

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

Winter 2024/25

Stand 23.04.2025

English-taught courses of the Faculty

3

English-taught courses of the Faculty

324210000 All Ears on Me: Klangkomposition in neuen Medienumgebungen

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 21.10.2024

Beschreibung

Lehrender: Jascha Hagen

Wie sollen wir uns als KlangkunstlerInnen in einem neuen Medienumfeld zurechtfinden, das zunehmend von schnellen, kurzen visuellen Inhalten dominiert wird? Wie können wir in einer Landschaft, in der flüchtige Bilder und schnelle Videos die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sicherstellen, dass unsere Arbeit auch wirklich gehört wird? Ist es überhaupt wünschenswert - oder möglich - in diesem schnelllebigen, visuell orientierten Raum um Aufmerksamkeit zu konkurrieren?

In einem Zeitalter, in dem digitale Plattformen Eingängigkeit und visuelles Engagement in den Vordergrund stellen, könnten wir Andy Warhols berühmte Aussageneu formulieren: "I don't care about fame, but can you listen to my music for 15 minutes?"

In diesem Kurs werden wir die sich entwickelnden Konzepte von Autorenschaft, Eigentum und Authentizität im Kontext der Medien des 21. Jahrhunderts untersuchen. Wir werden uns mit aktuellen künstlerischen Positionen beschäftigen, die versuchen, sich entweder in die Strukturen des Plattform-Kapitalismus zu integrieren oder sich von ihren Zwängen zu befreien. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Praxis: Die StudentInnen werden ihre eigenen Klangkompositionen erstellen und die theoretischen Diskussionen praxisnah umsetzen.

Bemerkung

Erster Einführungstermin - 21.10.2024 um 13:30 Im Anschluss Termine nach Absprache, hauptsächlich in Blockformat bis Ende Dezember.

324210001 Animation Playground II

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Exkursion Dok-Leipzig, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Das Modul „Animation Playground II“ baut auf den in Teil 1 erlernten Fähigkeiten auf. Dieser Kurs richtet sich an Studierende mit Vorkenntnissen im Bereich Animation, die ihre Fähigkeiten durch die eingehende Erkundung technischer und ästhetischer Möglichkeiten auf die nächste Stufe bringen möchten. Dieser Kurs konzentriert sich auf die Kernelemente der Animation: die Vermittlung von Botschaften durch Bewegung und Timing. Sie werden verschiedene Übungen (Morphing, Looping, Staging and Transitions) mit unterschiedlichen digitalen und analogen Techniken (Zeichen, Kohle, Öl auf Glas) absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. Dieser Kurs richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design. Er wird je nach Bedarf auf Englisch und/oder Deutsch unterrichtet.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de. Es werden Block-Workshops abgehalten, daher müssen die Bewerber zeitlich flexibel sein.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100%

Art der Prüfungsleistungen: Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Belegung Animation Playground I oder Vorkenntnisse der Prinzipien und Grundlagen der Animation.

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

324210002 Anonymous Materials**K. Zipfel**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ziel des Seminars ist es, den Zugriff auf vorgefundenes Material und Ästhetik in der künstlerischen Praxis zu schärfen. Ob Sperrholz, Gartenerde oder Jeans, selbst das allgegenwärtigste Material ist Träger von Geschichte und sozialen Implikationen, die bewusst eingesetzt oder künstlerisch hinterfragt werden können. Indem wir Skulptur als Methode verstehen, um die physische Welt zu reflektieren, suchen wir nach Strategien, mit Referenzen zu Alltagsästhetik zu arbeiten und dadurch Bedingungen der Gegenwart begreifbar zu machen.

Das Seminar besteht aus einem Mix aus künstlerischen Positionen, Kunstdiskurs, angewandter Theorie, der Durchführung einer eigenen Feldstudie zu Oberflächen, dem Entwickeln und überzeugenden Pitchen neuer Ideen, sowie dem gemeinsamen Kuratieren einer Ausstellung.

Verpflichtender Teil des Kurses ist eine Exkursion nach Hamburg vom 06. bis 08.12., wo wir verschiedene Institutionen besuchen und Ausstellungen mit geschärfter Wahrnehmung diskutieren. Reise- und Übernachtungskosten können teilweise übernommen werden.

Die Sprache (Englisch oder Deutsch) passen wir den Bedürfnissen der Teilnehmenden an. Das Seminar findet in der Regel zweiwöchentlich statt, die genauen Termine werden in der ersten Sitzung am 21.10. bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Referat, künstlerische Arbeit oder Konzept

324210003 Art is looked at—and sometimes can also be read**M. Groß, J. Gunstheimer, R. Liska**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 11.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

WROOOOOM! Geschriebener, getippter oder gedruckter Text ist ein wesentlicher Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation und dennoch scheinen Bilder *"DINGS"* oftmals direkter auf den Punkt zu bringen. Wort und Bild halten wir normalerweise für zwei eigenständige, grundlegend voneinander verschiedene Aussage- und Gestaltungsweisen mit getrennter Geschichte und je eigener wissenschaftlicher und kritischer Bearbeitung. Im Alltag begegnen sie uns jedoch häufig in enger Verbindung. _(#)_/

Auch in der Kunstgeschichte hat das Zusammenspiel von Bild und Text eine lange Tradition, von antiken Manuskripten und Wandbildern bis hin zu Werbung und Memes. Dabei reichen die resultierenden Lesarten von erklärend bis rätselhaft, konstruktiv bis widersprüchlich, ikonisch bis ephemere. Abhängig von den kulturellen, sozialen und technologischen Kontexten hat sich der Umgang mit verbalen und visuellen Informationen stetig verändert, was sich nicht zuletzt auch in der bildenden Kunst widerspiegelt.

Der Workshop gibt einen Einblick in Text- und Bildproduktion. Dabei wird der kunsthistorische Diskurs beleuchtet und konkrete Beispiele sowie deren Wirkweisen in der zeitgenössischen Kunst, Werbung und Internetkultur in den Blick genommen. Im praktischen Teil des Workshops sollen die Grenzen von Bild, Text und deren Kombinationsmöglichkeiten ausgetestet werden und künstlerische Arbeiten entstehen, denen Texte als Ausgangspunkt oder zentrales Motiv zu Grunde liegen. OMG

Leistungsnachweis

Mindestens eine künstlerische Arbeit.

324210005 Basic Coding for Artists

J. Hintzer, J. Hüfner, T. Liu

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 15:00, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 12:00, 11.12.2024 - 11.12.2024

Fr, wöch., 10:00 - 12:00, 13.12.2024 - 24.01.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 15:00, 16.12.2024 - 16.12.2024

BlockSat., 10:00 - 17:00, 02.01.2025 - 04.01.2025

Beschreibung

Im Fachmodul „Basic Coding for Artists“ beschäftigen wir uns mit den grundlegenden Prinzipien der Programmierung, die speziell auf die Bedürfnisse von Künstler:innen und Gestalter:innen zugeschnitten sind. Der Fokus liegt dabei auf der Erschließung kreativer Möglichkeiten durch Coding und der Entwicklung eines Verständnisses für digitale Medien als Ausdrucksform.

In diesem Kurs werden wir die Grundlagen des Creative Coding erkunden, wobei wir uns mit Konzepten wie Variabilität, Modifizierbarkeit und Interaktivität auseinandersetzen. Es geht nicht nur um das Schreiben von Code, sondern auch um die Schaffung von interaktiven Erlebnissen, die durch Programmierung zum Leben erweckt werden. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Code als kreatives Werkzeug nutzen können, um ihre künstlerischen Visionen zu verwirklichen.

Im Laufe des Kurses werden praktische Übungen durchgeführt, bei denen die Teilnehmenden eigene Projekte realisieren können. Sie experimentieren mit verschiedenen Programmiersprachen und Tools, um interaktive Installationen oder digitale Kunstwerke zu schaffen. Dabei wird Wert auf eine spielerische Herangehensweise gelegt, die es den Teilnehmenden ermöglicht, ihre Kreativität auszuleben und neue Ausdrucksformen zu entdecken.

„Basic Coding for Artists“ richtet sich an alle, die Interesse an der Verbindung von Kunst und Technologie haben – unabhängig von Vorkenntnissen im Bereich Programmierung. Der Kurs bietet eine inspirierende Plattform zur Erkundung der Möglichkeiten des Creative Coding und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Folgende Termine sind geplant:

28/29.11 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

2-4.1.25 ganztägig 10-17 Uhr in Präsenz

Onlinekursstermine von 6.12-24.1.25

Freitags von 10-12 Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210006 Bauhausfilm Kino Klub

W. Kissel, J. Hübner, P. Horosina, A. Vallejo Cuartas, N. Seifert

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Im „Bauhausfilm Kino Klub“ werden jede Woche dokumentarische, fiktionale und animierte Filme gezeigt. Dies können Filmklassiker oder aktuelle Produktionen sein. Begleitet werden die Filme entweder mit Diskussionen unter der Lehrenden und Teilnehmenden oder mit Werkstattgesprächen mit den Filmemacher*Innen der Filme.

Die Teilnehmenden 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. Studierende, die am Ende des Semesters ein kurzes Video-Essay über einen der Filme erstellen, erhalten 6 Credits.

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

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Leistungsnachweis

Videoessay

324210007 Bauhaus Inhouse

M. Saidov, S. Specht

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Do, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Das Bauhaus Inhouse gestaltet die visuelle Identität der Professur Typografie und Schriftgestaltung. Dabei wird ein neues Logo für die Professur gestaltet, welches für das kommende Semester den Instagram-Account darstellt. Des Weiteren gestaltet und organisiert das Bauhaus Inhouse Team die Ausstellung

zur Winterwerkschau, welche die Projekte und Kurse der Professur gemeinsam präsentiert. Dafür wird dann auch noch ein Poster mit Animationen gestaltet. Das Team wird von Ossian Osborne betreut.

Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-4 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

324210008 Bauhaus Master Lectures

M. Saidov, S. Specht

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS: 9

Beschreibung

"Bauhaus Master Lectures" ist die Vortragsreihe des Studiengangs Visuellen Kommunikation. Im Rahmen dieser Veranstaltungsreihe laden wir herausragende Gäste aus den Bereichen Design, Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft ein, um ihre wertvollen Expertisen und inspirierenden Perspektiven mit uns zu teilen. Wie in jedem Semester ist die Gestaltung des Plakats und der Animationen den Studierenden zugänglich.

Neben der Gestaltung umfasst der Kurs die Betreuung und Organisation der Druckproduktion, sowie die Organisation der fristgerechten Fertigstellung Social Media Animationen. Der Kurs kann in einer Gruppe von 2-3 Studierenden absolviert werden. Bitte bewirbt euch als Gruppe bis zum 20.09.2024 unter marcel.saidov@uni-weimar.de.

324210010 De-Biennale

C. Saeger, S. Scherer

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Voraussetzungen

Einreichung Portfolio

Leistungsnachweis

Vortrag/Künstlerisches Konzept

324210011 Deepstream– A investigation in machine learning / "AI" – In collaboration with Hybrides Lernatelier
A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Beschreibung

The generalization of recursive algorithms and its implementation in digital computers concretize cybernetic thinking and its applications in almost all social, economical and political domains. Capital moves from a mechanistic model, accurately observed by Marx, towards an organismic model realized by informational machines equipped with complex recursive algorithms. Data is the source of information; it is that which allows the recursive models to be ubiquitous and effective.

The digital urbanism that is in the process of developing, and which will be the central theme of the digital economy, is driven by the recursive operation of data. Data, in Latin, means something that is already given, like sense data that determines the falling of the tick, or the red colour of the apple in front of me. Since the mid-twentieth century, data has acquired a new meaning, namely, computational information, which is no longer merely 'given' as such, but is rather produced and modulated by human beings. In this sense, we can see that the notion of 'societies of control' described by Gilles Deleuze is far beyond the common discourse of a society of surveillance; it rather means societies whose governmentality is based on the auto-position and auto-regulation of automatic systems. These systems vary in scale; it can be a global corporation like Google, a city like London, a nation state like China and also the whole planet.

Yuk Hui - MACHINE AND ECOLOGY, in Cybernetics for the 21st Century, Vol. 1: Epistemological Reconstruction, Edited by Yuk Hui, Hanart Press 2024

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of classification of video streams and their classification. Another central topic is cloud infrastructures and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI". The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers, that we set up in the seminar. Programming knowledge in Python is mandatory. The seminar will be a conceptual workshop that allows students to explore different tools in an open environment.

Course Objectives: This course aims to provide students with a comprehensive understanding of machine learning (ML) and its practical applications, fostering critical reflection on the implications of these technologies. By engaging with real-world problems and ethical dilemmas, participants will be equipped to navigate the complexities of ML in an increasingly data-driven society.

Conceptual Workshop: The course will adopt a seminar format that encourages collaboration and open exploration. Students will work in groups on projects that challenge them to apply their technical skills while engaging in critical discussions about the ethical implications of their work.

Peer feedback sessions and structured debates will provide opportunities for students to articulate their perspectives, challenge assumptions, and develop a well-rounded understanding of the complexities surrounding ML and AI.

This course is designed for students with a foundational understanding of programming, particularly in Python, who are interested in machine learning, video analysis, and the ethical dimensions of AI technologies.

By integrating technical skills with critical reflection, this course aims to produce not only proficient machine learning practitioners but also informed citizens who can thoughtfully engage with the implications of AI technologies. Students will leave with a nuanced understanding of how ML can be harnessed for positive societal impact while remaining vigilant to its potential risks and ethical challenges.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Deepstream.pdf

324210012 Digital Animation Motion Design /3D

A. Vallejo Cuartas, S. Barth, H. Kao

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Block Veranstaltungen 16.11.24 - Motion Capture Workshop I
30.11.24 - Motion Capture Workshop II 6.-7.12.24 - Motion Graphics Workshop , 23.10.2024 - 05.02.2025

Beschreibung

Lehrende: Ana Maria Vallejo, Hsiao Pei Kao, Sandra Barth

Dieser Kurs richtet sich an fortgeschrittene Studierende, die mit der Software 3D-Blender und After Effects vertraut sind und ihre Kenntnisse im Bereich 3D-Animation und Motion Graphics vertiefen und anwenden möchten.

