, N.N., Projektbörse Fak. KuG, F. Veranst. SWS: 6

Schöppner

Fachmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 15:00, Termin der ersten Veranstaltung* 11.10.2023 Digital kick off Q&A via BBB, 11.10.2023 - 11.10.2023

Beschreibung

Es ist ein, wenn nicht das Grundelement der Architektur. Von der Klassik bis zur Moderne hat es eine Vielzahl von Bezeichnungen: Säule, Stütze, Ständer, Pfosten, Stele, um nur einige zu nennen. Von schlicht reduziert bis opulent geschmückt hat sich das Erscheinungsbild der Säule im Laufe der Jahrtausende stetig gewandelt und weiterentwickelt. Die bauliche Einbindung hat sich parallel zum technischen Fortschritt angepasst. Die Säule ist seit jeher ein Symbol der Macht. Von der Antike bis zum Dritten Reich wurde sie immer wieder als ideologisches Element der Architektur eingesetzt. Vor dem Hintergrund aktueller Diskussionen, inwieweit die moderne Architektur zu klassischen Mitteln der Architektur zurückkehren soll, wollen wir uns kritisch mit diesem Objekt und seinem disruptivem Potential auseinander- setzen.

Im Kurs wollen wir Positionen aus Kunst, Kultur und Politik analysieren, Orte aufzusuchen und unter die Lupe nehmen und aus den gewonnenen Erkenntnissen etwas Neues entstehen lassen. Das Ergebnis des Kurses soll eine oder

mehrere Säulen in Kombination mit einer weiteren raum- oder zeitbasierten Arbeit sein, die von den Studierenden allein oder in Gruppenarbeit erstellt werden.

Die Sprache der Veranstaltung wird in der ersten Sitzung gemeinsam festgelegt.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Felix Schöppner (stud. MA KG) und Florian Marenbach (stud. BA AU). Die Mentorenschaft übernimmt Prof. Birgit Wudtke (KG).

Schätzung der Präsenzlehre in % 50 Präsenztermine: Nach Absprache

Art der Onlineteilnahmen BBB

Termin der ersten Veranstaltung* 11.10.2023

Digital kick off Q&A via BBB / <https://meeting.uni-weimar.de/b/fel-fj9-jgp-bol>

Art der Prüfungsleistungen: Note

Voraussetzungen

Grundkenntnisse Fotografie und Kamerahandhabung. Handwerkliches Geschick von Vorteil. Wenn Teilnehmende im Rahmen des Kurses in den Werkstätten arbeiten möchten, müssen die nötigen Werkstattbescheine vorliegen oder erworben werden. Im nächsten Schritt muss mit den Werkstattleitern abgesprochen werden ob es die Kapazitäten zulassen. Es kann nur in den fakultätseigenen Werkstätten der Teilnehmenden gearbeitet werden.

Bitte schicken Sie uns im Vorfeld ein kurzes Motivationsschreiben (1 Absatz / 3 Sätze) sowie eine kurze Übersicht von bis zu 3 Arbeiten aus den vergangenen Semestern an: florian.michael.marcus.maurice.marenbach@uni-weimar.de felix.matthias.schoeppner@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Fotografische Arbeit, Modell/Plastik/Installation, Dokumentation, Präsentation/Ausstellung.

Die Studierenden können 3LPs oder 6LPs wählen. Die Kursarbeit wird entsprechend zugewiesen.

923210003 Bauhaus Module: (un)scripted political landscapes: Syrian (post-war) perspectives

M. Weisbeck, N.N., A. Palko, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:30, Projektraum 101 - Marienstraße 1b — every Friday 13:30-15:30, 20.10.2023 - 02.02.2024

Beschreibung

This course delves into the fusion of text-based art and socio-political narratives and realities, words become portals to socio-political complexities. How does text-based practice embody transformative knowledge? Between artistic object and political action, how does this practice challenge personal, social and political authorities? What are the statements and positions we share and want to visible in the time of connected political landscapes?

The course through lectures and talks with invited guests, will introduce narratives, and subjective perspectives and experiences from the Syrian political context (the case study), the history of text-based art as conceptual art, and relevant approaches, mediums and techniques, which will be the starting point and the basis of themes for the participants to develop and address through their text-based graphics and/or multi-media projects towards the end of the course.

The course concludes with a showcase merging theory, practice, political awareness, and personal reflections. Participants will engage in workshops transforming theory, experiences and skills into tangible expressions, sparking critical dialogue and embodying collected knowledges.

