

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

WiSe 2025/26

Stand 23.02.2026

English-taught courses of the Faculty

3

English-taught courses of the Faculty

325210003 Audio Tools I: Listening → () → Sounding

Y. Wang

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Ort Klanglabor, 23.10.2025 - 18.12.2025

Block, 09:00 - 18:00, Ort Klanglabor, 15.01.2026 - 16.01.2026

Beschreibung

Hören # () # Klingen. Wie würdest du diesen Titel abschließen? Erkennen, Verstehen, Aufnehmen, Verarbeiten, Bearbeiten, Gestalten, Produzieren ... Dieser audiotekhnische Grundkurs vermittelt systematisch ein breites Spektrum an Kenntnissen, die du benötigst, um deine Erkundungen im Bereich Sound anzufangen.

Der Kurs besteht aus regelmäßigen wöchentlichen Sitzungen und einem zweitägigen Workshop:

Durch die Inputs und Übungen in den ersten zwei Monaten werden grundlegende Kenntnisse über Akustik, Aufnahme- und Wiedergabetechniken sowie der sichere Umgang mit gängigen Schnitt- und Produktionsprogrammen (z. B. Reaper, Ableton, Max/MSP und andere Audio-Plugins) vermittelt.

Der Workshop am Ende des Semesters bietet weitere praktische Anwendungen. In diesen zwei Tagen produzieren und präsentieren die Teilnehmenden jeweils ein kurzes Fixed-Media-Stück oder eine Sound-Performance.

Dieser Kurs ist Teil des Lehrstuhls „Akustische Ökologien und Sound Studies“ in Zusammenarbeit mit „Experimental Radio“. Eine erfolgreiche Teilnahme an diesem Kurs qualifiziert zum Zugang zu unserer Sound-Ausleihe und zur eigenständigen Arbeit im M5 Klanglabor.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit (50%), Realisation und Präsentation der Semesteraufgabe (50%)

325210005 Bauhausfilm Kino Klub

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

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 21:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 21.10.2025 - 03.02.2026

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

325210006 Bauhaus Inhouse

M. Saidov

Veranst. SWS: 9

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:30, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 22.10.2025

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.

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Organisation und
Umsetzung der Winterwerkschau

325210007 Bauhaus Master Lectures

A. Palko, M. Saidov

Veranst. SWS: 9

Fachmodul

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

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 unter marcel.saidov@uni-weimar.de und adrian.palko@uni-weimar.de bis zum 14.09.2025

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

325210009 Blender 4 Illustration: Erschaffe deine eigene Titelsequenz

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Arbeits- und Projektraum 102, 22.10.2025 - 04.02.2026

Beschreibung

Du zeichnest, malst, collagierst, illustrierst oder bastelst gerne und möchtest lernen, wie du dies in Blender, einer 3D Software einbinden, interessant gestalten, anordnen, beleuchten und sogar animieren kannst, dann bist du hier genau richtig. Unser Ziel ist es, mithilfe von Tutorials, einem Workshop und regelmäßigen Sitzungen jeweils eine kleine Titel-Sequenz aus 2D Elementen im 3D Raum zu erstellen, wie man es von Filmen oder Serien im Intro oder Abspann kennt (Good Omens, Rango, Game of Thrones, Haus des Geldes, etc.).

Der Kurs wird einzelne Abgaben verlangen und einen Prozessbericht der finalen Abgabe (mind.15sek Titelsequenz) wird erwartet.

Der Kurs wird in Deutsch oder Englisch stattfinden, darauf wird sich in der 1. Stunde geeinigt. Bei Nachfragen ist aber immer Englisch oder Deutsch möglich!

Auch Blenderanfänger:innen sind willkommen. Grafiksoftware Vorkenntnisse wären sinnvoll.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 100 %

Abgabe der Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

Email to tarek.spiegelhalter@googlemail.com with a short description of why you want to attend this course and maybe one or two of your works which are relevant to the subject. Blender beginners are also welcome. Prior knowledge of graphics software (Photoshop/Krita/Aphinity) would be helpful.

Leistungsnachweis

Abgabe der Übungsaufgaben, Teilnahme am Kurs, Abgabe der finalen Titelsequenz (15sek min) und einem kurzen Prozessbericht.

325210012 Designing Tools for Robots

P. Enzmann, M. Müller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 22.10.2025

Beschreibung

In diesem praxisorientierten Kurs entwickeln wir kreative Endeffektoren für einen dreiachsigen Plotter. Ziel ist es, die Maschine und ihre Programmierung spielerisch kennenzulernen und eigene Ideen in funktionale Werkzeuge umzusetzen.

Gemeinsam werden Pfade für die Maschine programmiert und ausgeführt. Anschließend werden die Möglichkeiten für alternative Endeffektoren exploriert.

Bewegungsabläufe von verschiedenen kreativen Arbeiten werden zuerst händisch analysiert und dann digital nachgebildet, sodass die Maschine sie ausführen kann.

Sei es ein Stift zum Zeichnen, eine Nadel zum Tätowieren oder eine Maschine, die automatisiert Fingernägel lackiert– die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Durch Experimentieren, Bauen und Testen vertiefen die Studierenden ihr Verständnis für Robotik, Mechanik und digitale Steuerung und gewinnen einen direkten Zugang zur Schnittstelle von Technik und Kreativität.

Selbstständiges Arbeiten und die Fähigkeit eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen werden erwartet.

Grundkenntnisse der zweidimensionalen und dreidimensionalen digitalen Gestaltung (Illustrator/Inkscape, Rhino3D/ Fusion o.Ä.) sind vorausgesetzt.

Bemerkung

Präsenztermine:

22.10., 29.10., 05.11, 12.11., 19.11., 26.11., 03.12, 10.12., 17.12., 07.01., 14.01., 21.01., 28.01.

Voraussetzungen

Basic skills in Rhino 3D

Leistungsnachweis

Physische Objekte, CAD Dateien, Dokumentation

325210014 Formen der Wirklichkeit

J. Hüfner

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 15:00 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 20.10.2025 - 20.10.2025

Do, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 06.11.2025 - 18.12.2025

Do, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 08.01.2026 - 05.02.2026

Beschreibung

Ausgangspunkt für das Fachmodul wird die Exkursion zum Dokumentarfilmfestival "Dok Leipzig" sein, wo wir die aktuellsten Positionen ansehen und weitere Veranstaltungen im Rahmen des Festivals besuchen werden.