Der Kurs besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil werden wir mit Dozentin Hsiao Pei Kao in die Welt der Motion Capture als Animationswerkzeug eintauchen und in Zusammenarbeit mit dem Choreografen Sebastian Ciocirlan das Thema Körpergedächtnis erforschen.

Im zweiten Teil wird die Künstlerin Sandra Barth einen Workshop im Bereich Motion Graphics leiten, in dem wir unsere Kenntnisse in After Effects vertiefen, mit dem Ziel, einen Vorspann und einen Abspann für die Serie "A cure for loneliness" (In Produktion) zu erstellen.

Im dritten Teil haben die Studierenden die Möglichkeit, beide Skills zu kombinieren und ein animiertes Poster mit AR-Technologie zu erstellen.

Es wird empfohlen, diesen Kurs zusammen mit dem Projektmodul "Vergessen" von Jörn Hintzer zu belegen, da es thematische und technische Überschneidungen gibt.

Es wird um eine Anmeldung per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit einem kurzen Motivationsschreiben und Angaben zu bereits vorhandenen Kenntnissen in der Software 3D Blender und After Effects gebeten. Dazu ein Link für Projekte im Bereich Digitale Animation

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90%

Art der Prüfungsleistungen:Präsenzprüfung

Leistungsnachweis

Durchführung der Übungen – Abgabe des finalen Projekts

324210013 Digital-materielle Oberflächen

K. Thurow, P. Enzmann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 11:30, ab 23.10.2024

Beschreibung

Die Gestaltung und Herstellung von Objekten umfasst zunehmend digitale Werkzeuge und Verfahren. Im Fachkurs wollen wir hineinzoomen und uns fragen, wie die Präsenz des Digitalen in der materiellen Oberflächenbearbeitung sichtbar werden kann. Wir bewegen uns an der Schnittstelle digital-materieller Gestaltung.

Dabei wollen wir experimentell vorgehen indem wir Oberflächen aktivieren und sie erzählen lassen. Wie entsteht eine Textur schon im Herstellungsprozess? Welche Texturen sind inhärent im Material?

Wir werden analoge und digitale Werkzeuge kennenlernen und deren Kombination: CNC Fräse, Grasshopper, Shaper Tool, 3d Scanning, Bandsäge, AR Headset und Handwerkzeuge,...

Unsere Oberflächen und Texturen werden wir als kollaborativen Erfahrungsschatz zusammentragen und zugänglich machen.

Der Fachkurs unterstützt das Projekt „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“, daher werden wir mit Holz arbeiten.

Fragen gerne per Mail an katharina.thurow@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul „irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe“. Einige "Restplätze" sind verfügbar für andere Interessenten.

Leistungsnachweis

Dokumentation und Präsentation

324210014 Dimensions of One**M. Saidov**

Veranst. SWS: 9

Fachmodul/Fachkurs

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 11.11.2024 - 11.11.2024

Mo, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Mono-spaced, mono-linear, mono-modular. Wir werden uns mit Schriften befassen, die eine Festbreite, eine Strichstärke, ein Raster, eine Komponente oder ein System als Gestaltungsgrundlage benutzen. Dazu gehören Schriften, die speziell für Schreibmaschinen entwickelt wurden (Monospaced), solche mit gleichbleibender Strichstärke (Grotesk, Sans-serif), Schriften zur maschinellen Zeichenerkennung (OCR, MICR) sowie Schriften, die für niedrige Auflösungen mit modularen Systemen geschaffen wurden (VCR, LED, Leuchtschilder und mehr). Auf Grundlage unserer Recherche werden wir die Schriftstile untersuchen und dokumentieren, um die Beziehung zwischen ihrer Produktions-Technologie und Ästhetik zu verstehen. Ziel ist es, auf Basis mehrerer Quellen eine Schrift zu entwickeln, welche einen Aspekt der Mono-Breite, Mono-Linearität oder Mono-Modularität neu interpretiert.

Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift (Text oder Display) resultieren, die einen zeitgenössischen Charakter aufweist. Die Medien der Anwendung sind von dem entsprechenden Projekt und dessen Intension abhängig. Die Studierenden haben die Möglichkeit, eine bestehende Schrift in diesem Kurs weiterzuentwickeln.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Florian Mecklenburg)

Bei Interesse bitte bis zum 13.10. ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an marcel.saidov@uni-weimar.de senden.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Schriftgestaltung

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210017 Einführung in die Geschichte der Elektroakustische Musik und Klangkunst**H. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

Beschreibung

In diesem Grundlagenkurs, der durch weitere Kurse im Sommersemester ergänzt wird, beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik und Klangkunst, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander.

Wir beschäftigen uns mit Einblicken in die Analyse und grafischen Notationsformen. Begleitet wird der Kurs durch die Vorlesung „Tonstudioteknik I“, in die sich gesondert eingeschrieben werden muss.

Im Sommersemester folgt ein eher praktisch orientierter Grundlagenkurs, welcher im Vorfeld oder im Anschluss zu diesem Wintersemesterkurs belegt werden sollte. Vorausgesetzt wird der sichere Umgang mit den basalen Funktionen in der DAW Reaper.fm.

Für Interessierte, die aufgrund ihrer Studienordnung nicht am aktuellen Einführungsmodul teilnehmen konnten (zB. u.a. Masterstudierende) gilt, dass sich diese Fähigkeiten über vom SeaM empfohlene Tutorien parallel zum Kurs angeeignet werden sollten.

Voraussetzungen

Basale Kenntnisse im Umgang mit der DAW Reaper.fm und Audio-Equipment

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

324210018 Ein Messestand für Leipzig

F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2024 - 31.03.2025

Beschreibung

Einleitung (ganz kurz)

Wir bauen einen Messestand für die Leipziger Buchmesse

Einleitung (kurz)

Seit jeher präsentieren sich auf der Leipziger Buchmesse nicht nur Buchhändler*innen und Verlage, sondern auch die hiesigen Kunsthochschulen. Auch die Bauhaus-Universität wird im kommenden Jahr wieder mit ihren Projekten und Arbeiten vertreten sein.

In dem Fachkurs werden wir den Messestand für die Leipziger Buchmesse 2025 entwickeln und den besten Stand gestalten, den die Universität je gesehen hat.

Einleitung (lang)

Für das Jahr 2025 wurde die Fakultät für Kunst und Gestaltung gebeten, den repräsentativen Messestand auf der Buchmesse Leipzig zu gestalten. Geplant ist, dafür einen Fachkurs anzubieten, in dem Studierende aus den Bereichen Produktdesign, Freie Kunst, Lehramt und Visuelle Kommunikation gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Der Kurs teilt sich in drei Phasen:

1. Phase – Research (Okt. – Nov. 24)

In dieser Phase werden wir uns eine Vielzahl erfolgreicher Messestände ansehen und analysieren, welche Komponenten notwendig sind. Dazu gehören Aspekte wie Konzept, Farbgestaltung, Beschriftung, Stauraum, Bücherregale, Sitzflächen und Tische.

Außerdem werden wir im Rahmen eines Exkursionstags die Messe „MUTEC“ in Leipzig besuchen (Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik) und dabei das Messegelände gründlich erkunden. Alternativ ist auch ein Besuch der Messe „Touristik & Caravaning“ denkbar.

Zudem werden wir zwei Gastdozent_innen bei uns im Kurs begrüßen dürfen

2. Phase – Planung (Dez. 24 – Jan. 25)

Ziel dieser Phase ist es, ein einheitliches Projektmotiv zu entwickeln, dass die vier Fachbereiche und die gesamte Universität repräsentiert. Im Mittelpunkt stehen die Bücher der Fakultät aus den letzten Jahren, ergänzt durch Kunstwerke, die im Raum und an den Wänden präsentiert werden sollen. Zudem werden Ergebnisse aus dem Produktdesign und dem Lehramt gezeigt.

Zum Ende des Semesters soll jede*r Teilnehmende ein Konzept und ein Modell für den Messestand erarbeiten. Diese Entwürfe werden dann im Rahmen der Winterwerkschau der Hochschulöffentlichkeit präsentiert.

3. Phase – Umsetzung (Feb. – März 25)

Mitte März 25 eröffnet die Buchmesse in Leipzig. Wir werden anstreben, alle Module in den Werkstätten vorzubereiten und eine Woche vor der Eröffnung nach Leipzig zu transportieren. Ein festes Aufbauteam von vier Personen wird vor Ort sein, um die Module zu installieren und nach der Messe wieder abzubauen.

Bemerkung

Anmerkungen

Wir werden uns mit Künstler*innen wie Tobias Rehberger, Christine Hill, Henrike Neumann, Jenny Holzer, Markus Dreßen, Maja Behrmann (u.v.m.) umgeben, die in ihrer Arbeit stets die Verbindung von Kunst und Design thematisieren.

Im Rahmen des Kurses werden wir zudem eine Vielzahl grundlegender Fähigkeiten erlernen. Neben handwerklichen Techniken werden auch Themen wie Kostenplanung, Einführung in InDesign und Modellbau behandelt.

Die Entwicklung und Umsetzung des Messestandes wird eine arbeitsintensive und herausfordernde Zeit sein. Gleichzeitig wird sie für alle Beteiligten eine äußerst lehrreiche und spannende Erfahrung bieten.

Der Kurs steht allen Fachbereichen offen. Besonders Erasmus-Studierende sind herzlich eingeladen, teilzunehmen.

Leistungsnachweis

Richtet sich an alle Studiengänge. Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324210019 Ekomp# - the art of transmission and broadcast

E. Krysalis

Veranst. SWS:

4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 21.10.2024

Beschreibung

Ekpomp#

Transmitting voices, spaces, situations. Rethink and redesign broadcast formats for bauhaus.fm

In the course **Ekpomp#**, we dive into the digital and analog waves of transmission and broadcasting. During the semester, we will explore and examine artistic works that engage with the concepts of transmission and broadcast, and we will design and execute our own projects.

The course is integrated with the broadcast schedule of bauhaus.fm 106.6 MHz. Our goal is to experiment live with various broadcast formats focused on the theme of transmissions.

From mobile radio and nomadic transmissions to the radio studio and the Klanglabor of the university, from short live impulses to durational soundscape broadcasts, and from the transmission of spaces to transmitting an experimental sound concert, we will cover a broad spectrum of broadcasting techniques.

Throughout the course, we will utilize different analog and digital transmission methods, various microphone techniques, and listening approaches. We will also explore the broadcast capabilities of the Bauhaus University studios and mobile setups for DIY transmissions.

The aim is to produce biweekly broadcasts on bauhaus.fm, making regular attendance a prerequisite.

During the semester we will collaborate on certain transmission with Radio Monteaudio from Montevideo in Uruguay

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated.

**I use the term "Ekpomp#" (Greek: #####) to collectively refer to broadcast, transmission, and emission. This term captures the essence of disseminating information, signals, or energy through various mediums*

Voraussetzungen

Please send a motivation letter to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de until the 13th of October. Prior audio knowledge is not necessary, but pre-existing artistic broadcast ideas are highly appreciated

324210020 Embedded + Embodied. Interfacing within Networks on Earth

L. Stöver

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 21.10.2024

Beschreibung

"Practices of knowing and being are not isolable; they are mutually implicated. We don't obtain knowledge by standing outside the world; we

know because we are of the world. We are part of the world in its differential becoming." (Karen Barad, Meeting the Universe Halfway 2007)

"(...) each and every identity is extended through a relationship with the Other" (Édouard Glissant, Poetics of Relation)

Every interface, *jede Schnittstelle*, implies a decision of cutting together/apart aspects of our bodily, technological, and natural realities. As

artists and designers we are in the privileged position of being able to imagine and build interfaces between phenomena, energies and matters

that haven't been recognized yet. Our art and design projects can ask questions and create narratives that build bridges between things, events

and movements of various zones that otherwise would remain disconnected.

In this seminar we will develop a sensitivity to the complex entanglements and complications of what we consider as natural, cultural, material and

technological and how these permeate each other. As observers from within, we can experience, imagine, speculate, program and build interfaces

that diffract, compute, critique and participate in these networks.

Some research questions that this seminar offers are for example:

- How can we interface with (our) bodies and environments in a way that resists colonial approaches such as extractivism, without falling into an ecological conservatism?
- How can we appropriate technologies to destabilize gridded, cartesian notions of space to provoke open, poetic, indeterminate and careful orientations within and through space?
- How can we resist essentialist assumptions about (our) naturalized bodies and diffract how we relate to the more-than-human world?
- Instead of creating distance to the world, how can we re-appropriate media-technologies as explorations of relational belongings, in a manner of decolonial poetic interventions (Glissant)?

Through a series of hands-on workshops, reading + movie sessions, and field/body research trips, we will develop skills and tools to find our own

answers to these or other questions. Together, we will build a collaborative framework of references that allows us to make projects that contribute to the complex networks of our technological and natural reality in

meaningful ways.

Certificate of achievement

- Regular attendance and participation

- Participation in workshops, excursions, interim and final presentations
- The work/project must be presented at the end of the lecture period
- The documentation of the projects/works takes place during the lecture-free period until the end of the semester and is expected as either a project in progress documentation or finished work documentation (guidelines for this TBD in the class)

Please send a 1500 char. letter of motivation explaining your interest in the course, as well as your level of (theoretical + technological) knowledge and background to: hi@lotta-stoever.net

Leistungsnachweis

Presence, presentation, documentation, project work

324210021 Exhibitionist! (wie man Kunstaussstellungen macht)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 24.10.2024

Beschreibung

Lernen Sie durch praktische Übungen, wie man Kunstaussstellungen vorbereitet. In diesem Fachmodul hat jeder Studierende die Möglichkeit, selbst einmal auszustellen und darüber hinaus Erfahrungen mit der Unterstützung von anderen Künstlerinnen und Künstlern in verschiedenen Rollen bei drei kleinen Kunstaussstellungen zu sammeln.