Engaging with text-based art as a tangible embodiment of knowledge, enabling participants to explore the nuances of the political discourse, social narratives and subjective experiences, and through the project practical part, they will translate them into impactful art objects and political actions.

Methodological-Didactic Concept:

- Interdisciplinary: Including a dynamic interchange between theory and practice, creating a space where diverse fields converge to explore views on critical political context and text-based art's role as an embodiment of transformative knowledge.
- Talks with experts: voices share experiences, adding local and practical aspects to the discussions and the understanding of the topic, this will help broadening participants' perspectives on the political discourse, social narratives, and personal experiences and artistic approaches.
- Artistic Workshops: project production workshops (printing and graphics or other suggested mediums...) transform theoretical insights, experiences and practical skills into tangible artistic forms of expressions in which the participants will develop their subjective point of view, reinforcing the course's emphasis on text-based art as a medium of political action and knowledge embodiment.
- Discourse and Reflections: Creating a space of dialogue across cultures and viewpoints, fostering empathy, and nurturing critical thinking, during the course period and after while showing the project which serves as a culmination of the methodological-didactic journey, addressing text-based art, political discourse, social narratives, and personal reflections into a tangible testament of knowledge's embodiment through practice.

Bemerkung

The course is conducted as a students' "Bauhaus.Module" by Nawar Alhusari (stud. PhD K+G). The mentorship lies with Prof. Markus Weisbeck (K+G).

Sprache: Englisch
Language : English

Voraussetzungen

Interest in politics and social change and openness to debate on social issues, active participation in the course process.

we kindly ask you to send a short letter of motivation till 12.10.2023 to: nawar.alhusari@uni-weimar.de

923210004 Bauhaus Module: Was ist das? Blaues Licht. Und was macht es? Es leuchtet blau.

P. Horosina, N.N., Projektbörsen Fak. KuG
Workshop

Veranst. SWS: 2

BlockWE, 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Studio 1 105, Steubenstraße 6a, Studio 1 Raum 105 A, 01.12.2023 - 03.12.2023

BlockWE, 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Studio 1 105, Steubenstraße 6a, Studio 1 Raum 105 A, 08.12.2023 - 10.12.2023

Beschreibung

Lights! Camera! Action! Ein wichtiger Bestandteil von Filmen ist das Licht. Doch wie funktioniert Filmbeleuchtung eigentlich? Wie und womit baue ich gute Lichtinstallationen? Und wie kann ich die Story meines Films durch Licht noch intensiver erzählen?

Um all diese Fragen und vieles mehr geht es im Filmlicht Workshop.

Denn ohne Licht kein Film. Licht ist so viel mehr als nur hell. Licht macht Stimmung, Licht erzählt Geschichten und im Schatten liegt manchmal mehr Bedeutung als im Licht selbst.

An zwei Wochenenden können in diesem Workshop alle wichtigen Sachen ums Licht gelernt werden, sodass ihr danach eigenständig und kreativ eure Filme ausleuchten könnt.

Nach theoretischen Grundlagen über das Equipment, Set-Sicherheit und Ausleuchtungs-Basics geht es ans praktische Aufbauen, Ausprobieren und kreativ Denken.

Bitte bewerbt euch bis zum 8.10.2023 mit einem kurzen Motivationsschreiben (max. ½ Seite) bei:
carlotta.elisa.schroeder@uni-weimar.de

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

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Carlotta Elisa Schröder (stud. BA KG). Die Mentorenschaft übernimmt Polina Horosina (KG).

Schätzung der Präsenzlehre in % 100

01.-03.12.2023 je 10-17h

08.-10.12.2023 je 10-17h

Voraussetzungen

Interesse an Film und Filmlicht.

Leistungsnachweis

Kreatives Ausleuchten einer Szenerie

923210014 Making the Artist Present. Exploring Performative Practices

U. Damm

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 19.10.2023

Beschreibung

This class provides space and time to gather and explore performative acts as a means of artistic practice.

Performative acts encompass our relationships, subjective positioning in the world, and culture. While they have always been taking part in art production, performance art as a medium itself is relatively new. Due to its transient nature this medium can have an air of the mythical and intangible. However, it offers great potential for subversive artistic expression. Together we will

delve into the enticing scopes of this medium.

Throughout the semester we will examine what it is that constitutes performance. We will explore diverse methodologies of performance art and the significance of embodiment. We will also investigate the dynamics between performers and audience, as well as the concept of shared space.