Im Anschluss werden wir die gesehene dokumentarische Positionen Grundlage für ein eigenes Projekt der Teilnehmenden zum Thema Natur werden.

Der Kurs richtet sich gleichermaßen an Studierende, die sich mit Dokumentarfilm eingehender beschäftigen wollen und ist sowohl für Einsteiger*innen als auch Fortgeschrittene geeignet.

29.10 - 31.10 (Exkursion)

Präsenztermine: 06.11, 20.11, 04.12, 18.12, 08.01, 22.01, 05.02

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Dokumentarfilm / Essay

325210015 G#tç#### t## cäs#å: Chaotic Coding Workshop for Beginners

L. Stöver, T. Liu

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 16.02.2026 - 20.02.2026

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.03.2026 - 06.03.2026

Beschreibung

In this block workshop we will playfully approach text-based programming in a creative coding manner. We start with an introduction into Processing (a beginner-friendly ((and open source yay! #)) programming environment developed for artists and designers).

The main aspect of this workshop will be learning together how to generate text-based code from scratch, focused on using NI-enabled (natural intelligence) brain-powered programming functionalities ;)

Apart from basic idea of code, we want to have some fun with image disruption with you, on how to glitch aka inject, distort, manipulate, fail, analyze, rewrite, destroy, reorder, mutate [... etc ...] digital pixel-based images.

While it is of course an advantage if you have some programming knowledge, we are offering this super beginner-friendly workshop with little or no prior coding experience.

Schedule

The block workshop will run from:

MON 2026-02-16 -- FRI 2026-02-20

each day from 10:00 - 16:00

Please bring:

- a computer that has Processing already installed.
- sets of images that you would like to work with.
- some chaotic creative energy to mess with those images :)

How to sign up

If you would like to join the workshop, please write us a short e-mail to

Lotta Stöver (lotta.stoever@uni-weimar.de) and Ting-Chun Liu (tingchun.liu@uni-weimar.de) including:

- your chosen name (username)
- study background
- a brief description of your interest in the workshop (max. 1/4 page).

Certificate of achievement

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

Leistungsnachweis

- active and consistent presence and participation
- participation in final presentation
- documentation

325210019 Animation Playground II

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:30 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, in Raum104 -102 , 23.10.2025 - 05.02.2026

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 absolvieren und die Beziehungen zwischen Musik und Animation erkunden. In diesem Semester werden wir mit Masterstudierenden des Studiengangs Sounddesign an der FH Joanneum in Graz zusammenarbeiten, mit denen wir die Übungen online und in Form von Korrespondenz durchführen werden.

Um an diesem Kurs teilzunehmen, brauchst du Engagement und Motivation, Interesse an Animation und analogen Techniken sowie die Bereitschaft, in Teams und aus der Ferne zu arbeiten. Außerdem wird es Block-Workshops geben, die rechtzeitig angekündigt werden.

Grundkenntnisse in Frame-by-Frame-Animation, Dragonframe und After Effects sind erforderlich.

Um sich anzumelden, senden Sie bitte ein Portfolio und ein kurzes Motivationsschreiben ein 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 70 %, 30 % Plenum

Abgabe der Übungen, Finales Projekt

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Durchführung Übungen, Abgabe des finalen Projekts

325210020 Grundlagen des Zeichnens und Skizzierens

B. Nematipour

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 24.10.2025

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.

325210021 Handmade Websites as Punk Zines

N.N., A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 23.10.2025

Beschreibung

Was bedeutet es, im Jahr 2025 eine "handgemachte" Website zu erstellen, wenn KI-Systeme in Sekundenschnelle endlosen (mehr oder weniger) ausgefeilten Code generieren können? Warum sollte man überhaupt noch HTML, CSS und (ein wenig chaotisches) JavaScript lernen, anstatt diese Aufgabe an eine Maschine auszulagern? Außerdem sind die wahrgenommenen Anforderungen und Erwartungen an eine Website so kompliziert und undurchsichtig geworden, dass viele dieses Thema meiden. Dieser Kurs möchte diese Vorstellungen widerlegen und einen kreativen Raum zurückgewinnen.

In diesem Fachkurs betrachten wir handgemachte, selbst geschriebene Websites als zeitgenössische Form des Punk-Zines. Genauso wie die Punk- und DIY-Kulturen, fotokopierte Zines oder selbstveröffentlichte Manifeste – mit billigen Tools, respektloser Kreativität, gegenseitiger Hilfe und Untergrundvertrieb gegen die Massenkultur rebellierten, widersetzt sich eine handgemachte Website der Gleichförmigkeit von Templates. Von Analogen Research über Handmade Web, Web Zines bis hin zu Web2Print werden wir bewusst den Blickpunkt auf Websites bearbeiten. Dieser Perspektivwechsel öffnet einen Raum, um die eigenen Sehgewohnheiten und Erwartungshaltungen zu überprüfen.

"I evoke the term handmade web to suggest slowness and smallness as forms of resistance."

J.R. Carpenter

Am 06.11.2025 und 07.11.2025 findet eine Exkursion nach Berlin statt.

Lehrende sind

Insa Deist

Hjördis Lyn Behncken

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Teilnahme an der Ausstellung,

funktionale Endabgabe

325210022 HIGH PRESSURE - Gestalterische Experimente mit Metallblech und 3D-Druck

N. Hamann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, oder OPL, Marienstraße 1b, R. 205 (nach Absprache), ab 24.10.2025

Beschreibung

Blechumformung ist ein klassisches industrielles Fertigungsverfahren, bei dem Metallbleche durch Druck in dreidimensionale Formen gebracht werden – etwa durch Tiefziehen, Prägen, Stanzen oder Biegen. Solche Verfahren kommen üblicherweise bei der Herstellung von Karosserieteilen, Gehäusen, Küchenutensilien oder Verkleidungselementen zum Einsatz und setzen in der Regel komplexe und teure Stahlwerkzeuge voraus.