Der Kurs ist so konzipiert, dass er den Studierenden ein umfassendes Verständnis des Ausstellungsprozesses vermittelt, indem er sie in drei alternierende Gruppen aufteilt:

1. Artist Team: Diese Gruppe konzentriert sich auf das Kuratieren und Vorbereiten der Kunstwerke für die Ausstellung.
2. Exhibition Production Team: Diese Gruppe ist verantwortlich für die Einrichtung des Ausstellungsraums, einschließlich Installation und Logistik.
3. Communication Team: Diese Gruppe kümmert sich um Werbung, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit für die Ausstellung.

Die Termine der Ausstellungen werden sein:

14.11.2024

19.12.2024

06.02.2025

Wir werden auch drei Exkursionen zu Kunstaussstellungen in Erfurt, Leipzig und Berlin unternehmen.

Die Termine der Exkursionen sind:

17.10.2024 (Erfurt)

21.11.2024 (Berlin)

09.01.2025 (Leipzig)

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Bitte reichen Sie eine PDF-Datei des Projekts ein, das Sie ausstellen möchten, einschließlich Bildern, einer Beschreibung, Maßen und allen relevanten Informationen.

324210022 Filmmontage

P. Horosina, P. Llambias Ottone

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2024 - 16.12.2024

Beschreibung

Lehrkraft: Paloma Llambias

Der Kurs findet immer montags von 10-13 Uhr statt, im Anschluss wird individuell in den Schnitträumen in der Steubenstraße mit Unterstützung der Lehrenden geschnitten.

Studierende, die die Serie "A Cure For Loneliness" schneiden, bewerben sich bitte mit dem Folgentitel.

Studierende, die eine eigene Arbeit schneiden wollen, bewerben sich wie folgt (bitte als Link):

- Aktueller Stand der Arbeit
- Max. 1-Seitige Synopsis des Films
- Falls vorhanden ein paar Clips des Materials (maximal 2 Minuten gesamt)

In diesem Kurs haben Studierende mit einem konkreten Projekt Vorzug. Wenn ihr ohne eigenes Material teilnehmen wollt, kann euch möglicherweise eine Folge der Serie "A Cure For Loneliness" zugewiesen werden oder ein Platz als Schnittassistent zugewiesen werden.

In diesem Fall lasst uns bitte wissen, ob das für euch in Ordnung wäre und schickt uns:

- Kurzes Portfolio, das eure Arbeit als Editor*in zeigt

Der letzte Kurstermin ist am 16.12.2024

Der Kurs wird von Paloma Llambias geleitet, sie ist Absolventin der Bauhaus-Universität Weimar und als Editorin für fiktionale und dokumentarische Projekte tätig.

Bitte bewirbt euch mit den o.g. Daten bis 13.10. bei polina.horosina@uni-weimar.de und palomallambias@gmail.com

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Schnitt

Voraussetzungen

Ungeschnittenes Film- oder Videomaterial

Leistungsnachweis

Abgabe fertiger Schnitt

324210023 FlashFiction

P. Horosina

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 09.12.2024 - 15.12.2024

Beschreibung

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

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 90 %

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe Filme

Leistungsnachweis

Abgabe Filme

324210024 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 25.10.2024

Beschreibung

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

eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren.

Bemerkung

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

324210025 Kamera- und Lichtsetzung

N. Seifert

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 12.12.2024 - 12.12.2024

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 19.12.2024 - 19.12.2024

BlockSat., 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 09.01.2025 - 11.01.2025

Do, wöch., 14:00 - 17:00, 23.01.2025 - 23.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul „Kamera- und Lichtsetzung“ bietet eine praxisorientierte Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Kameraführung und Lichtgestaltung am Set. Unter der Leitung der Kamerafrau Rebecca Meining lernen die Teilnehmenden, wie sie Szenen auflösen und die visuelle Erzählung durch gezielte Bildkomposition unterstützen können.

Was bedeutet es, „den Schnitt mitzudenken“, und wie beeinflusst dies die Kameraführung? Die Studierenden erfahren, welche Einstellungsgrößen für unterschiedliche Szenen geeignet sind und wie das Timing von Bewegungen und Schnitten die Dramaturgie einer Geschichte prägt.

Durch praktische Übungen am Set entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kamera, Licht und Szenenbild. Sie experimentieren mit verschiedenen Lichtstimmungen und -atmosphären um den Raum und die Menschen im Bild zu gestalten. Zudem wird vermittelt, wie wichtig die Zusammenarbeit zwischen Regisseur:in, Kameramann/-frau und Lichttechniker:in ist, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.

Ein besonderes Highlight des Moduls ist die Kooperation mit dem Szenenbildkurs, in dem hierbei erstellten Set wird eine beispielhafte Szene gedreht und inszeniert. Diese Zusammenarbeit ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Kenntnisse in der Bildgestaltung direkt anzuwenden und in einem interdisziplinären Kontext zu arbeiten.

Am Ende des Moduls präsentieren die Studierenden ihre Arbeiten in Form eines kurzen Films oder einer Szenenstudie, die sie gemeinsam auswerten und reflektieren können. Dieses Fachmodul ist ideal für alle, die sich für die filmische Bildgestaltung interessieren und einen ersten Einblick am Set bekommen möchten.

Verantwortliche Person ist Rebecca Meining

Präsenztermin: 09.01.2025 - 11.01.2025

Moodle/BBB-Termine:

05.12. 14 - 17Uhr

12.12. 14 - 17Uhr

19.12. 14 - 17Uhr

23.01. 14 - 17Uhr

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Moodle-/BBB-Termine

05.12. 14 - 17Uhr
 12.12. 14 - 17Uhr
 19.12. 14 - 17Uhr
 23.01. 14 - 17Uhr

324210027 Life in an aquatic ecosystem

M. Gapsevicius, A. Volpato

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2024

Beschreibung

Last semester, we started a rainwater pond in the campus garden. The onset of a tiny freshwater body created space for a small ecosystem to set on, and generated additional motivation to study the microbes colonizing the pond, from an artistic perspective.

The upcoming semester we will concentrate on its evolving ecosystem: Who lives there, which microbes colonized it first, what do their interactions look like and what are the effects of human intervention on the development of the ecosystem?

During the course we will observe how different species interact within this aquatic ecosystem, track the evolution of the outside natural pond and compare it with a laboratory artificial replica of it.

We have outlined several experiments that we will begin with:

- 1) Compare the microbiomes in different parts of the pond;
- 2) Hunt, domesticate, grow and release tardigrades into the pond and see how they adapt to it;
- 3) Study growth conditions of different photosynthetic organisms in presence or absence of fundamental nutrients;

The experiments are designed to teach students how methods used in the life sciences can be applied in arts and how their use can lead to a different quality in an artwork. The experiments will shed light on how, for example, lawn fertilizer or the change in pH of water affects the ecosystem. The result of the course is an artistic project documented in the wiki.

Please send your motivation (3-4 sentences) to mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de. Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Voraussetzungen

Preference will be given to students who want to explore art-science methods and aquatic ecosystems

Leistungsnachweis

Documentation in the GMU Media Wiki Presentation at Summaery 2024

324210028 Machines in White Cubes Redux**J. Velazquez Rodriguez**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 21.10.2024

Beschreibung

Exploring exhibition design strategies for bridging tangible, virtual and immersive interactions in the art space.

Students will focus on designing, improving and developing user and participant interactions with a view towards immersive experiences that support expanded forms for perceiving and engaging with new media narratives in an exhibition context.

Successful candidates are expected to develop the concept, design and realisation of artworks, installations and/or exhibitions, centred on an interactive component employing contemporary methods such as, but not limited to photogrammetry, physical computing, rapid-prototyping and web

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\[at\]uni-weimar\[dot\]de](mailto:jesus.velazquez.rodriguez[at]uni-weimar[dot]de)

Eligible participants**Fachmodul:**

BA & MFA Medienkunst/-gestaltung, MFA Media Art and Design,

MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

324210030 Musikinformatik: Csound I**M. Marcoll**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, unger. Wo, 15:30 - 16:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 23.10.2024

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.

324210031 Performing for Machines (Body Work in Cybernetic Systems)

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2024

Beschreibung

Dieser Kurs bietet einen ersten Überblick über körperbasierte Kunst und ihre Interaktion mit Technologie. Die Teilnehmer lernen von den innovativen Arbeiten von Künstler/innen, die die aktuelle Kunstszenen beeinflussen haben, und diskutieren kollektive Arbeitsmethoden zur Integration interaktiver Technologie in Performance-Kunstwerke.

Seit der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts hat die kybernetische Denkschule jeden Aspekt unseres Lebens tiefgreifend verändert. Was bedeutet es, in Körpern zu leben, die sich durch automatisierte Systeme und ihre Ökosysteme bewegen? Aufbauend auf kybernetischen Konzepten werden wir die Wechselbeziehungen zwischen Körpern und ihrer Umgebung untersuchen.

Die Teilnehmer werden mit den Studenten von Alexander König zusammenarbeiten und lernen, wie man interaktive Projekte im TouchDesigner entwickelt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es ist nicht notwendig, Erfahrung mit Performancekunst zu haben. Dieses Modul ist in Zusammenarbeit mit Alexander König Touchdesigner Fachmodul geplant.

Dieses Modul ist als praktische Unterstützung für das Projektmodul von Ursula Damm geplant.

Um am Kurs teilzunehmen: Senden Sie ein Motivationsschreiben an meine E-Mail: isabella.lee.arturo@uni-weimar.de

324210032 Physical Computing: Lighting the Way

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 22.10.2024

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.

Admission requirements:

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

Art & Design and Media Architecture, with instructor permission

Leistungsnachweis

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

324210033 Portfolio: KI- Tool or Trial?

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 25.10.2024

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 24.01.2025 - 24.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul "Portfolio: AI—Tool or Trial?" ermöglicht Studierenden, ein individuelles Portfolio zu erstellen, das ihre Designfähigkeiten und kreative Vision darstellt. Der Kurs behandelt wesentliche Fragen zur Gestaltung und Kommunikation eines Portfolios: Wie kann ich meine vielfältigen Fähigkeiten kompakt und überzeugend darstellen? Wie spreche ich die Zielgruppe an und hinterlasse einen bleibenden Eindruck? Welche Projekte eignen sich für mein Portfolio, und was sind die Dos and Don'ts?

Der Kurs umfasst gezielte Übungen zur Darstellung, Layoutgestaltung und Formulierung prägnanter Beschreibungen, wobei Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeiten trainiert werden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Designprozess. Dazu gehört die Einführung in den Einsatz von KI-gestützter Bildgenerierungssoftware als kreatives Werkzeug, die Diskussion der Verantwortung und ethischen Aspekte im Umgang mit KI sowie das Verständnis für die Herausforderungen und Chancen beim Design von KI-gestützten Produkten.

Das Modul richtet sich an Produktdesign-Studierende ab dem 4. Semester Bachelor. Ziel ist es, ein aussagekräftiges Portfolio zu erstellen, das den Berufseinstieg optimal unterstützt.

Bemerkung

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

Weitere Termine:

08.11.2024

15.11.2024

22.11.2024

29.11.2024

06.12.2024

13.12.2024

20.12.2024

10.01.2025

17.01.2025

24.01.2025

31.01.2025

Voraussetzungen

- sicherer Umgang mit gängigen Grafikprogrammen (z. B. Adobe/Affinity...),
- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio-Basis

Leistungsnachweis

- regelmäßige Präsenzteilnahme
- Dokumentation
- es gilt die Umsetzung des individuellen Portfolios einzureichen: digital (PDF), als Website oder als Printversion
- Die Portfolios werden zur Winterwerkschau ausgestellt. Die Ausstellung gilt zugleich als Endpräsentation des Moduls.

324210035 Shaping Sound: Vom Konzept zur Synthese

Y. Wang

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Studio für Klangkunst M5 202-204, 21.10.2024 - 18.11.2024

Block, 09:00 - 17:00, 27.11.2024 - 28.11.2024

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 09.12.2024 - 09.12.2024

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 17:00, 29.01.2025 - 29.01.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, 03.02.2025 - 03.02.2025

Beschreibung

Von der Wahrnehmung des Klangs bis zum Hörgedächtnis, von der auditiven Vorstellung bis zu konkreten Konzepten und von Schallwellen bis zur Audioproduktion... Es geht immer um einen fortlaufenden Prozess der epistemischen und technischen Übersetzung, einen Prozess der Klanggestaltung.

In diesem FM konzentrieren wir uns auf Klanggestaltung und Audiosynthese. Mit dem Werkzeug der Verbalisierung, Notation, Skizze, Prototyping, werden wir unsere eigenen Sprachen entwickeln, um unsere klanglichen Ideen zu vermitteln und für interdisziplinäre Kommunikation. Und mit der visuellen Programmiersprache Pure Data / Max

werden wir uns mit grundlegenden Techniken der Audiosynthese wie additiv, subtraktiv, Modulation, granular...etc. auskennen.

Dieser grundlegende audioteknische Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“.

Die Teilnahme am "Shaping Sound" qualifiziert zur selbstständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe einer Bearbeitung einer Semesteraufgabe

(DE)

Regulärer Kurs: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mo)

27-28.11 (Mi, Do, ganztägiger Workshop)

22, 29.1.2025 (Mi, ganztägiger Workshop)

(EN)

Regular course: 21.10 - 18.11, 9.12, 3.2.2025 (Mon)

27-28.11 (Wed, Thu, whole day workshop)

22, 29.1.2025 (Wed, whole day workshop)

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und Realisation einer eigenen Audioproduktion

324210036 Soft Engineering Mechanical Parts

L. Stöver

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 17.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

A one-week intense workshop to learn basics of coding/designing mecha[1]nical parts for (interactive) installation, devices, kinetic sculptures, etc. We will have a look at connectors, shafts, couplings, flanges, holders, adap[1]ters, screw holes, threads, countersinks, slip rings, rods and so on.

In this class you can learn how design *the thing* that connects a thing to another thing - which might either be static and very stable or moving and flexible. Also, you can use these skills for sculpting or

code-based 3D (physical) generative art and design projects.

These approaches are offered:

- (!) text-based 2D/3D model programming with OpenSCAD
- GUI-based 2D/3D model design with Fusion 360
- GUI-based 2D modelling with Adobe Illustrator / Inkscape

And we will have a look at these fabrication methods:

- laser-cutting (acrylic, wood, aluminium, stainless steel, etc.)
- FDM 3D-printing (PLA, etc.)