While these are some of the questions we will address, the aim is to create a space that welcomes all types of questions, impulses, and experiments from its participants. The course will be open to explore various dimensions of performative practice. We will engage in bodily movement, active participation, perception, analysis, and discussions. Along the way we want to give focus to perceiving space, time and community. Our approach will be practise-based, but complementing it by readings can be worthwhile. Time will be offered to share and discuss inputs.

The impulses and experiments we undertake will depend on the interests of the group, but some potential areas of exploration include:

- Presence and co-presence
- Rhythm, repetition and exhaustion
- Absence and silence
- Scores (performance instructions)
- Voice and movement
- Space
- Public sphere
- Cyberspace and performance in the digital age

Feel free to bring your own ideas and interests and enrich the collaborative experience!

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Martin Müller (stud. MA K+G). Das Mentoring übernimmt Prof. Ursula Damm (K+G).

Voraussetzungen

Anyone interested in a practical approach to performance is welcome to join, regardless of their background or expertise. If interested, write a short mail to martin.mueller@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Class attendance, active participation, final performance

923210016 Telling Sound Stories

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, + mehrtägige Workshops, Theaterproben (19.-25. Februar im Außenraum, ab 26. Februar-7. März) & Aufführungen: 7. März (Premiere), 10. + 13. März., ab 17.10.2023

Beschreibung

Das Fachmodul ergänzt das im WiSe 2023/24 stattfindende interdisziplinäre Projektmodul "STEINALT- Do Rocks Listen?" (Experimentelles Radio, Prof. Singer / Arts and Research, Prof. Alexandra Toland).

Es ist für Teilnehmer*innen des Projektmoduls verpflichtend. In Kooperation mit der Studio.Box des Theater Erfurt wird dort ein kollektives künstlerisches Projekt erarbeitet und realisiert (siehe VIVZ).

Was bedeutet Altern und wie lässt es sich auditiv einfangen? Ist Altern überhaupt noch zeitgemäß? Und wie altert Nicht-Menschliches?

In einer immer älter werdenden Gesellschaft stehen wir vor sozialen und politischen Verschiebungen, die eine künstlerische Auseinandersetzung erfordern. In dem Kurs werden wir diesen Themenkomplex aus soundkünstlerischer und urbanistischer Perspektive aufgreifen.

Ort der Auseinandersetzung ist der Stadtraum rund um das Theater Erfurt. Einst ein industrielles Zentrum, befindet sich dort heute ein Stadtteil, der von Seniorenresidenzen geprägt wird. Ziel des Projekts ist es, mit den Bewohner*innen ins Gespräch zu kommen und diese in einen generationenübergreifenden Dialog über das menschliche und nicht-menschliche Altern einzubeziehen.

Gestützt wird die Erarbeitung der dramaturgischen Konzepte durch einen Workshop mit Paula McFetridge (Kabosh Theatre Company, Belfast) im Dezember, die zahlreiche Erfahrungen in der Umsetzung von ortsspezifischen und partizipativen Theaterproduktionen mitbringt.

Inhalte des Fachmoduls sind das Erarbeiten und Durchführen von Interview- und Recherchemethoden aus verschiedenen Disziplinen, ortsspezifisches Arbeiten und ein sicherer Umgang mit verschiedenen Aufnahmetechniken. Zudem wird Erfahrung in der Planung, Organisation und Durchführung einer Audioproduktion für ein außeruniversitäres Publikum erworben.

Das "Institut für freiwillige Materialermüdung" wird den Studierenden vor allem in der Phase der eigenständigen Projektentwicklung im Dezember/Januar zur Seite stehen.

Die Summe der künstlerischen Arbeiten und Positionen der Studierenden münden in einem Versuch, dem konventionellen Altern performativ zu trotzen.

Lasst uns gemeinsam alt werden. Oder jünger?

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Lisa Albrecht (stud. MA K+G), Valentin Dudeck (stud. MA K+G) und Moritz Hanfgarn (stud. BA K+G), Karlotta Sperling (stud. BA K+G) — als "Institut für freiwillige Materialermüdung". Das Mentoring übernehmen Prof. Nathalie Singer (K+G) und Eleftherios Krysalis (K+G).

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Kursen im Oktober/November, am Workshop im Dezember und an den Proben/Aufführungen im März 2023.

Eigenständige Erarbeitung eines performativen Audiowalks für die StudioBox des Theaters Erfurt gemeinsam mit Kabosh