Auf der anderen Seite ist der 3D-Druck – insbesondere im Designbereich – längst ein etabliertes Verfahren zur schnellen Herstellung von Prototypen und Kleinserien. Dies bedeutet jedoch, dass das Endprodukt aus thermoplastischem Kunststoff besteht und so auf bestimmte materielle und funktionale Eigenschaften beschränkt ist. Die Kombination beider Verfahren eröffnet neue Möglichkeiten: Werkzeuge können schnell, präzise und kostengünstig im 3D-Druck hergestellt werden, während das Endprodukt aus hochwertigem Metallblech besteht. Dadurch lassen sich nicht nur die funktionalen Eigenschaften des Metalls wie Hitzebeständigkeit, Hygiene oder Oberflächenqualität nutzen, sondern auch neue gestalterische Potenziale erschließen.

Der Kurs HIGH PRESSURE widmet sich der experimentellen Erforschung dieser Kombination. Ziel ist es, die gestalterischen, technischen und materiellen Möglichkeiten und Grenzen der Blechumformung mithilfe 3D-gedruckter Werkzeuge auszuloten. Im Zentrum stehen praktische Tests: Welche Formen lassen sich aus Blech überhaupt realisieren? Wie weit kann ein 3D-gedrucktes Werkzeug belastet werden? Welche Umformtechniken eignen sich für Kleinserien oder Einzelstücke im Designkontext? In mehreren Testreihen werden wir eigene Werkzeuge entwickeln, die im CAD-Programm Rhinoceros 3D modelliert und anschließend mit dem 3D-Drucker gefertigt werden. Ergänzend kommt das Plugin Grasshopper zum Einsatz, um parametrische Entwürfe zu ermöglichen und stufenlos anpassbare Formen zu generieren. Auf diese Weise können auch hochindividualisierbare Formen erstellt und nach dem Konfiguratorprinzip angepasst werden.

Die Auseinandersetzung mit dem Material steht dabei im Mittelpunkt. Blech und 3D-Druck sind nicht nur Mittel zum Zweck, sondern gestalterische Komponenten, die bewusst inszeniert und eingesetzt werden. Das Kursziel ist die Entwicklung eines eigenen, kleinen Produkts aus Blech, das auf Basis eines selbst entworfenen, 3D-gedruckten Werkzeugs geformt wurde – und so sowohl konzeptionell als auch formal das Verhältnis zwischen digitaler Konstruktion, physischer Belastung und materialgerechter Gestaltung thematisiert.

Der Kurs vermittelt grundlegende Kenntnisse über Anforderungen an den Formenbau, etwa zu Entformbarkeit, Biegeradien oder Umformtiefe. Gleichzeitig werden vorhandene CAD-Kenntnisse in Rhinoceros 3D vertieft, erste Erfahrungen mit Grasshopper ermöglicht und der praktische Umgang mit FDM-3D-Druckern geschult.

Vorausgesetzt werden grundlegende Kenntnisse in Rhinoceros 3D sowie erste Erfahrungen im Umgang mit 3D-Druckern. Vorkenntnisse in der Blechbearbeitung oder im Umgang mit Grasshopper sind nicht erforderlich. Eine abgeschlossene Werkstatteinführung für die Metallwerkstatt ist verpflichtend, da ein Großteil der Arbeit vor Ort stattfindet. Ein eigener Laptop mit installierter CAD-Software wird dringend empfohlen; ein eigener 3D-Drucker ist hingegen nicht notwendig.

Bemerkung

Grundkenntnisse in Rhinoceros 3D und dem Umgang mit FDM-3D-Druckern.

Zugang zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät Kunst und Gestaltung, insbesondere der Metallwerkstatt.

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen
- Durchführung eigener Versuchsreihen
- Umsetzung eines eigenen Entwurfs
- Dokumentation und Präsentation der Arbeit

325210024 Immersive Spaces (Part I): Art Installations with TouchDesigner and more.

I. Lee Arturo

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 20.10.2025

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 20.10.2025

Fr, wöch., 19:00 - 21:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 30.01.2026

Beschreibung

This course is an introduction level to create immersive art installations using TouchDesigner as the main tool. We will have a hands-on approach using the DBL(Digital Bauhaus Lab) as a sandbox space for experimental audiovisual projects.

Art installations are part of a practice in which artists and viewers constantly experience and construct space together. They are immersive environments that integrate various artistic techniques and strategies, generating a complex sensory experience for viewers.

The course is divided into three phases:

1. First phase: focuses on the fundamentals of TouchDesigner and its applications in audiovisual installations.
2. Second phase: we will get into installation design.
3. Third phase: we will collaborate on the creation of a joint art installation at the DBL.

This seminar is based on a horizontal peerlearning approach, therefore, active participation from all students and a commitment to attend all sessions is expected. At the end of the semester, our goal is to create a joint spatial installation in the DBL.

325210025 In Order of Meaning

M. Saidov

Veranst. SWS: 9

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 20.10.2025 - 23.10.2025

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 17.11.2025 - 20.11.2025

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 15.12.2025 - 18.12.2025

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 12.01.2026 - 15.01.2026

Beschreibung

Nüchterne Zahlenreihen, scheinbar objektive Tabellen oder persönliche Aufzählungen – Listen erzeugen Ordnung, dokumentieren, formen Argumente und können ganze Erzählungen lenken. In diesem Kurs untersuchen wir, wie sich diese Strukturen der nicht-kontinuierlichen Texte gestalterisch nutzen und kritisch hinterfragen lassen. Listen, Verzeichnisse oder Indexe werden dabei nicht nur als Mittel zur Organisation betrachtet, sondern als erzählerisches Werkzeug, welches Bedeutungen verschiebt, Perspektiven sichtbar macht und Diskurse beeinflusst.

Parallel zur inhaltlichen Auseinandersetzung vermittelt der Kurs Grundlagen des Editorial Designs. Dazu gehören typografische Hierarchien, der Umgang mit Rastern, sowie der Mikro- und Makrotypografie. Aus dem jeweiligen Projekt soll eine gedruckte Publikation resultieren, die einen zeitgenössischen Blickwinkel aufweist und eine bestehende Liste als konzeptionelle Grundlage hat.

Benefits: Long-Typo-Nights mit den anderen Typokursen

Bei Interesse bitte bis zum 12. Oktober ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an marcel.saidov@uni-weimar.de senden.

Termine:

Block 1:

MO 20.10. / MI 22.10. / DO 23.10.

Block 2:

MO 17.11. / MI 19.11. / DO 20.11.

Block 3:

MO 15.12. / MI 17.12. / DO 18.12.

Block 4:

MO 12.01. / MI 14.01. / DO 15.01.