This is a beginners class. If you're a big pro in 3D modelling, but new to text-based 3D modelling though, please feel just as welcome to join.

Soft engineering is suitable for students who are (and, either, or):

- soft
- curious to code/design mechanical parts in a software environment
- interested in working with soft materials (soft robotics, casts for silico[1]nes, etc.)
- conceptually softly conversing with their working materials, rather than imposing function, form, concept onto the material
- incorporating their environments within their designs (loosely inspired by https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_engineering)
- ...

Please, bring a computer that has OpenSCAD (open source yay!) and/or Fusion 360 (free student license) already installed.

Certificate of achievement

- Presence, active attendance and participation during the workshop
- Participation in the end presentation

The workshop will take place in February during the lecture-free period:

Mo 2025-02-17 — Fr 2025-02-25, each day 10:00 - 16:00

If you are interested to join the workshop, please send me an e-mail with a rough estimation of your skill level to hi@lotta-stoever.net. If you have

something specific you would like to learn in this realm, please let me know. I will then try to include it in the workshop.

324210037 SuperCollider Audioprogrammierung

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Marienstraße 5 – Raum 204 (Klanglabor), 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

***Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Der Kurs führt in die grundlegenden Aspekte der Programmiersprache SuperCollider und des Audio-Synthese-Servers ein. Wir werden grundlegende Aspekte der objektorientierten Programmierung (Syntax, Objekte, Argumente, Datenstrukturen, Vererbung ...) mit der Entwicklung von Klangsynthesemodellen (Frequenzmodulation, additive Synthese, granulare Synthese ...) kombinieren. Der Kurs beinhaltet auch eine Einführung in das Design der grafischen Oberfläche (GUI), Midi-Interface und algorithmische Komposition. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.

Voraussetzungen: Laptop und Kopfhörer

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:

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation.

324210040 The Plant Plant - A Sensing Space of Green Control

C. Doeller, K. Herbst

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie nehmen Pflanzen ihre Umwelt wahr, auf welche Weise stehen Pflanzen und Umwelt im Austausch? Wie können wir diese Prozesse immersiv erfahrbar machen, inwieweit werden unsere Konzepte und Technologien der Pflanzenwelt gerecht?

In der Agrarindustrie dient die Verknüpfung von Pflanzenzüchtung und Kybernetik der Optimierung von Nutzpflanzen. Durch den Einsatz von maschinellem Lernen und Robotik wird auf höhere Ertragsleistungen, Krankheitsresistenzen oder Klimaanpassung gezielt.

Mit dem Seminar "The Plant Plant" laden wir euch ein, jegliche Produktivitätsfaktoren beiseite zu legen und die Kontrolle an die Pflanzen zu übergeben. Mithilfe von DIY Sensoren und Mikrocontrollern unternehmen wir gemeinsam den Versuch, Interaktionen zwischen Pflanzen und ihrer Umgebung zu messen und diese Messdaten in eine dynamische Raumatmosphäre zu übersetzen. Dabei lassen wir uns von kybernetischen Regelsystemen inspirieren, provozieren verschiedene Arten von Rückkopplungen zwischen Pflanze, Umgebung und Mensch und werfen einen kritischen Blick auf deren Zusammenhänge und Effekte. Ziel ist die gemeinsame Entwicklung eines spekulativen "sensing space" – eines begehbaren Erfahrungsraums, dessen atmosphärische Parameter wie z.B. Licht, Temperatur und Luftzirkulation primär von der "grünen" Kommandozentrale gesteuert werden.

Dies ist ein hands-on Seminar. Es beinhaltet drei Workshops, in denen wir Pflanzen unter verschiedenen Bedingungen züchten, die Grundlagen der DIY Elektronik / Sensorik erlernen und Regelsysteme mit Arduino / ESP32 Mikrocontrollern, Motoren und Lichtquellen programmieren. Darüber hinaus diskutieren wir entsprechende Beispiele künstlerischer Forschung im Kontext der Medienkunst.

Nötige Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Hineindenken in pflanzliche Umwelten, Begeisterung für das Basteln und Experimentieren mit DIY Elektronik, Bereitschaft zur Gruppenarbeit und die Lust am Kreieren von spekulativen Erfahrungsräumen. Es sind keinerlei inhaltliche Vorkenntnisse nötig, Teilnehmer*innen benötigen einen eigenen Computer / Laptop.

Bemerkung

Anmeldung bis Sonntag (20. Oktober) per E-Mail, Betreff „The Plant Plant“, mit einem kurzen Motivationsschreiben (3-4 Sätze) an: christian.doeller@uni-weimar.de.

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

Leistungsnachweis

Development of prototype, commitment to group work, documentation

324210042 Tonstudiotchnik und Akustik

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Raum: Hochschulzentrum am Horn - Hörsaal, ab 17.10.2024

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt einen Überblick über grundlegende theoretische und praktische Aspekte der Studioarbeit, beispielsweise Hörphänomene, Raum- und Psychoakustik, Mikrofone, Tonmischung, Analog- und Digitalwelt, Abhörsysteme, Audiotbearbeitung und -Effekte.

Teilnahmenachweis durch regelmäßigen Besuch der Veranstaltung, Leistungsnachweis durch schriftliche Prüfungen während des Semesters online in Moodle.

Die Veranstaltung ist offen für die meisten Studiengänge an der HFM sowie der Bauhaus-Universität.

Die Veranstaltung wird teilweise digital, überwiegend aber in Präsenz stattfinden.

Erster Termin : 17. 202 Oktober 4 17:00 18:30 , bis im Hörsaal Hochschulzentrum am Horn

Bemerkung

Lehrender: Daniel Schulz, M.F.A

Voraussetzungen

Anmeldung bitte selbstständig per Selbsteinschreibung im moodle der HFM:
<https://moodle.hfm-weimar.de> unter „Schlüsselqualifikationen/Berufsorientierung“
 Es ist kein Einschreibeschlüssel notwendig.

Leistungsnachweis

Test, Hausaufgaben

324210043 Toolbox I

A. Mühlenberend, A. Kemmerich

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 13.12.2024 - 13.12.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 10.01.2025 - 10.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 24.01.2025 - 24.01.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, 31.01.2025 - 31.01.2025

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Zeichnung als Werkzeug , eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie
- Grundlagen physikalischer Modellbau und technisches Zeichnen
- Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop)
- Selbständiges Arbeiten mit den vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben

QUALIFIKATIONSZIELE

- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen SoftwareWerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
- Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen
- Fähigkeiten im physikalischen Modellbau
- Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten
- Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten
- Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz

- Kenntnisse zu Modelltypologien
- Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
- Einführung in das 3D-Modeling Programm McNeel Rhinoceros

TERMINE: TBA

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324210044 Exploring Contemporary Media Environments: Touchdesigner – Fundamentals

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Computerpool B15 – 102 / Online, ab 28.10.2024

Beschreibung

Other lecturers: Belcim Yavuz

This seminar offers an introduction to contemporary video design workflows, emphasizing foundational principles applicable across various disciplines and software environments. The primary focus will be on the software TouchDesigner, providing participants with practical skills alongside theoretical insights.

The seminar will consist of hybrid lectures that explore the theoretical underpinnings of modern media workflows, situated within a historical context of media theory. These discussions will draw on key concepts from notable theorists, providing a framework for understanding the evolution of video design practices.

Following the lectures, students will engage in a practical tutorial led by Belcim Yavuz in the faculty's computer pool, where they will gain hands-on experience with advanced workstations. This combination of theory and practice will equip students with a comprehensive understanding of current industry standards and workflows in video and 3D design.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Room: Computerpool B15 – 102 / Online

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_1.pdf

324210045 Typografischer Survival-Guide

F. Mecklenburg

Fachmodul/Fachkurs

Veranst. SWS: 9

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204

Beschreibung

Wir alle kennen die klassischen typografischen Regelwerke wie Detailtypografie von Forssman und de Jong oder Grid Systems von Müller-Brockmann. Diese Werke und ihre Gestaltungsprinzipien gelten als das Nonplusultra, das von vielen Gestalter angestrebt wird. Doch wie verhält es sich mit dem Einsatz von Typografie als visuelles Bild im alltäglichen Gebrauch?

In diesem Kurs untersuchen wir die scheinbar banalen, unauffälligen, fehlerhaften und absurden Momente, in denen uns typografische und grafische Anwendungen begegnen. Dazu zählen Nischenmomente wie die zahlreichen Visitenkarten verschiedener Autohändler, die unter der Windschutzscheibe klemmen, oder die unterschiedlichsten Beschriftungen von Verpackungskartons, die wir aus Übersee erhalten.

Ihr sammelt Beispiele aus einem Bereich, der euch interessiert, analysiert diese und entwickelt daraus einen Survival-Guide. Dieser Guide besteht aus einer Reihe von Grundsätzen und Strategien, um diese bestimmte Nische mit aller Ernsthaftigkeit zu meistern. Darüber hinaus experimentieren wir mit neuen typografischen Anwendungen, die sich aus unserer Recherche ergeben.

Endergebnis: Eine Publikation und ein typografisches Experiment

Der Fachkurs findet im Wechsel online und offline statt. Die Offline-Sessions gehen von 11:00 bis 17:30 Uhr, die Online-Sessions von 09:30 bis 13:30 Uhr. Am 12.11., 04.12. und 11.12. findet kein Kurs statt.

Benefits: Lange Arbeits- und Typonächte mit den anderen Typokursen (Stephanie Specht, Marcel Saidov)

Bei Interesse, reicht bitte bis zum 13.10. ein Bild (found footage) an uni-weimar@florianmecklenburg.com, welches deine Definition von banaler Typografie darstellt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324210048 Freie Kunst Kommunikation**F. Hesselbarth**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 008, 23.10.2024 - 29.01.2025

Beschreibung

Social Media ist ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Kulturlandschaft.

Wir nutzen es, um Veranstaltungen zu bewerben, unsere Arbeiten zu dokumentieren und neue Ideen zu sammeln.

In diesem Kurs möchten wir alles lernen, was für Instagram und TikTok relevant ist, und dieses Wissen nutzen, um den Account „Freie Kunst Weimar“ zu gestalten. Im ersten Schritt werden wir ein Konzept für den „Freie Kunst“-Account entwickeln. Dabei geht es um die Gestaltung des Logos, mögliche Inhalte und einen einheitlichen Stil. Anschließend werden wir Fotos und Videos produzieren, die unseren Fachbereich repräsentieren. Durch regelmäßige Gastvorträge werden wir unser Wissen erweitern und neue Tricks und Kniffe kennenlernen. Der Kurs findet einmal wöchentlich für etwa 2 Stunden statt. Darüber hinaus betrachten wir den Kurs nicht nur als Unterricht, sondern eher als eine Arbeitsgruppe (bzw. Redaktion), die den Account betreut.

Gastdozent*innen

Marit Haferkamp - Social Media, Bauhaus Uni Weimar

Julia Meyer-Brehm - Kunstgeschichte u. Popkultur

Marcel Saidov - Künst. Mitarbeiter Typografie

Bewerbungen bitte an [Florian Hesselbarth](#)

324210051 ER - Absolute Beginners**N. Singer, E. Krysalis, J. Langheim, F. Moormann**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.12.2024 - 13.12.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210052 GMU - Absolute Beginners

T. Liu, U. Damm, M. Gapsevicius, A. König, I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210053 IFD - Absolute Beginners

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez, S. Winter Verant. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 102, 21.10.2024 - 01.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210054 ME - Absolute Beginners

W. Kissel, P. Horosina, K. Ledina, A. Vallejo Cuartas

Verant. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.11.2024 - 29.11.2024

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24 - 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24 - 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25 - 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210055 AÖ & EKK - Absolute Beginners

K. Ergenzinger, M. Marcoll, H. Rehnig, M. Pietruszewski, Y. Wang Verant. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 06.01.2025 - 17.01.2025

Beschreibung

Wer einen BA (Bachelor) anstrebt, muss mit AB (Absolute Beginners) anfangen. In diesem ersten Semester werden Sie sämtliche Professuren im Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung (MKG) kennenlernen und sich danach besser für ihren persönlichen Studienschwerpunkt entscheiden können. Das Auditive und das Visuelle, das Ereignishafte, das Konzeptuelle, das Interaktive: Die Bereiche greifen ineinander, die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig.

Das obligatorische Einführungsmodul stellt Ihnen alle Lehrbereiche im Rahmen von experimentellen Mikro-Projekten und gestalterischen Übungen vor, die sich im Semesterverlauf abwechseln werden:

Interface Design 21.10.24 - 01.11.24

Gestaltung medialer Umgebungen 04.11.24- 15.11.24

Medien-Ereignisse 18.11.24 - 29.11.24

Experimentelles Radio 02.12.24- 13.12.24

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 06.01.25- 17.01.25

Zur Erfüllung Ihres 1. Fachsemesters ist die erfolgreiche Belegung aller 5 Fachmodule zwingend notwendig.

Bemerkung

Anfangszeiten: täglich ab 10 Uhr

Raum: R004 in der Bauhausstr.15

Voraussetzungen

Einführungsmodul für die Erstsemester-Studierenden der MKG.

324210056 Teppichknüpfen als zeichnerische Praxis

L. Kempkes, J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 28.10.2024 - 28.10.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 25.11.2024 - 28.11.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 09.12.2024 - 12.12.2024

Block, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung

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

Lehrbeauftragte: Lucia Kempkes

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und Weben als zeichnerische und malerische Technik vermittelt.

Textile Kunstwerke, Wandteppiche und Gobelins sind längst fester Bestandteil der künstlerischen Medien. Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen um selbstständig am Webrahmen großformatige Teppiche und Webereien produzieren zu können.

Es werden zuerst Webrahmen aus Holz gebaut (Webbreite 120cm) an denen jeweils zwei Studierende in Teamarbeit die Techniken des Webens und Knüpfens erlernen und ihre Kunstwerke umsetzen.

Im ersten Block werden die Grundlagen vermittelt: die Kette erstellen, den Webrahmen einrichten, verschiedene Web- und Knüpftechniken, Weben mit verschiedenen Materialien, malerische und zeichnerische Möglichkeiten, komplexe Muster und Bilder weben und das Erstellen von Webanleitungen werden erlernt.

in den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke in zweier Teams umsetzen:
Jede(r) erstellt eine Webanleitung, die gemeinsam abgearbeitet wird.