Alle Termine finden ganztägig von 10 – 16 Uhr statt!

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie

Leistungsnachweis

Abgabe und Präsentation der Publikation

325210026 Interactive Video Workshop: Showcase in Televisionale**T. Liu**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 21.10.2025 - 21.10.2025
 Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 27.10.2025 - 27.10.2025
 Di, Einzel, 10:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 28.10.2025 - 28.10.2025
 Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 10.11.2025 - 10.11.2025
 Di, Einzel, 10:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 11.11.2025 - 11.11.2025
 Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 24.11.2025 - 24.11.2025
 Block, 10:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 01.12.2025 - 05.12.2025

Beschreibung

Interactivity allows concepts to morph and develop while the video is running, creating a unique viewing experience where content is decided by both interaction and space. This interactivity inherently makes the work site-specific.

We will learn techniques for separating video sequences and applying interactive aspects using archival footage, surveillance cameras, shot material, or even live video feeds. The workshop explores interactivity with cameras, sensors, and other devices to create responsive environments that blur the boundaries between the viewer, the image, and the space.

The goal of the workshop is to create site-specific video installations to showcase at TeleVisionale, a film and series festival, which is taking place for the first time at Weimarhalle **from December 1–5**.

325210027 Introduction to AI - Networked Inference**A. König**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 24.11.2025 - 28.11.2025

Beschreibung

Teacher: Saurabh Datta

Seminar Goal:

While we have unprecedented access to technology today, we have simultaneously buried ourselves beneath layers of abstractions, gated tools, and monopolized platforms. This abundance has created noise from which we need to gain clarity.

On one hand we have "vibe coders," and on the other, a growing population who stigmatize technical knowledge and question its place in the creative process.

Regardless, learning the basics is essential—but it should happen in a fun and engaging way, without bias. The goal is for everyone to discover what they can do and what options they have (not necessarily all the answers). We want participants to feel comfortable exploring at their own pace and according to their interests, ultimately enabling them to proceed with confidence.

The Seminar will cover:

In this age of AI (much like the internet era before it), we will explore artificial intelligence while emphasizing collaborative project work. Students will connect and communicate as they would in real-world scenarios, where people rarely work alone—whether creating art installations or developing major client interactive design projects with multiple team members and stakeholders.

In this 5-day seminar, students with diverse backgrounds will work in balanced groups (paired based on complementary capabilities). We will begin with:

1. Day 1: 1 hr intro and point of view
2. [Foundation: 1.5 days] Running a local AI model for analysis. Through this, we aim to:

1. Get comfortable with operating Terminal in Mac or other operating systems, especially for those without technical backgrounds.
2. Learn basics of running local AI backend systems (easier than it sounds).
3. Run basic examples and become familiar with the systems and terminology.
4. Use AI services to find solutions when stuck.

3. [Foundation: 1.5 days] Learn the basics of MQTT, a lightweight network protocol for machine-to-machine messaging (between robots, computers, or industrial systems). Originally developed for industrial infrastructure to monitor oil pipelines, MQTT is now widely used when multiple systems need to communicate. It serves as the foundation for many IoT protocols.

1. Our goals include:

1. Understanding how machine-to-machine protocols work and their potential in artistic installations and design projects.
2. Gaining hands-on experience using MQTT from terminal (broker will be provided in LAN) for student-to-student communication.
3. Inspiring participants to envision projects that can connect with each other.

4. [Project Brief and Implementation: 2 days] Students will apply their fresh knowledge after a brief ideation session:

1. Create projects that can receive {unknown data} from peers in the project LAN (created by the moderator), process that data with {local AI}, and produce tangible outcomes (visual, auditory, physical, textual, etc.). Part of these results should then be formatted and passed to the next peer—creating a Networked Inference chain.
2. We'll embrace a rough, "duct tape" approach—projects need not be polished. Low-fidelity prototyping and debugging should be celebrated as part of the process.
3. Complexity and messiness are encouraged, though not required.

325210028 Machine Image Readable**T. Liu**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 20.10.2025 - 20.10.2025

Mo, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 27.10.2025

Beschreibung

How does an AI system understand image and text?

How can we navigate ourselves in such systems that play around text and image with assumptions, biases, and prejudices?

With some simple programming, we could gain insight into how the black box operates. The course is an introduction to how we, as creative workers, can utilize generative AI while maintaining a critical standpoint.

All image-generating models are based on a system that translates between language and images, an interesting concept where visual and linguistic meaning intersect. Human vision is a deeply contextual process, drawing on personal history, cultural frameworks, and embodied experience. Yet Machine vision operates on statistical analysis of vast datasets, reducing image complexity to mathematical relationships.

In practice, we will install small-scale text-image models that could operate on our own computer without depending on cloud-based services. Explore the mechanisms of these vision AI through hands-on programming practices. Finding where the biases came from and how we could emphasize them by artistic means. Bringing the possibility of developing visual-based installation or moving image practices.

We will read and discuss ideas from various perspectives and references, engaging with diverse voices, and contextualizing our practice within broader conversations of critical AI. Each technical exploration will be paired with critical reflection and artistic references on the implications and assumptions embedded in these systems.

- * Course Introduction & Environment Setup
- * Generative AI Mechanisms
- * Terminal and small-scale Generative AI
- * Python Programming & and local AI (Ollama)
- * Image Generation Workshop with Artist Designer Fabian Mosele
- * Text-Image Relations (CLIP) and Biases
- * Vision-Language Model (LLaVA)
- * Operational Images

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Participating with a laptop is required. Students are expected to have basic experiences in python or other programming language.

Please write a short email with the title [Machine Image Readable] explaining your previous experiences and wishes.

ting-chun.liu@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Semesteraufgabe, aktive Anwesenheit

325210030 ML-based, Generative and Volumetric Imaging

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 20.10.2025

Beschreibung

- In this hands-on course, students will delve into the fundamentals of photogrammetry workflows as a foundational step in transitioning from the physical realm to digital 2D and 3D environments. This course emphasizes practical skills in working with photogrammetric equipment, primarily digital cameras, and mastering specific processes to extract precise geometry and positional data. The acquired knowledge and skills will empower participants to recreate real-world objects and scenarios within a virtual three-dimensional space.
- This block seminar will introduce the basics of volumetric and temporal rendering and imaging with such techniques as Neural Radiance Fields and Gaussian Splatting.
- Introduction to specific photographic acquisition methodology.

Course dynamics

Lectures, assignments, presentations, feedback.

Admission requirements

Students enrolled in the current IFD project module 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

Voraussetzungen

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

325210032 Physical Computing: Glow with the Flow**B. Clark**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Room: 002, Marienstr. 7b, ab 21.10.2025

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 04.11.2025

Beschreibung

Rooted in a hands-on exploration of designing and building interactive systems that sense and respond to their surroundings, this course delves into the role of light in electronic and interactive artworks. As we extend computing beyond the traditional paradigm of the screen, keyboard, and mouse, we will learn how to integrate sensors and actuators to create devices that can interact directly with their environment.

Along the way, we'll 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. Your ideas and interests will shape where we go.

Note: Please budget approximately 30–40 € for required supplies.

Voraussetzungen

No prior experience in electronics or programming is required; curiosity is the only prerequisite. Students enrolled in another IFD course offering will be given priority.

Leistungsnachweis

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

325210033 Pictures Made to Dislike – Disrupting the Mainstream Through Studio-Based Image Practice**J. Albrecht**

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 20.10.2025

Beschreibung

The course will be held in English. Upon request, individual feedback or consultations may also be provided in German.

In an age where likability has become the dominant currency of visibility, images are no longer seen. They are evaluated, ranked, and fed back into the loop of self-perception. Social media cultivates a relentless regime of aesthetic affirmation: to be seen is to be liked, and to be liked is to be validated. But what if photography resists this logic?

Studio-based image practices offer a sanctuary. A space of refusal, where the compulsion toward the beautiful, the perfect, the pleasing can be held at bay. As Susan Sontag observed, "No one ever discovered ugliness through photography. But many have discovered beauty." The act of photographing, historically and habitually, has been tethered to the desire to frame the world in aesthetic terms: to make it palatable, desirable, *kalos*.

Yet what happens when the camera turns toward the uncomfortable, the unflattering, the ambiguous? Not to beautify it, not to aestheticise ugliness into a form of alternative beauty, but to sit with its friction, to resist the soothing smoothness of the scroll.

Rosalind Gill reminds us that the visual culture of social media is full of contradictions. It is a space where young women are simultaneously empowered and surveilled, expressive and anxious, curated and authentic. Within this paradox, the image becomes a site of both self-making and self-erasure. Striving to be perfect, yet authentic; visible, yet safe from critique.

In her book *Hässlichkeit*, artist and theorist Moshtari Hilal deepens this critique by tracing how cultural, colonial, and gendered norms have shaped our ideas of beauty and, crucially, our fear of the ugly. From body hair to brown teeth, from Darwin to Kim Kardashian, she examines how bodies are coded, corrected, and policed. Hilal's reflections move between personal memory, political analysis, and speculative imagination, challenging us to reframe what we see when we look and why we look away.

"Pictures made to dislike" are not failures of the visual; they are acts of philosophical dissent. They question the premise that images must soothe, seduce, or sell. In disrupting the mainstream, they gesture toward another way of seeing. One that does not seek to resolve, but to reveal. Not ugly, not beautiful, but necessary.

Bemerkung

Please refer to the relevant study regulations.

Voraussetzungen

To participate in this course, please apply with a portfolio and a short motivation letter sent directly julia.albrecht@uni-weimar.de by October 12th.

If you require a studio introduction to take part, please mention this clearly in your motivation letter. The introductions for this course will take place in four sessions between November 17th and November 28th. Specific dates will be arranged in coordination with Jonas Tegtmeier during our first session.

Leistungsnachweis

Active participation – 25%

Regular attendance, thoughtful contributions to discussions, and engagement in studio work.

Weekly assignments – 25%

Short visual or written tasks that respond to readings, discussions, or experimental exercises.

Final project + presentation – 50%

A self-directed visual project developed over the course of the semester, culminating in a final critique and presentation.

325210034 Pitch Please**P. Horosina**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, 24.11.2025 - 28.11.2025

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 01.12.2025 - 01.12.2025

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.12.2025 - 01.12.2025

Di, Einzel, 16:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 02.12.2025 - 02.12.2025

Mi, Einzel, 15:15 - 16:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 03.12.2025 - 03.12.2025

Beschreibung

This class is aimed at students who want to develop their pitching skills for film and television.

Ideally you already have a project in development though this is not a requirement.

During the 5-day-workshop we will focus on the following:

- The elevator pitch - simple yet captivating verbal storytelling
- Pitch paper - dos and don'ts in building pitch decks
- Finding your own voice and style
- Getting to the point

During the Televisionale, on December 1 OR December 2 (yet to be set), all participants are expected to pitch their project in front of a yet to be invited and determined group of their peers.

While you can pitch your project in German, the class will mainly be held in English. Please only apply if you think your English is good enough to follow the class and your classmate's pitches and also give them feedback in English.

Please send a motivational letter (max. ½ page) detailing why you would like to participate in this class to polina.horosina@uni-weimar.de until October 12

All courses related to moving images can be found at bauhausfilm.de / [Lehre](#)

325210036 Re/Generative Art + Design**L. Stöver**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, Room: Marienstraße 7b, R002, ab 20.10.2025

Beschreibung

This Fachmodul consists of a series of practical artistic and design research experiments. Together we will explore what generative art + design have to do with regenerative practices, such as renewable energies, recycling materials, permacomputing, and overall doing art and design in the context of ongoing ecological crises. Especially within the current trend towards increased energy and resource consumption of big corporations' generative AI, this seminar aims to develop sensitivities together to be able to respond to that in critical, creative and alternative ways.

Starting with a research phase into traditions of generative visual and sound-based art and design classics to contemporary positions, each student or group develops their own research question.

Throughout the semester we will practically develop artistic and design prototypes that are able to respond to these research questions.

In the beginning of the class, we will do some practical and conceptual exercises. These are some initial questions that we will try to work out to get started:

- What are the implied poetics, gestures and temporalities of doing something recursively over and over again? (And what does this have to do with life, ecology, sustainability, etc?)
- How can we write a code/protocol that can be executed with our bodies? (For example to take a walk or generate a performance?)
- How can we design systems that are affected by generative forces that lie outside of our human control?

The syllabus is partially student-driven, so after the first few sessions we will conceptually and practically steer the content Fachmodul together towards the directions of what we find interesting.