In der Endpräsentation stellt jede(r) Studierende seine eigene Textile Malerei/Zeichnung in Form eines Wandteppichs vor.

ACHTUNG: Der erste Termin und der erste Block sind Pflichttermine zur Teilnahme am Seminar. Im ersten Termin (circa 2/3 Stunden) wird im Detail der Ablauf des Seminars besprochen, sowie die Materialienliste /Vorbereitungen durchgegangen.

Zugang zur Holzwerkstatt ist ein plus!

Bemerkung

Endpräsentation und Winterwerkschau

Leistungsnachweis

Endpräsentation / mündliche Prüfung

324210057 Rhinoceros 3D & Fusion 360

M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 23.10.2024

Beschreibung

Rhinoceros 3D & Fusion 360

Wir werden dieses Semester in Rhinoceros 3D und/oder Fusion 360 arbeiten. Dafür könnt Ihr selbst ein Objekt/Produkt/Projekt wählen, welches ihr dann in CAD umsetzen werdet. Um die Größe, Ergonomie, Passgenauigkeit etc. zu überprüfen, werden wir uns die verschiedenen 3D-Drucker an der Universität genauer anschauen und viel 3D-Drucken. Anschließend werdet ihr die 3D-Drucke nutzen um eure Modelle zu verbessern. Zusammen werden wir sehen, welche Möglichkeiten uns der 3D-Drucker bietet und wo die Grenzen im Modellbau liegen. Dabei wird auf euren individuellen Kenntnisstand eingegangen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Grundkenntnisse CAD

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324210058 "Collaborative Creation in Touchdesigner: Designing Immersive Media Environments"

A. König

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 14:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 11:00 - 14:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Hybrides Lernatelier, ab 28.10.2024

Beschreibung

This seminar emphasizes the power of teamwork in the development of immersive and interactive experiences using TouchDesigner. Participants will engage in collaborative projects that explore the intersection of technology and creativity in experimental art.

Throughout the seminar, attendees will focus on the following key areas:

In collaboration with Hybrides Lernatelier and facilitated by Jan Sieber, this seminar aims to cultivate a supportive and collaborative atmosphere where participants can experiment, innovate, and expand their artistic practices. By the end of the seminar, attendees will have developed not only a strong understanding of interactive design principles but also valuable teamwork skills essential for future creative endeavors.

First meeting is at 21th of October, 13h in DBL (Digital Bauhaus Lab), Bauhausstrasse 9a. The participation at this meeting is mandatory for taking part in the class.

Apply in a group with a project and a motivational letter. Experience in Touchdesigner needed.

Link: https://www.media-art-theory.com/Seminar_Touchdesigner_2.pdf

324210059 Entwicklung eines Push-Pull-Systems zur Reduzierung des Infektionsrisikos
M. Neuner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

324220000 204 Type-Gazette Issue 05
M. Saidov

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00

Beschreibung

204 Type-Gazette ist die halbjährlich erscheinende Publikation der Bauhaus-Universität Weimar, die die von Studierenden der Professur Typografie und Schriftgestaltung entworfenen Schriften präsentiert. Die Publikation wurde im Oktober 2022 gegründet und ist nach dem Typografie-Arbeitsraum mit der Raumnummer 204 benannt. Nun geht es um die Gestaltung der fünften Ausgabe.

Der Schwerpunkt des Kurses 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.

Raum: Marienstraße 1a 208

Bitte bewirbt euch als Gruppe unter
marcel.saidov@uni-weimar.de.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

324220001 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska, M. Groß

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 22.10.2024

Beschreibung

Die Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung versteht künstlerische Praxis als Mittel, sich mit der Welt auseinanderzusetzen. Malerei und Zeichnung werden nicht nur als Medien der Wahrnehmung und Repräsentation verhandelt, sondern als Werkzeuge zur Entwicklung neuer Realitäten und alternativer Denkmodelle. Die Studierenden lernen, eine eigene künstlerische Haltung zu entwickeln – zu den Bedingungen unserer Gegenwart und zur Rolle von Kunst innerhalb dieser Realität.

Im Zentrum des Projektes steht die künstlerische Praxis – als offener, prozesshafter Raum für Experimente, Reflexion und kritischen Austausch. Gleichzeitig werden grundlegende Bedingungen von Kunst reflektiert: Wie entstehen künstlerische Arbeiten? Welche Strategien der Konzeption und Umsetzung gibt es? Welche Formen der Präsentation und Rezeption sind möglich? Und welche ökonomischen, institutionellen und gesellschaftlichen Kontexte spielen eine Rolle? Die Studierenden erhalten Einblicke in Arbeitsweisen und Strategien der Bildfindung, der Materialwahl und technischen Umsetzung sowie in Fragen der Positionierung und Wertschöpfung im Kunstfeld.

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

324220002 fake products**M. Kuban**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:30 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 007, ab 24.10.2024

Beschreibung**fake products**

Welche Produkte könn(t)en, unabhängig von der Frage der technologischen Machbarkeit, good vibes für einen suffizienten Konsum erzeugen?

Visionäre Elektrokleingeräte sind gefragt!

Ich gehe davon aus, dass wir alle sehr genau wissen, was zu tun bzw. was im Interesse der Umwelt zu unterlassen am besten wäre. Meist fehlt es im Mindset an Vorstellungskraft, an Bereitschaft, an Lust, an Kompetenz usw bei der Umsetzung der guten Vorsätze in die Tat. Aktuell spricht man von **Unlearn**, dabei geht es um Folgendes:

Vieles, das wir meinen schon zu wissen, gilt es heute neu zu lernen, neu zu denken, konsekutive neu zu machen ... anders, als wir das seit über 50 Jahren gewohnt sind. Solches unlearning kann mittels Design leichter begreifbar gemacht werden, **produktgewordene Visionen** fungieren als:

- Denkanstöße
- Katalysator für suffizientes Bewusstsein
- Verhaltensimpulse zum Anfassen (Begreifen)

Der zweite Aspekt des Projektes ist die **Umsetzung von Produkten**: Wenn bestimmte technische Features nach aktuellem Wissensstand nicht umsetzbar sind, kann man sich einer Art Platzhalter bedienen um sonstige Baugruppen/-teile zu planen. Wie würden Eure Fake-Produkte in der Realität aussehen, wie würden sie benutzt, wie würden sie hergestellt, wie würden sie beworben, wie würden sie vertrieben?

Hier geht es um die klassischen Fragen des Produktdesigns:

Design / Interaktion / Gehäuse mit Innenleben / Konstruktion / Kommunikation

Ziel des Projektes sind der Entwurf, die modellhafte Umsetzung und die Inszenierung eines visionären/ gefakten Elektrokleingerätes.

Theorie:

individuelle und gesellschaftliche Produktkonzeptionen im aktuellen Zeitgeist

Praxis:

Konzeption / digitaler Produktentwurf (Lehrauftrag Rhino und solidworks)/ analoger Modellbau / Inszenierung/ Werbung

Leistungsnachweis

Note

324220006 H-2-DRIVE / Entwicklung eines Demonstrator-Fahrzeugs mit Wasserstoffantrieb**A. Mühlenberend, M. Neuner, N. Hamann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Beschreibung

Im Wintersemester 2024 entwickeln wir in Kooperation mit dem Team der Professur Energiesysteme Designstudien für ein wasserstoffangetriebenes Fahrzeug. Die funktionale Plattform hierfür ist ein ferngesteuerter Demonstrator, der innerhalb der Professur Energiesysteme (Energy Systems Group) an der Fakultät Bau und Umwelt entwickelt wurde. Anhand dieser Plattform lernen wir den prinzipiellen Aufbau und die Bestandteile von Wasserstoffantrieben am funktionierenden Modell.

Dies ermöglicht uns die Diskussion der Vor- und Nachteile des Wasserstoffantriebs und auch dessen Einordnung in bestehende Mobilitätskonzepte. Der Wasserstoffantrieb ist eine Form des Elektroantriebs, der im Gegensatz zum reinen Akkubetrieb hohe Reichweiten und schnelle Tankvorgänge ermöglicht. Somit erschließen sich andere Anwendungen gegenüber dem reinen E-Antrieb.

Unsere Aufgabe besteht darin, verschiedene Konzepte und Designvarianten dergestalt mit der bereits vorhandenen Plattform zu kombinieren, dass die Forschungsergebnisse der Bauhaus-Universität Weimar auf faszinierende Weise gezeigt werden können. Denn Design besteht auch in der gelungenen Inszenierung von Wissen.

Welche Form hat der Wasserstoffantrieb? Viele heutige Designkonzepte der Fahrzeugindustrie basieren immer noch auf der ursprünglichen Faszination für Verbrennungsmotoren. Grob formuliert: die bildnerische Form eines Fahrzeugs ist optisch gesehen ebenso laut und/oder brutal wie die Lautstärke des Verbrennungsmotors selbst. Demgegenüber funktioniert der Wasserstoffantrieb geräuschlos. Welche gestalterischen Konsequenzen entstehen daraus?

Welches Konzept wird der Demonstrator haben? Eine Plattform für X? Ein Tool für Y? Ein Toy für Z?

Neben dem Konzept wird ein wesentlicher Fokus auf der Gesamterscheinung und der Semantik des Produktes liegen und schließlich auch der Produktgrafik. Ziel ist das durchgestaltete Produkt. In diesem Projekt werden wir Ideen und Konzepte nicht jagen, sondern pflegen.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät KuG
Grundkenntnisse in CAD-Software (Rhino3D, Fusion360 etc.)

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Modell bzw. Prototyp
- Schriftliche Dokumentation und Video

324220007 irreguLAB Y. Tree Fork Structures from Furniture to Spaceframe

T. Pearce, K. Thurow, P. Enzmann, L. Kirschnick, P. Ko

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 24.10.2024

Beschreibung

Wie verwandeln wir „wertlose“ Restmaterialien der Holzverarbeitung in wertige, ressourcenschonende, effiziente und attraktive Materialsysteme sowie Prototypen für Design und Architektur? Diese Frage stellt sich das irreguLAB und setzt dabei auf Technologie, Kollaboration, Experimentierfreude und, nicht zuletzt, auf ein feines Gespür für Gestaltung.

Nachdem letztes Semester im Projekt „irreguLAB I“ ausschließlich mit Krummhölzer gearbeitet wurde, widmet sich dieses Semester ein interfakultatives Team aus Studierenden und Lehrenden der Fakultäten K&G und A+U einen nächsten spezifischen Fall: der Astgabel, also dem „Y“. Entworfen werden sollen Möbel und Raumstrukturen als dreidimensionale Netzwerke aus Astgabeln.

Angefangen wird mit einer intensiven kollaborativen, dreiwöchigen Vorübung, in der ein sich als Gabeln-Netzwerk bildender Tisch geplant und gebaut wird. Hierbei werden Design- und Technologie-Workflows (Scanning, Modellierung, Simulation, Herstellung) im Schnelldurchlauf – und vor allem spielerisch – erlernt. Auch werden erste digitale Herstellungsexperimente durchgeführt. Besonderer Augenmerk wird hierbei auf das Erlernen von Skills im Bereich der Modellierung (Rhino Sub-D, Fusion), Programmierung (Grasshopper) und digitale Herstellung sowie dessen Integration im „Design for Fabrication“ gelegt. Diese Fähigkeiten erlauben es uns, dem Gefundenen nicht gehorsam zu folgen, sondern viel eher, sich mit experimentellen Flair eine eigene, zeitgenössische und innovative Designsprache zu entwickeln, die mit den Gefundenen Geometrien und Materialien in Dialog treten kann.

In der Hauptaufgabe entwickeln Studierenden eigene Möbelentwürfe und entsprechende topologische Gabel-Netzwerke. Typologie und Maßstab dieser Entwürfe (ob Hocker, Stuhl, Tisch, Regalsystem, Kleiderständer, Trennwand....) sind dabei freigestellt. Die Skalierbarkeit einer solchen topologischen Herangehensweise („kann man das Regal oder den Tisch auch weiterdenken und als 3-Stöckiges Gebäude oder Raumfachwerk lesen?“) übt dabei sogar einen besonderen Reiz. Kurze, workshopartige Explorationen im Modellmaßstab wechseln sich dabei mit der längeren intensiven Erprobung ihrer realmaßstäblichen, digital-materiellen Umsetzung ab.

Das Projekt greift auf die bereits aufgebauten Infrastruktur des irreguLABs zurück: die Gabeln werden mittels 3D-Scanning digitalisiert und in einer gemeinsamen Datenbank inventarisiert, die parametrisch ausgelesen und direkt mit nicht-standardisierten Design-Workflows verbunden werden kann. Die gesammelten Hölzer werden währenddessen hochdruckentzündet und in einer Campus-eigenen solaren Trockenkammer getrocknet. Die Entwürfe werden iterativ, prototypisch und realmaßstäblich umgesetzt, wobei mehrere Herstellungstechnologien zum Einsatz kommen: neben CNC-Fräsen werden auch Workflows entwickelt, die digitale Geometrien und -Logiken intelligent mittels analogen Werkzeugen materialisieren. Dabei setzen wir teilweise auf die digitale Herstellung von Schablonen, explorieren aber zugleich in einem an das Projekt angeschlossenen Seminar (Kirschnick & Su Ko: „Augmented Reality Assisted Woodworking“) die Möglichkeit der AR-Fabrikation in einem eigens dafür entwickelten Handbandsägen-Vorrichtung. Fest steht: es wird digital, es wird experimentell und es wird werksstattintensiv!

Das Projekt versteht sich im Sinne der forschungsnahen Lehre und baut auf Vorarbeiten anderer Forschenden im Bereich des nachhaltigen und digital-materiellen Designs und Architektur auf, die im Laufe des letzten Jahrzehnts die Idee des „inventory-constrained design“ sehr spezifisch anhand von Astgabeln vorangetrieben haben, bspw. LIMB (Michigan), Conceptual Joining (Akademie Wien), Hooke Park (AA, London). Einige dieser Design-Researcher*innen

sind, neben Künstler*innen und Holz-Historiker*innen, im Rahmen der „irreguLAB Talks“ für Vorträge zum Projekt eingeladen.

irregLAB Y ist das vierte in einer Reihe von Projekten, Seminaren und Fachkursen im Rahmen des irreguLABs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes Lehlabor für das digitale Entwerfen und Herstellen mit unregelmäßigen Materialien.