Suggested project formats may range over installations, performances, sculptures, (public or private) interventions, audio/visual, designed systems, writing, machines, net art, experimental setups, eco-feminist action, workshops, photographs, protocols, self-hosted solar servers, DIY printed electronics, and lastly: what other formats make sense to you!

Keywords: renewable, matter, energy, recycling, feedback loops, small data, interfacing with environments, symbiogenesis, permacomputing, emergence theory, artificial photosynthesis, autopoiesis/sympoiesis, postanthropocentrism, hacking, flows, trash, parasitism and symbiosis, hybridity, speculative fiction, etc.

Tools: Processing, material research, qualitative research, custom electronics, PCB manufacturing, recycling, circuit bending, OpenSCAD + 3D printing, etc.

"Matter is neither fixed and given nor the mere end result of different processes.

Matter is produced and productive, generated and generative.

Matter is agential, not a fixed essence or property of things."

Karen River Barad in: Meeting the Universe Half-Way: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning

Leistungsnachweis

Active and consistent presence, participation in the intermediary and final presentations incl. the final exhibition, as well as the documentation

325210037 SCIENCE, BITCH!

M. Rasuli
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 23.10.2025

Beschreibung

YEAH!

Wissenschaftskommunikation gewinnt als Disziplin der Visuellen Kommunikation gerade enorm an Relevanz – nicht nur, weil seriöse Forschung und wissenschaftliche Erkenntnisse durch Fake News, algorithmische Bubbles und politische Einflussnahme gefährdet sind. Sondern auch, weil technischer Fortschritt und zunehmende Interdisziplinarität in der Gestaltung viele neue, spannende Kommunikationsformen ermöglichen.

Wie können wir als DesignerInnen die Brücke zwischen Erkenntnis und Verständnis gestalten und Naturwissenschaft auf spannende und gleichzeitig verständliche Weise vermitteln? Dieser Fragestellung wollen wir uns im Fachkurs „SCIENCE, BITCH!“ widmen.

SCIENCE!

Als Förderprojekt im Rahmen des Jahresthemas 2025 „Beyond Now – Umwelten“ wird sich die Lehrveranstaltung inhaltlich dem Thema Umwelt/Ressourcen widmen. Der Kurs arbeitet dabei aktiv an der Schnittstelle von Gestaltung und Naturwissenschaft und fordert die Studierenden auf, über den Tellerrand ihrer Disziplin zu schauen.

BITCH!

Es werden Kenntnisse im Gestalten von Infografiken, Information Design, Interactive Storytelling und Ausstellungsdesign vermittelt. Die einzelnen Ergebnisse werden wie immer medial offen umgesetzt; d. h. es können z., B. Plakate, Illustrationen, Editorials, Filme, Spiele, Installationen u. v. m. entstehen. Im Rahmen des Kurses werden mehrere Exkursionen stattfinden, u. a. ins Hygienemuseum Dresden und in ein Stahlwerk. Externe Gäste werden uns mit Vorträgen über ihre Praxis bereichern. Zudem ist ein zweitägiger Workshop mit der Szenografin Valentine Koppenhöfer als fester Programmpunkt eingeplant.

Eine öffentliche Abschlussausstellung der Ergebnisse ist ebenfalls Bestandteil des Kurses.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an konzeptioneller, angewandter Gestaltung und an Naturwissenschaft.

Leistungsnachweis

Präsentation

325210039 Sensing the Campus

C. Doeller

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Ort: Bauhausstr. 15, K07, ab 23.10.2025

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Clicking sounds of RFID-controlled door locks; footsteps echoing through hallways and stairwells; wastewater rushing intermittently through drainpipes; airflows being drawn in, guided through a labyrinth of shafts, and expelled

back into the environment. Architectural infrastructures, once activated, unfold specific rhythms that more or less subtly manifest as physical phenomena such as sounds, vibrations, pulses of light, or movement.

In the seminar »Sensing the Campus«, we explore the university's architectural infrastructure as a living organism. Our focus lies on the subtle, often overlooked traces and side effects of human and non-human interaction with the built environment. We begin with simple exercises that sharpen our bodily senses for processes that literally take place »behind the façade«. Subsequently, we work with electronic sensors to detect these phenomena and make them accessible as digital data. Our aim is to develop artistic experiments in the form of »Sensing Nodes« – parasitic detectors, that we distribute across the campus. Ultimately, we feed the collected data into a speculative data center, where it will be artistically visualized or transformed into new experiences such as movements, light impulses, or sounds.

In a series of workshops, we learn to work with microcontrollers (ESP32), electronic sensors, actuators (motors, LEDs, sound) and basic IOT applications. We practice sensitive observation of our everyday surroundings and design artistic concepts for detecting and translating our favorite phenomena. All participants will develop individual prototypes. Finally, we will activate and present our speculative data center as an immersive installation during the Winterwerkschau.

Open to beginners, no prior knowledge necessary. Requirements: interest in electronics and programming, enthusiasm for speculative artistic concepts, and a strong curiosity about the subtle and hidden processes of our everyday environment. Please register via email by October 12, 2025, to christian.doeller@uni-weimar.de with a short motivation letter and the subject »Sensing the Campus«.

Voraussetzungen

Open to beginners, no prior knowledge necessary. Requirements: interest in electronics and programming, enthusiasm for speculative artistic concepts, and a strong curiosity about the subtle and hidden processes of our everyday environment.

Leistungsnachweis

Prototype Presentation + Documentation

325210040 Sound and Image

M. Pietruszewski

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

Das Modul Sound and Image untersucht die dynamische Wechselwirkung zwischen wissenschaftlicher Bildgebung und Klang durch Datensonifikation unter Verwendung der Programmierumgebung SuperCollider. Die Studierenden erlernen die Grundlagen von SuperCollider und entwickeln Fähigkeiten, um visuelle Daten in Klang zu transformieren und mit verschiedenen Sonifikationsmethoden zu experimentieren. Ein zentraler Schwerpunkt liegt auf der Erforschung von Mehrkanal-Klang, wodurch immersive akustische Erlebnisse gestaltet werden, die die räumlichen und konzeptionellen Dimensionen der Sonifikation erweitern.