Voraussetzung für das Projekt ist die Teilnahme am Fachmodul „Digital-material Surfaces“ (Enzmann & Thurow) ODER dem Seminar „Augmented Reality Assisted Woodworking“ (Kirschnick & Su Ko). Diese Lehrveranstaltungen vermitteln grundlegende Inhalte und Fähigkeiten für das Projekt. Ausnahmen müssen vorab geklärt und begründet werden.

Bitte meldet euch für BEIDE dieser Kurse an, die eigentliche Aufteilung der Projekt-Studierende in die jeweiligen unterstützenden Kurse findet in der ersten Lehrwoche statt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Teilnahme am Fachmodul „Digital-material Surfaces“ (Enzmann & Thurow) ODER dem Seminar „Augmented Reality Assisted Woodworking“ (Kirschnick & Su Ko). Ausnahmen müssen vorab geklärt und begründet werden.

Bitte meldet euch für BEIDE dieser Kurse an, die eigentliche Aufteilung der Projekt-Studierende in die jeweiligen unterstützenden Kurse findet in der ersten Lehrwoche statt.

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

324220008 Kurzschluss

G. Babtist, M. Braun, P. Enzmann, N. Hamann, A. Kemmerich, M. Kuban, A. Mühlenberend, M. Müller, M. Neuner, T. Pearce, D. Scheidler, K. Schlimm, K. Thurow, J. Willmann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, Einzel, 07:30 - 13:00, Einführung Metall-, Holz- Kunststoff-Werkstatt, 01.10.2024 - 01.10.2024

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 10.10.2024 - 10.10.2024

Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 11.10.2024 - 11.10.2024

Mo, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 14.10.2024 - 14.10.2024

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produktdesign.

Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1.

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden.

ERSTE TERMINE:

Werkstatteinführungen: ab 01.10.2024

Kurzschluss Nr.1: ab 10.10.2024

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14-tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit

LERNZIELE

- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produktdesign
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung
-

WISSENSCHAFTSMODUL: Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt. Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur.

TOOLBOX 1: Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung, Einführung Technisches Zeichnen

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN: Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist.

Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses - Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN: Durch das Modul können 18 LP erworben werden.

VERLAUFSPLANUNG / RHYTHMUS (unter Vorbehalt)

KURZSCHLUSS-MODULE

1. Kurzschluss: 10.10.24-23.10.24, Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign)
2. Kurzschluss: 24.10.24-06.11.24, M.A. Niklas Hamann und M.A. Moritz Neuner
3. Kurzschluss: 07.11.24- 20.22.24, M.A. Katharina Thurnow und M.A. Philipp Enzmann
4. Kurzschluss: 21.11.24- 04.12.24, M.A. Daniel Scheidler
5. Kurzschluss: 05.12.24- 18.12.24, Prof. Thomas Pearce (Professur Emerging Technologies)
6. Kurzschluss: 06.01.25- 17.01.25, Prof. Gerrit Babbitt (Professur Design & Management)
7. Kurzschluss: 20.01.25- 06.02.25, Dipl. Des. Klea Schlimm, M.A. Mira Müller

WISSENSCHAFTSMODUL: Einführung in die Geschichte und Theorie des Designs, immer Montags: 11:00 UHR - 12:30 Uhr, Marienstr.13C - Hörsaal B, Prof. Dr. Techn. Jan Wilmann und M.A. Micheal Braun

TOOLBOX 1: Die Termine finden Sie in der hinterlegten Veranstaltung.

WERKSTATTEINFÜHRUNGEN:

- 01.10.24 :Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR
02.10.24: Metall/ Holz/ Kunststoff, je 6 Personen, 7:30 UHR - 13:00 UHR

Bemerkung

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

Werkstatteinführung:

01.10.24, 02.10.24, 07.10.24, 08.10.24, 09.10.24

1. Kurzschluss:

10.10.24-23.10.24

2. Kurzschluss:

24.10.24-06.11.24

3. Kurzschluss:

07.11.24- 20.22.24

4. Kurzschluss:

21.11.24- 04.12.24

5. Kurzschluss:

05.12.24- 18.12.24

6. Kurzschluss:

06.01.25- 17.01.25

7. Kurzschluss:

20.01.25- 06.02.25

Winterwerkschau:

07.02.24- 09.02.24

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

324220009 Strategisches Gestalten und Markenbildung**G. Babtist, K. Schlimm**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2024

Do, wöch., 13:00 - 17:00, ab 24.10.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 07.11.2024 - 07.11.2024

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 05.12.2024 - 05.12.2024

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 16.01.2025 - 16.01.2025

Beschreibung**Strategic Design and Branding**

In einer sich schnell verändernden Welt sind Designer*innen gefordert, nicht nur kreative Lösungen zu entwickeln, sondern auch ein tiefes Verständnis für unternehmerische Strategien und Marktanforderungen zu besitzen. Der Kurs "Strategic Design and Branding" vermittelt wesentliche Kompetenzen, die für das Berufsleben unerlässlich sind, indem er die Rolle des Designs im Kontext von Unternehmenspraktiken und Marktwirtschaft beleuchtet. Im Rahmen dieses Moduls werden die Studierenden darauf vorbereitet, ihre Kreativität gezielt in den Dienst eines Unternehmens zu stellen und ein Gespür für dessen Marke und Identität zu entwickeln. Dabei geht es darum, ein Bewusstsein für die komplexen Anforderungen des Marktes zu schaffen und eine individuelle, kritische Haltung zur herrschenden Designkultur und dem Konsumverhalten zu entwickeln. Die Kursinhalte umfassen eine Vielzahl von Methodiken, die für die Analyse und Entwicklung von Marken und Produkten entscheidend sind.

Zu den zentralen Methoden gehören:

- **SWOT-Analyse:** Identifikation von Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens oder Projekts.
- **Markenanalyse:** Tiefgehende Untersuchung der DNA einer Marke, um deren Kernwerte und Positionierung zu verstehen.
- **Competitor Research:** Analyse der Wettbewerbslandschaft, um Marktchancen und -bedrohungen zu

identifizieren.

- **USPs (Unique Selling Propositions):** Bestimmung der einzigartigen Verkaufsargumente eines Produkts oder einer Dienstleistung.
- **Mission Statements:** Entwicklung von Mission Statements, die die grundlegenden Ziele und Werte eines Unternehmens kommunizieren.
- **Core Values:** Definition der Kernwerte, die das Handeln eines Unternehmens leiten.
- **User Journeys:** Erstellung von User Journeys, um die Nutzererfahrungen und -interaktionen mit einem Produkt zu verstehen.
- **Personas:** Entwicklung von Personas, um die Zielgruppe und deren Bedürfnisse besser zu verstehen.
- **Styleguide:** Erstellung von Styleguides, um die visuellen und stilistischen Richtlinien einer Marke festzulegen.
- **Corporate Identity:** Entwicklung einer Corporate Identity, die die Gesamtdarstellung und Wahrnehmung eines Unternehmens prägt.

Im Verlauf des Kurses werden die Studierenden reale, existierende Firmen und Marken auswählen, um diese intensiv zu analysieren und darauf basierend innovative Entwürfe zu entwickeln. Diese Projektarbeit umfasst die Entwicklung von Designkonzepten, sowohl individuell als auch im Team, die den Erwartungen der Marke entsprechen oder diese übertreffen. Die Entwürfe werden zu 1:1 Design- und/oder Funktionsmodellen ausgearbeitet. Die Projektarbeit gliedert sich in verschiedene Phasen, begleitet von Zwischen- und Endpräsentationen, bei denen die bisherigen Ergebnisse und finalen Entwürfe vorgestellt werden.

Ein hoher Stellenwert wird auf die visuelle Präsentation gelegt, um die Markenidentität und das Konzept überzeugend zu vermitteln. Das Modul umfasst außerdem Vorträge aus der Praxis und Exkursionen, um die Lerninhalte zu vertiefen und reale Einblicke in Unternehmenspraktiken zu gewähren. Am Ende des Semesters wird eine umfassende Projektdokumentation erstellt.

Lernziele:

Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Ein tiefes Verständnis für die Komplexität von Designprojekten im unternehmerischen Kontext zu entwickeln.
- Kreative Lösungen zu erarbeiten, die den Anforderungen und Erwartungen realer Marken und Unternehmen entsprechen.
- Methoden des Designmanagements bewusst anzuwenden und in den eigenen Designprozess zu integrieren.
- Eine individuelle kritische Haltung zur Designkultur und Marktanforderungen zu manifestieren.

Anforderungen:

- Aktive Teilnahme und Mitarbeit
- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

Dieses Modul bietet den Studierenden die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten in einem realistischen, unternehmerischen Rahmen zu schärfen und so bestens auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet zu sein.

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und Mitarbeit

- Durchführung und Präsentation der Markenanalyse.
- Entwicklung und Präsentation der Designentwürfe und Modelle.
- Erstellung einer umfassenden Dokumentation.

324220016 Message to the Cosmos

S. Specht

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 11:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2024

Beschreibung

Lecturer: Guest Professor Stephanie Specht M.F.A.

Imagine designing something that could be discovered by extraterrestrial beings in the distant future. In this project, you will create a message to be preserved in a time capsule, intended for discovery by unknown beings. You will typographically use numbers to represent the time capsule's expiration date, making it both visually striking and meaningful. Your message will focus on a significant moment in history, capturing its essence and cultural significance through thoughtful design. Additionally, you will choose a strategic location to hide your time capsule, considering factors like accessibility, durability, and symbolism. Finally, you will plan a ceremony to commemorate the capsule's burial, carefully designing the event and documenting the experience. This project challenges you to reflect on life on Earth from a graphic designer's perspective, crafting a message that communicates our civilization's story across time and space.

Freedom in results. The message can be shown in a booklet, a poster, a flag, a billboard, ...

Benefits: Long work and typo nights with the other typo courses (Marcel Saidov, Florian Mecklenburg)

If you are interested, please send a short letter of motivation (including details of field of studies and academic year) to hello@spechtstudio.com by October 13.

Please note the corresponding study regulations

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Presentation and submitting

324220017 My Body My Building

M. Rasuli, B. Scheven

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, ab 22.10.2024

Mi, Einzel, 15:00 - 19:00, 13.11.2024 - 13.11.2024

Fr, Einzel, 15:00 - 19:00, 15.11.2024 - 15.11.2024

Beschreibung

Muskeln, Haut, Haare, Körpermodifikationen ... Körperkulte gibt es seit Jahrtausenden. Viele, die in den letzten Generationen verpönt waren, sind heute angesagt: Wissenschaftlich feingetunte, gesunde Powerernährung und der Gang ins Gym sind nicht nur salonfähig geworden, sondern fast Standard für alle Geschlechter. Gern 4 mal in der Woche zu Powerbeats. Galt weibliche Körperbehaarung lange als "unfein", wird sie heute wieder normalisiert. Ganzkörper-Tattoos, Extreme Körperverformungen, die sogar durch Implantate wie Stirnhöcker, durch gespaltene Zungen oder vergrößerte Hintern erreicht werden gehören zum Spektrum – und dies sind nur einige Beispiele. Jeder Körperkult, jede Körperkultur hat ihre eigene Szene, ihre eigenen Codes und Narrative. Viele wollen auffallen, da hilft es extrem zu sein. Insbesondere im Kontext der Sozialen Medien, wo Influencer*innen mit ihren Körperbildern einerseits Selbstvermarktung betreiben oder problematische Trends setzen, andererseits aber auch tradierte Körperbilder hinterfragen.

In „My Body My Building“ wollen wir diese Entwicklungen einordnen, das ein oder andere Selbstexperiment einstreuen, Szenen multimedial porträtieren, informationsgrafisch aufarbeiten, alternative Gyms, Studios oder selbsterfundene Körperkonzepte darstellen und bewerben. Präsentations- und Kreativitätstechniken werden Bestandteil des Programms sein.

Ort der Veranstaltung: Marienstraße 1b R 305

Zusätzlicher Pflichttermin (Bestandteil des Kurses):

Do, 14.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Fr, 15.11.24 von 15–19 Uhr Workshop "KI-nchen" im Gaswerk (Schwanseestraße 92, 99427 Weimar)

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Bemerkung

Präsenztermine + Exkursion nach Dresden

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptuelle Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

324220021 Bilder einer Ausstellung**M. Marcoll**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 22.10.2024

Beschreibung

In diesem Semester soll Musik zu einigen ausgewählten Bilder internationaler Maler geschrieben werden. Im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit der Weimar Galerie sollen die Ergebnisse 2025 in einer multimedialen Ausstellung präsentiert werden.

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

324220022 Digital Dreams II**W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Ort: Marienstr. 1b, Raum 301, ab 23.10.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams II, einem spannenden interdisziplinären Projekt, das die Fakultäten Kunst & Gestaltung und Medien an unserer Universität zusammenbringt. In diesem innovativen Projekt arbeiten Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen in interdisziplinären Gruppen zusammen, um die dynamische Welt der Spieleentwicklung zu erkunden.

An der Schnittstelle von Kunst und Technologie dient Digital Dreams II als Spielwiese für Kreativität und Innovation. Studierende der Fakultät Kunst & Gestaltung bringen ihre Expertise in visueller Ästhetik, Erzählkunst und Konzeption ein, während diejenigen der Fakultät Medien ihre Fähigkeiten in Programmierung, Animation und interaktiven Medien einbringen.

In diesem gemeinschaftlichen Unterfangen werden interdisziplinäre Gruppen gebildet, die einen reichen Ideen- und Perspektivenaustausch fördern. Inspiriert vom Pioniergeist der Bauhaus-Bewegung, wo Kunst und Technologie zusammenkamen, um das moderne Design zu prägen, begeben sich unsere Studierenden auf eine Reise, um immersive und fesselnde Spielerlebnisse zu gestalten.