Über technische Kompetenzen hinaus fördert das Modul eine kritische Auseinandersetzung mit den kulturellen, theoretischen und ethischen Aspekten digitaler Bild- und Klangmedien. Die Studierenden analysieren Formate, Strukturen und Implikationen digitaler Bilder, hinterfragen deren Rolle in der zeitgenössischen Kultur und reflektieren die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Wahrnehmung. Diskussionen befassen sich auch mit Klang als Wissensträger und der Frage, wie auditive Repräsentationen komplexe wissenschaftliche und kulturelle Narrative vermitteln können.

Das Modul ermöglicht vielfältige kreative und intellektuelle Ergebnisse. Abschlussprojekte können programmierbasierte Mehrkanal-Sonifikationsdesigns, experimentelle Klangkompositionen oder kritische Essays über das Verhältnis von Klang, Bild und Wissen umfassen. Durch die Integration technischer, kreativer und kritischer Ansätze fördert das Modul interdisziplinäres Denken und innovative Erkundungen von Klang und Bild.

325210042 SuperPro© Artists #1 - Documentation Workshop

L. Stöver, J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Room: 002, M7b, 07.11.2025 - 07.11.2025
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Room: 002, M7b, 20.11.2025 - 20.11.2025
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Room: 002, M7b, 21.11.2025 - 21.11.2025
 Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Room: 002, M7b, 22.01.2026 - 22.01.2026
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Room: 002, M7b, 23.01.2026 - 23.01.2026

Beschreibung

Professionalism is a weird thing in the art and design world. While people expect artists' works to be perfectly documented, being perceived *too professional* may seem cold - or even worse: too commercial ;) Navigating un/professionalism can be tricky. That's why we're offering this workshop: So instead, you can become **SuperPro©** (or just learn and practice some useful documentation techniques with us...)

Let's talk about why high quality photos and videos of your work are important, and what are some good strategies to building a neat, but personal portfolio. We want to discuss and practice with you how to do quick process documentations, how to set up your works for more detailed and polished documentation (either in situ or in a studio), and how to edit and post-process your photographs so that they look great in a catalogue, printed out portfolio, your social media feed, your online portfolio, etc...

Joining + Schedule

If you'd like to join us and want to maybe become SuperPro©, in addition to registering in the BISON, please write us -

Jesús Velázquez (jesus.velazquez@uni-weimar.de) and Lotta Stöver (lotta.stoever@uni-weimar.de) - an e-mail containing the following infos:

- Your chosen name
- Study background
- If you have: a link to your current online portfolio

Also, please make sure you reserve the following days, each day from 10:00 to 16:00:

- FRI 2025-11-07
- THU 2025-11-20
- FRI 2025-11-21
- THU 2026-01-22
- FRI 2026-01-23

Leistungsnachweis

- Active and consistent presence and participation
- The final submission for this Fach/Werkmodul will be a SuperHighQuality© documentation of the project(s) that you exhibit during the Winterwerkschau 2026 (or comparable)

325210044 Thesis, Antithesis, Synthesis: From Listening to Composing

E. Krysalis

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 24.10.2025 - 24.10.2025
 Do, Einzel, 09:00 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 30.10.2025 - 30.10.2025
 Do, Einzel, 09:00 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 06.11.2025 - 06.11.2025
 Do, Einzel, 09:00 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 20.11.2025 - 20.11.2025
 Fr, Einzel, 09:00 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 21.11.2025 - 21.11.2025
 Fr, Einzel, 13:30 - 16:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.12.2025 - 19.12.2025

Beschreibung

This block course offers a foundational approach to listening as both an analytical and compositional practice. Students will explore key concepts such as *sound events*, *sound objects*, and *morphological structures* through exercises in deep listening, sonic writing, notation, field recording, and composition.

Drawing on practices from Schaeffer, Schafer, Ferrari, Oliveros, and others, the course introduces strategies for transforming auditory perception into compositional material.

Through focused sessions on sound classification, sonic notation, and sound composition, participants will develop an expanded understanding of how listening can inform form, structure, and intention in sound-based works.

A basic understanding of digital audio workstations (DAWs) is expected; no other prior knowledge is required.

To register for the course, apart from BISON, please send an informal email to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de

Voraussetzungen

To register for the course, apart from BISON, please send an informal email to eleftherios.krysalis@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Composition work at the end of Semester.

325210045 Tools, materials and approaches for FDM Rapid Prototyping Redux

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:30 - 20:30, Room: 002, M7b, ab 20.10.2025

Beschreibung

- A mandatory theoretical and practical introduction for users of the new Interface Design 3DPrintLab.
- This Blockmodul will give participants an insight into 3D printing, from modeling with different prototyping tools to prepare objects for printing, evaluating and selecting appropriate materials.
- Digital and physical workflows.

Course dynamics

Lectures, assignments, presentations, work in the lab, feedback.

Admission requirements

Students enrolled in the current IFD project module 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.rodriquez@uni-weimar.de

Eligible participants

Fachmodul BA & MFA Medienkunst/-gestaltung, MFA Media Art and Design, MSc MediaArchitecture, MFA Public Art, Diplom Freie Kunst

Voraussetzungen

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

325210046 Wettlands**K. Ergenzinger, U. Damm, M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:00 - 12:00, Online, 27.10.2025 - 27.10.2025

Mo, Einzel, 09:00 - 12:00, Online, 03.11.2025 - 03.11.2025

Fr, Einzel, 09:00 - 12:00, Online, 07.11.2025 - 07.11.2025

Mi, Einzel, 09:00 - 12:00, Online, 07.01.2026 - 07.01.2026

Block, Psachna, Greece, 12.01.2026 - 16.01.2026

Beschreibung

Additional Faculty:

Prof. Kerstin Ergenzinger, Bauhaus Universität Weimar

Prof. Ursula Damm, Bauhaus Universität Weimar

Dr. Mindaugas Gapsevicius, Bauhaus Universität Weimar

Prof. Angeliki Poulou, National and Kapodistrian University of Athens

Prof. Laura Beloff, Aalto University

Prof. Dimitris Charitos, National and Kapodistrian University of Athens

Prof. Alexandros Kontogeorgakopoulos, National and Kapodistrian University of Athens

Prof. Katerina Antonopoulou, National and Kapodistrian University of Athens

Prof. Haris Rizopoulos, National and Kapodistrian University of Athens

The course investigates the intersection of art, science, and ecology through interdisciplinary research and artistic practice. Focusing on aquatic ecosystems, participants will develop artistic projects and embodied sensory experiences. Field work will take place in Psachna, Greece, with particular attention to the Kolovrechtis Wetland and the Chalcis Strait.