Im Laufe des Projekts vertiefen sich die Studierenden in verschiedene Aspekte der Spieleentwicklung, von der Ideenfindung und Prototypenerstellung bis hin zur Produktion und Präsentation. Unter der Anleitung eines erfahrenen Mentors beider Fakultäten lernen sie, die Komplexität interdisziplinärer Teamarbeit zu bewältigen und ihre einzigartigen Stärken zu nutzen, um Herausforderungen zu meistern und ihre kreative Vision zu verwirklichen.

Digital Dreams II ist mehr als nur ein Kurs; es ist eine transformative Erfahrung, die Studierenden ermöglicht, die Grenzen des traditionellen Spieldesigns zu überschreiten. Indem sie die Zusammenarbeit fördern und den Geist des Experimentierens annehmen, sind unsere Studierenden bereit, die nächste Generation visionärer Spieleentwickler zu werden und die Zukunft interaktiver Unterhaltung mitzugestalten.

Begleiten Sie uns auf dieser aufregenden Reise, auf der digitale Träume Wirklichkeit werden, und lassen Sie uns gemeinsam die Zukunft des Spielens an der Schnittstelle von Kunst und Technologie gestalten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

324220023 Enacted photons - exploring light as an artistic medium

M. Hesselmeier, B. Clark, C. Doeller

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 22.10.2024

Beschreibung

Everything we know, we know through light – Peter Weibel, 2018

Für die einen ist Licht Information, für andere eine Repräsentationsform der Macht. Licht kann eine Metapher für geistige Offenbarung aber auch ein Triumph über die Dunkelheit sein. Licht ist die kleinste Menge an Energie, die transportiert werden kann und für einen Großteil der Menschheit steht Licht für Weisheit und Erleuchtung – ein faszinierendes und machtvoll Material für Künstler/innen und Gestalter/innen.

Wir werden uns im Projektmodul Enacted photons - exploring light as an artistic medium auf die Suche nach dem geheimnisvollen, spielerischen, humorvollen und phantasievollen Umgang mit dem Medium Licht begeben. Dabei stellt sich die Frage, welche künstlerischen und gestalterischen Möglichkeiten sich eröffnen, wenn Licht – sowohl im sichtbaren als auch im nicht sichtbaren Spektrum – experimentell genutzt wird. Ziel des Projektmoduls ist es, neue Formen der Interaktion mit dem Medium Licht 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.

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 von interessanten Gestalter/innen und Künstler/innen erhalten, die einen Einblick in Ihre Arbeiten und Arbeitsprozesse geben.

Exkursion:

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir am 23.10.2024 das Zentrum für Internationale Lichtkunst in Unna besuchen. <https://www.lichtkunst-unna.de/en/homepage>

Die Plätze für die Exkursion sind auf 10 Personen begrenzt. Bitte um eine verbindliche Anmeldung via E-Mail bei Melanie Birnschein. melanie.birnschein@uni-weimar.de

Im Anschluss werden wir uns u#ber die gezeigten Arbeiten und Positionen besprechen und austauschen..

Konsultation:

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

Voraussetzungen zur Teilnahme am Projektmodul ist die Belegung des begleitenden Fachmoduls:

- Physical Computing: Lighting the Way by Brian Larson Clark: <https://www.uni-weimar.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=veranstaltung&veran>

Anmeldung:

Anmeldung über das BISON Portal

Bitte senden Sie ein kurzes Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, Ihre Auswahl begleitender Fachmodule, sowie Ihren Wissensstand und Hintergrund darlegen, an:

martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

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

Voraussetzungen

Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

324220024 Kybernetische Dinge

U. Damm

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2024

Veranst. SWS: 16

Beschreibung

weitere Lehrende: Prof. Georg Trogemann

Ab den dreißiger Jahren und bis nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Wissenschaftler zunehmend ausgeklügelte mechanische und elektrische Systeme, die einen Zweck verfolgen zu schienen. Diese Entwicklung überschneidet sich mit der Erforschung der Kognition von Tieren und der frühen Computertechnik und führte zu einer neuen Perspektive auf mechanische, elektrische, biologische und soziale Systeme, die zu einer vereinheitlichenden Theorie führte, die als Kybernetik bekannt ist. Obwohl der Computer heute in einer beispiellosen Entwicklung zum Motor und Getriebe unserer Zivilisation wurde, gerieten die ursprünglichen Ideen rund um die Kybernetik aus dem Blickfeld.

Wir leben heute nicht nur mit den digitalen Maschinen, sondern auch den Umweltfolgen derselben und müssen feststellen, dass sich unsere Welt verändert – in einer Weise, die wir nicht vorweggenommen hatten. Grund genug, diese Entwicklung als Kultur – oder eben Unkultur zu thematisieren, indem wir uns die Handlungsträger anschauen, die tätig sind. Und die Regelwerke in der uns aktuell umgebenden Welt, in welche sie eingebunden sind oder sie gar selbst erzeugen in einem Spiel von Feedback und Rekursion. Aber auch, indem wir die Folgen der Digitalisierung kritisch inspizieren und uns fragen, ob wir nicht auch andere Formen der Technisierung wählen oder erfinden können? Und wo wir in der Vergangenheit Fehler gemacht haben? Dass dies nicht als ein Projekt der Kritik sich entwickelt, liegt an Euch – den Studierenden, denn als Ergebnis des Projektes sollen (Kunst-) Werke, Konzepte, Performances und Vorschläge für Handlungen entstehen, die aus einem Umweltverständnis heraus Praktiken entwickeln, die sich in ihren wechselseitigen Bezügen zwischen den agierenden Subjekten – seien es Menschen, Tiere, Pflanzen oder Maschinen – entfalten. Eine Exkursion nach Schieferpark wird Bestandteil des Moduls sein.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de bis 13.10.2024

Leistungsnachweis

Abgabe eines Werkes bzw. der professionellen Dokumentation desselben entsprechend der Natur der Abgabe (Video, Text, Bild) 80%. Anwesenheit und ein thematischer Vortrag gehen mit 20% in die Note ein.

324220025 Nazis quit! 80 years after Liberation Day

W. Kissel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324220027 Tripping on Organ-Ologies 2.0 - Towards an ecology of practices

K. Ergenzinger, B. Halperin

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Klanglabor M5 202-204, 22.10.2024 - 04.02.2025

Beschreibung

Lehrkräfte: Prof. Kerstin Ergenzinger und Bnaya Halperin-Kaddari

Dieses Projektmodul ist eine Variation unseres Tripping on Organ-Ologies Kurses vom letzten Wintersemester. Alle Studierenden sind dazu eingeladen, unabhängig davon, wer im WS 23/24 teilgenommen hat!

In diesem Semester werden wir uns auf das Beziehungsgefüge zwischen natürlichen und künstlichen Sinnen und der Umwelt konzentrieren. Aus der Tiefe unserer Ohren, von den Haarzellen über die menschlichen Rezeptoren bis hin zu den weitreichenden Fähigkeiten anderer, tierischer und technologischer Wahrnehmungsweisen, gestalten unsere Sinnesorgane und -systeme unsere Umwelten: die unterschiedlichen Fenster, durch die Lebewesen wahrnehmen und Erfahrungen machen. Was geschieht, wenn wir uns tief auf diese Prozesse einlassen?

In die ökologischen Aspekte klanglicher Praktiken und die Konzeption und Vorstellung von Umwelten einzutauchen bedeutet, sich auf die Unergründlichkeit der Verflechtungen zwischen Umgebungen und Sinnessystemen einzulassen und den Sprung zu wagen, mit unserem eigenen Körper anders wahrzunehmen. Ein solcher Versuch birgt das Potenzial, uns zu öffnen, Umwelten zu hören und zuzuhören, sowie die Verbindungen zwischen Körper, Geist und Welt in einem anderen Licht zu erfahren.

Methodisch bewegen wir uns wieder spiralförmig zwischen Praxis und Theorie. Gemeinsam lauschen wir Live- und reproduzierten Klängen, erzeugen Klänge, Sounds und zeichnen sie auf. Wir zeichnen, folgen Spuren und setzen Markierungen, lesen und schreiben. Im Wechsel der Jahreszeiten, vom Herbst bis zum Winter, draußen und drinnen, beschäftigen wir uns mit somatischen Praktiken und erforschen Bewegung und Stille. Wir diskutieren verschiedene Formen ökologisch-künstlerischer Praktiken und analysieren ihre klanglichen und polysensorischen Aspekte. Eine reiche Mischung aus Texten und künstlerischen Beispielen wird uns dabei helfen, zu definieren, wie solche neuen Ansätze aussehen und klingen könnten. Da es bei diesem Kurs darum geht, sich einer Ökologie von Praktiken anzunähern und darin zu üben, soll zum Ende ein individuelles Projekt entstehen, in dem eine Möglichkeit einer solchen Praktik entwickelt und ausprobiert bzw. realisiert wird, die sich an den im Semester behandelten Ideen ausrichtet. Individuelle Betreuungszeiten im Prozess sind dafür mitgedacht und integriert.

Das Projektmodul wird gemeinsam mit dem Komponisten und Künstler Dr. Bnaya Halperin-Kaddari unterrichtet. Eingeladene Gäste sind die Vokalistin und Kräuterkundlerin Atalya Tirosh, die Klangkünstlerin und Wissenschaftlerin Dr. Janina España Keller und der experimentelle, elektronische Künstler Víctor Mazón Gardoqui, mit dem wir uns wieder damit beschäftigen, Mikrofone als Instrumente zu bauen, um unsere Umgebung mit erweiterten akustischen Sensoren zu erkunden.

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

324220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 22.10.2024

Beschreibung

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

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Besondere Anmerkungen:

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

Info und Anmeldung zur Konsultation: björn.dahlem@uni-weimar.de

Bemerkung

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

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220031 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 22.10.2024 - 25.02.2025

Beschreibung

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

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

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

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

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

Bemerkung

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

Termin der ersten Veranstaltung: 22.10.2024

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

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an florian.hesselbarth@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am 10.10.2024

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

324220032 The Rotating Artists' Protocol and Wild Strolls

S. Weber, C. Saeger

Projektmodul

Di, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 22.10.2024 - 17.12.2024

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 07.01.2025 - 07.01.2025

Mi, gerade Wo, 09:15 - 15:00, 08.01.2025 - 08.01.2025

Di, gerade Wo, 09:15 - 16:45, 21.01.2025 - 21.01.2025

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

324220037 Correspondence on WWII memories: Weimar, Lille, Graz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.10.2024 - 31.01.2025

Beschreibung

Liebe Studierenden,

wir schauen auf unsere Handys und sehen Nachrichten über Kriege und bewaffnete Konflikte auf der ganzen Welt. Vielleicht haben Sie, wie ich, das Gefühl, dass die Zeiten den Status quo bedrohen. Nun lade ich Sie ein, in der Zeit zurückzureisen, vor 80 Jahren, in ein Europa im Krieg. Zerstörte Städte, auseinandergerissene Familien, Ruinen, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit. Dieser Kurs ist eine Einladung, Geschichten aus dieser Zeit rund um die Stadt Weimar zu erkunden und dabei vielleicht einen Blick auf unsere Gegenwart zu werfen.

Wenn Du diese Kursbeschreibung gelesen hast, wirst Du wahrscheinlich einen Spaziergang machen. Du wirst durch dieselben Straßen gehen wie die Soldaten, die Familien, die die Schrecken von Buchenwald ertragen haben oder sie ignorierten, um zu überleben, oder Du wirst an dem Haus an der Ecke vorbeikommen, das noch immer die Spuren von Kugeln oder Bomben trägt, oder Du wirst im Urlaub sein und bei Deiner Rückkehr den Gedenkturm sehen, eine Erinnerung an den grausamsten Ort.

Diese Stadt ist Zeitzeugin persönlicher und kollektiver Kriegsgeschichten, auch wenn wir heute fast nur ihre polierten Schichten in leuchtenden Farben sehen, mit glücklichen Familien, die im Ilmpark picknicken.

Im Rahmen des Projektmoduls werden wir mit Geschichten aus den letzten Kriegstagen arbeiten, die in schriftliche Korrespondenzen umgewandelt wurden, als Quelle für die Erstellung animierter Kurzfilme. Diese Korrespondenzen werden in einem zweiwöchigen Workshop, der vom 4. bis 17. November in Lille-Roubaix und Weimar stattfindet, mit anderen Geschichten aus Graz (FH Joanneum - Sounddesign) und Lille (Piktura - Animation) zusammengeführt. Die Reisekosten werden (hoffentlich) vollständig gedeckt.

Der Ansatz für Ihre Recherche und die anschließende Animationsarbeit kann experimentell, narrativ oder dokumentarisch sein. Ziel ist es, sowohl reale als auch fiktive Geschichten zu erforschen und dabei auf Archive und lokale Geschichte zurückzugreifen.

Wenn Du Dich für das Thema Krieg, politische Themen oder die Geschichte Weimars interessierst und sogar bereit bist, das Thema Frieden statt Krieg in Betracht zu ziehen, oder wenn Du Pazifist bist oder, wie ich, nicht aus Europa stammst und aus einem Land mit einer Geschichte gewalttätiger und bewaffneter Konflikte kommst, glaube ich, dass dieses Projekt für Dich sein könnte. Gemeinsam werden wir uns auf eine zeitliche Reise begeben und Verbindungen zwischen unseren Recherchen und Korrespondenzen mit drei verschiedenen europäischen Orten herstellen.

Dieses Projekt ist eine Herausforderung. Du musst dir zwei Wochen freinehmen, Erfahrung mit Animationen haben, in einem mehrsprachigen und multikulturellen Team arbeiten (Arbeitssprache ist Englisch) und schnell arbeiten, um einen Kurzfilm fertigzustellen. Ich verspreche dir, dass es möglich ist; wir haben das Format letztes Jahr getestet. Das Gute daran ist, dass du nach Mitte November mit deinem Projekt fast fertig bist und dich auf andere Kurse konzentrieren kannst. Am Ende des Semesters werden wir die Ergebnisse auf der Winterwerkschau und wahrscheinlich auch bei anderen Veranstaltungen im Frühjahr 2025 zeigen.

Für die Anmeldung schickt bitte eine E-Mail mit einem Portfolio eurer Animationsarbeiten und einer kurzen Begründung, warum ihr am Kurs teilnehmen möchtet, sowie mit vorhandenen Ideen oder themenbezogenen Interessen.

Ich freue mich auf eure Anmeldebriefe!

Mit freundlichen Grüßen

Ana Vallejo

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 85%

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Präsenztermine:

18.10.2024

21.10.2024

24.10.2024

29.10.2024--> Exkursion Buchenwald

4.11-17.11.2024 (Lille/ Weimar)

Voraussetzungen

Erfahrung und Kenntnisse im Bereich Animation

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Workshop, Abgabe des finalen Projekts

324230003 Groundwork of practice-based artistic and design research**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.11.2024 - 20.11.2024

Do, Einzel, 09:30 - 13:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.11.2024 - 21.11.2024

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein «theoretical Framework» individuelle Forschungsprojekte unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Was ist ein «State-of-the-Art»? Welche Arten von Feldforschung werden in Kunst- und Designdisziplinen durchgeführt? Wer sind die Adressaten oder Audienzen von Kunst- und Designforschung? Ist praxisbasierte Forschung dasselbe wie forschungsbasierte Praxis? Führt bessere Forschung zu besserer Kunst und Design? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar «Groundworks» bietet eine Reihe von Kurzvorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die Studierende auf einen erfolgreichen Promotionsanfang im strukturierten Ph.D. Studiengang bzw. einen erfolgreichen Abschluss in Master + Studiengänge vorbereiten sollen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Studierende müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben melden. Im Rahmen des Seminars wird eine Online-Lesegruppe über Moodle angeboten. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufgaben können in Englische oder Deutsche Sprache eingereicht werden.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme (20%)

2. Schriftliche Ausarbeitung (50%): erste Kapitel oder Paper Entwurf für die eigene Dissertation, z.B. eigene Positionierung im Feld, State of the Art, Einleitung mit Forschungsfragen, etc.

3. Review: Rezension als Podcast oder Blogpost ODER ausführliche Peer-Review einer Kollegin / eines Kollegen (30%)

324230005 Klangstudien und Klangtheorie

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 09:30 - 12:30, Limona, Steubenstraße 8, 17.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Der Kurs dient als Einführung in die Konzepte und Praktiken der Sound Studies, wobei der Schwerpunkt auf den grundlegenden Elementen der Sound Theory liegt. Der Kurs besteht aus einer Kombination von Vorlesungen, Demonstrationen, Seminaren und gemeinsamen Hörsitzungen. Ziel ist es, die vielfältigen Vorstellungen von Sound und Sound Studies zu kontextualisieren und erfahrungsgemäß zu entflechten:

- die sich auf ein kulturell definiertes, historisch und lokal sehr spezifisches und transformatives Konzept von Klang im Allgemeinen beziehen;
- sich auf die Vorgänge des Hörens und Zuhörens beziehen, wie sie von allen menschlichen Lebewesen in einem bestimmten kulturellen und historischen Kontext ausgeführt werden (und sich nicht nur auf das Hören mit den Ohren beziehen)
- Bezugnahme auf das spezifische Konzept des Hörens und Zuhörens, indem man sich nur auf die Ohren als Hörorgane konzentriert (und sich nicht auf den ganzen Körper in kinästhetischer Bewegung im Alltag als Hörorgan bezieht)
- die Bezugnahme auf nicht-menschliche Formen des Hörens bei Tieren und Maschinen;
- Bezugnahme auf das sehr spezifische kulturelle Konzept des Klangs, wie es von der Forschung und Lehre zur physikalischen Akustik vorgeschlagen und verbreitet wird;
- Bezugnahme auf eine Reihe kreativer Praktiken, die Klang als künstlerisches Material mobilisieren;

Voraussetzungen

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

marcin.pietruszewski@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Konzeption und ansatzweise Realisation

324230008 Public Arts Garage: Third Places

N.N., A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 16:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Hybrid, 15.10.2024 - 29.10.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt.

Bemerkung

Mit Abschluss der Lehrveranstaltung ist das Transcript of Record der Partnerhochschule mit Note erforderlich.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230009 Robotic Tectonics – Roboterbasierte Lehr- und Lernumgebung für automatisierte Bauprozesse

J. Willmann, L. Abrahamczyk, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Raum: Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung »Design for Robotic Assembly« erlaubt den Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar erstmals einen direkten Zugang zu industrieller Robotik im Lehr- und Lernkontext. Hierzu erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Implementierung robotischer Interaktion und Manipulation, wobei eigene experimentelle, materielle Erprobungen durchgeführt und gemeinsam verortet werden. Eine wesentliche Rolle spielt das Design von robotischen Materialisierungsprozessen (insbesondere Assemblierung) und damit verbunden die unmittelbare Verzahnung von Daten und Material, von Entwurf und Ausführung.

Design for Robotic Assembly ist als interdisziplinäre Lehrveranstaltung konzipiert und wird gemeinsam von den Professuren Designtheorie/Designforschung und Komplexe Tragwerke durchgeführt. Die Lehrveranstaltung wird als Wissenschaftsmodul mit integralen Übungen (6 ECTS) für Studierende der Studiengänge »Bauingenieurwesen« (B.Sc. & M.Sc.), »Digital Engineering«, »MediaArchitecture« und »Produktdesign« der Fakultäten Bau- und Umweltingenieurwissenschaften, Architektur und Urbanismus sowie Kunst und Gestaltung angeboten. Die Ergebnisse sollen an der Winterwerkschau o.ä. präsentiert werden. Als »Austragungsort« wird das neue Bauhaus Design Lab (D-LAB) fungieren.

Wichtig: Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse im Bereich der Robotik notwendig; allerdings ist die Teilnehmer*innenanzahl auf 6-10 Studierende begrenzt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

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.

324230010 Speculative Visions: Reality through Non-Human Lenses in Art and Film

M. Vinnik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Jede zweite Mo 11:00 - 15:00 mit pause 12:30 bis 13:30, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

324230012 Introduction to MediaArchitecture: Theories, Methods and Practices**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:15 - 10:45, D-Lab/green:house, 24.10.2024 - 06.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul MediaArchitecture

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230019 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Introductory event, 21.10.2024 - 21.10.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Lecture, 28.10.2024 - 03.02.2025

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, Exercise, 04.11.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324230021 Cybernetic Dreaming – Exploring the Crossroads between Nature, Science, and Technology**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 21.10.2024 - 03.02.2025

Beschreibung

Die Kybernetik bietet eine radikal erweiterte Perspektive auf Systeme und ihr Verhalten, unabhängig davon, ob sie in der natürlichen Welt, im technologischen Bereich, im kulturellen Bereich oder in sozialen Strukturen zu finden sind. Sie ist der Dynamik und den kontingenten Prozessen verschiedener Interaktionen und Formationen, die unsere heutige Welt bestimmen, zutiefst verschrieben und fördert gleichzeitig neue Wege des ästhetischen Ausdrucks und der kreativen Erkundung, die untrennbar mit Konversation, Rückkopplung und Kontrolle sowie mit Belastbarkeit, Ganzheitlichkeit und Serendipität verbunden sind. Das Seminar (das eng mit der Forschungs- und Lehrtätigkeit von Prof. Damm und Prof. Trogemann im Wintersemester verknüpft ist) wird daher a) zentrale Theorien und Terminologien der Kybernetik diskutieren, b) ihr ästhetisches und epistemisches Potenzial erkunden und c)

eine Plattform für gemeinsame Diskussionen und Perspektiven bieten. Dabei wird eine schillernde Bandbreite von Bereichen einbezogen, darunter Kunst, Design, Medien, Architektur, Technik, Bildung, Psychologie und Politik - und es werden auch zeitgenössische Diskurse wie künstliche Intelligenz, maschinelle Ontologien oder Umweltdenken angesprochen. Letztlich verfolgt Cybernetic Dreaming einen disziplinen- und bereichsübergreifenden Ansatz und richtet sich damit an ein studentisches Publikum, das sich besonders für Ästhetik, Wissenschaft und Technologie interessiert, die in eine neuartige - kybernetische - Konvergenz gebracht werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die N.N.-Person unter dem Punkt "Lehrende" ist Prof. Dr. Georg Trogemann.

Voraussetzungen

Keine, Einführungsmodul HCI

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

324230022 Biennialisation of the landscape

C. Fellmann, C. Saeger

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 26.11.2024 - 26.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 27.11.2024 - 27.11.2024

Mo, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 09.12.2024 - 09.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 10.12.2024 - 10.12.2024

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 14.01.2025 - 14.01.2025

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.01.2025 - 15.01.2025

Beschreibung

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

Die Veranstaltung wird von Clemens Fellmann durchgeführt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Referat/Hausarbeit

324280000 Boundaries of Artistic Research (BOAR)

A. Toland, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen von Peers vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die von Jun. Prof. Dr. Toland betreut werden. Studierende in fortgeschrittenen Semestern, die von Prof. Toland betreut werden, sind ebenfalls willkommen und bekommen je nach Kapazität einen separaten Präsentationstermin angeboten.

Leistungsnachweis

Präsentation, peer review, regelmäßige Teilnahme

324280001 PhD Graduiertenkolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 22.11.2024 - 22.11.2024

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Das Feld der künstlerischen und praxis-basierten Design Forschung umfasst ein breites Spektrum unterschiedlicher Ansätze, die auf dem disziplinären und kulturellen Hintergrund zurückzuführen sind. Die Integration von Theorie und Praxis in der künstlerischen Forschung ist sehr individuelle, die sich von Projekt zu Projekt unterscheidet, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse für verschiedene Audienzen. In diesem wissenschaftlichen Modul nehmen wir einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine unter die Lupe, die in einem offenen, kritischen, aber fehlerfreundlichen Rahmen unter Peers und Mentor*innen vorgestellt und diskutiert werden.

Bemerkung

Alle Termine sind hybrid.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktoranden, die nicht in einem anderen Graduiertenkolloquium untergebracht sind. Ein jährlicher Zwischenbericht ist struktureller Bestandteil des Ph.D.-Curriculums.

Leistungsnachweis

Präsentation, regelmäßige Teilnahme

324280002 PhD Kunst und Design Vorprüfungskolloquium

A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende.

324280003 Graduiertenseminar: Lab Talks

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Graduiertenseminar

Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 21.11.2024 - 22.11.2024

Block, Design Lab (Geschwister-Scholl-Straße 13), 20.02.2025 - 21.02.2025

Beschreibung

Mit dem Graduiertenseminar »Lab Talks« wird ein offenes Diskurs- und Diskussionsformat angeboten, das sich explizit an die Designpromovierenden des Ph.D.-Studiengangs Kunst und Design richtet. Hierzu stellen die Promovierenden ihre Dissertationsvorhaben und -projekte vor und diskutieren sowohl inhaltlich-praktische als auch methodische-methodologische Aspekte. Zugleich wird das Präsentieren der eigenen Forschung geübt und ein gemeinsamer Zugang zu den Dissertationsvorhaben eröffnet. Für die Ph.D.-Studierenden der Professur Designtheorie sind die Lab Talks eine Pflichtveranstaltung. Das Seminar ist grundsätzlich auch für weitere Forscherinnen und Forscher offen, die im Designbereich und insbesondere an der Schnittstelle Theorie-Empirie-Praxis forschen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Die Veranstaltung findet während der ersten PhD-Woche statt (PhD-Woche 2024: 18. - 21. November).

Voraussetzungen

Immatrikulation im Ph.D.-Programm, Schwerpunkt Design.

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.

324280004 Working Titles – Dieses Seminar ist ein Peer-Reviewed Journal

B. Körner, A. Toland, N.N., KuG

Veranst. SWS: 6

Graduiertenseminar

Do, Einzel, 15:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.11.2024 - 21.11.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 19.02.2025 - 19.02.2025

Beschreibung

Working Titles ist eine Online-Zeitschrift für praxisbasierte und praxisgeleitete Forschung, die von Studierenden des Ph.D.-Programms in Kunst und Design initiiert wurde. Der Name «Working Titles» verweist auf die Hauptziele der Zeitschrift: Sie soll als Plattform für die Präsentation von Forschungsarbeiten dienen, die in einer beliebigen Praxis durchgeführt wurden - von der Ölmalerei bis zur anarchistischen Stadtplanung - und die Selbstveröffentlichung von praxisbezogenen Arbeitspapieren erleichtern. Die Autor*innen unterziehen ihre Beiträge einem nicht-blinden Peer-Review durch diejenigen, die sie für geeignet halten, unabhängig von ihrer akademischen Zugehörigkeit und auf der Grundlage von Freundschaft und Vertrauen.

Ziel des Seminars ist es, Working Titles als eine Zeitschrift für praxisorientierte Forschung im Ph.D.-Programm, an der Universität und international zu etablieren. In Phase I wird die nächste Ausgabe geplant, der offene Aufruf für Beiträge veröffentlicht und die Beiträge ausgewählt. Im Sommersemester wird sich das Follow-up auf die Produktion der Ausgabe konzentrieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Im Moment ist die Teilnahme nur für Promovierende innerhalb des Promotionsprogramms Kunst und Design möglich.

Leistungsnachweis

Redaktionelle Mitarbeit: Mitarbeit an Redaktion, Layout, Lektorat und Koordination.

Peer-Review: Durchführung von zwei Peer-Reviews.

Arbeit am Editorial und Open Call: Verfassen des Editorials und Erstellung/Veröffentlichung des Open Calls.

Artikelbeitrag: Verfassen eines wissenschaftlichen Artikels (3000–5000 Wörter, optional).

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Voraussetzungen

Bachelor MK/MG

Kolloquium Akustische Ökologien und Sound Studies

K. Ergenzinger

Veranst. SWS: 4

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 22.10.2024

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 29.10.2024

Beschreibung

Das Kolloquium des Experimentellen Radios ist offen für alle größeren/ fortgeschrittene 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

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 23.10.2024

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 06.11.2024 - 06.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 13.11.2024 - 13.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 20.11.2024 - 20.11.2024

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 15.01.2025 - 15.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, 22.01.2025 - 22.01.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 29.01.2025 - 29.01.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Voraussetzungen

Master MK/MG