Students will engage with a variety of artistic and research methodologies - including storytelling, creative writing, interactive installations, and scientific approaches. The course fosters both experimental and reflective modes of knowledge production, supporting dialogue between disciplines and encouraging the development of new collaborations across ecology, digital media, and contemporary art.

Through embodied research, we will explore the ecological, generative, and disruptive dimensions of sensory perceptions - listening, seeing, smelling, tasting, touching, and beyond. Participants will be invited to:

- 1) Develop curatorial, dramaturgical, or theoretical perspectives on aquatic environments;
- 2) Create interactive installations as tools of artistic inquiry and as platforms to reimagine ecological interdependencies beyond human-centered perspectives;
- 3) Critically examine technology, its entanglements with ecology, and its role in the climate crisis.

During the field work, students are expected to develop a small project, a prototype, or a component of a larger project. Emphasis will be placed on shared discussions, informed by lectures and supervision. Each participant (individually or in groups) will present their project at the end of the week and document it on a shared wiki platform.

The course is coordinated by the Acoustic Ecologies and Media Environments departments at Bauhaus Universität Weimar, hosted by DCARTS of the National and Kapodistrian University of Athens, with participation of the Department of Art and Media at Aalto University. It is offered within the framework of the Erasmus Blended Intensive Program and carries 6 ECTS credits.

Leistungsnachweis

- Regular attendance
- maximum permitted absences: 3 plenary sessions

325210047 World building - Building Worlds

A. Palko, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - PC-Pool 105, ab 22.10.2025

Mi, wöch., 09:30 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 22.10.2025

Beschreibung

Im Fachkurs werden begehbare Welten als grafische Erfahrungsräume in Game Engines entwickelt.

Die Kooperation zwischen der Bauhaus Gamesfabrik und dem Space for Visual Research verbindet Ansätze aus Game Design, experimenteller Grafik und digitaler Technologie. Ziel ist es, die Schnittstellen von Bild, Raum und Spiel auszuloten und neue Formen visueller Gestaltung im digitalen Raum zu erproben. Die Studierenden entwerfen im Verlauf des Kurses eine eigene digitale Welt. Die Regeln dieser Welten sind offen und ergeben sich aus der Kombination individueller grafischer Experimente und den technischen Möglichkeiten digitaler Werkzeuge.

In Workshops zu Blender und Unity werden Grundlagen des 3DDesigns, der Animation und des Worldbuildings vermittelt. Vorkenntnisse sind von Vorteil, jedoch nicht zwingend erforderlich.

Die im Kurs entstandenen Arbeiten werden im Rahmen von A MAZE. / Berlin 2026 – 15th International Games and Playful Media Anniversary Edition (13.–16. Mai) öffentlich präsentiert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

325210048 GMU - Absolute Beginners**U. Damm, A. König, I. Lee Arturo**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstr. 15, R. 004, 03.11.2025 - 14.11.2025

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 Auditiv 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 20.10.25 - 30.10.25

Gestaltung medialer Umgebungen 03.11.25 - 14.11.25

Medien-Ereignisse 17.11.25 - 28.11.25

Experimentelles Radio 01.12.25 - 12.12.25

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 05.01.26- 16.01.26

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.

325210049 IFD - Absolute Beginners**M. Hesselmeier, B. Clark, L. Stöver, J. Velazquez Rodriguez**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstr. 15, R. 004, 20.10.2025 - 31.10.2025

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 Auditiv 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 20.10.25 - 30.10.25

Gestaltung medialer Umgebungen 03.11.25 - 14.11.25

Medien-Ereignisse 17.11.25 - 28.11.25

Experimentelles Radio 01.12.25 - 12.12.25

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 05.01.26 - 16.01.26

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.

325210050 ER - Absolute Beginners

N. Singer, E. Krysalis, J. Langheim, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, ab 01.12.2025

Block, 10:00 - 16:00, 01.12.2025 - 12.12.2025

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 20.10.25 - 30.10.25

Gestaltung medialer Umgebungen 03.11.25- 14.11.25

Medien-Ereignisse 17.11.25 - 28.11.25

Experimentelles Radio 01.12.25- 12.12.25

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 05.01.26- 16.01.26

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.

325210051 ME - Absolute Beginners

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

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstr. 15, R. 004, 17.11.2025 - 28.11.2025

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 Auditiv 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 20.10.25 - 30.10.25

Gestaltung medialer Umgebungen 03.11.25 - 14.11.25

Medien-Ereignisse 17.11.25 - 28.11.25

Experimentelles Radio 01.12.25 - 12.12.25

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 05.01.26 - 16.01.26

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.

325210052 AÖ & EKK - Absolute Beginners

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

Fachmodul

Block, 10:00 - 16:00, Bauhausstr. 15, R. 004, 05.01.2026 - 16.01.2026

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 20.10.25 - 30.10.25

Gestaltung medialer Umgebungen 03.11.25 - 14.11.25

Medien-Ereignisse 17.11.25 - 28.11.25

Experimentelles Radio 01.12.25 - 12.12.25

Akustische Ökologien und Sound Studies; Elektroakustische Komposition und Klangkunst 05.01.26 - 16.01.26

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.

325210056 Art & Ai: Ästhetik, Kritik, Praxis

R. Liska Verant. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 20.10.2025

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung widmet sich der Geschichte, Theorie und Kritik künstlerischer Auseinandersetzungen mit Künstlicher Intelligenz. Zentrale Ausgangspunkte sind die Grundlagen der Kybernetik (Norbert Wiener, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*) und Donna Haraways *A Cyborg Manifesto* als Schlüsseltext posthumanistischer Theorie. Vilém Flussers *Essay Towards an Understanding of Photography* wird als Verbindungstext gelesen, der die Funktionsweise technischer Bilder erklärt und somit eine konzeptuelle Brücke zu algorithmisch erzeugten Bildern schlägt. Darauf aufbauend folgen Boris Groys' Reflexionen zu Kunst, Technik und Humanismus, Anna Ridler & Caroline Sindere's künstlerisch-praktische Perspektiven auf Datensätze, sowie ausgewählte Kapitel des *art and ai Readers* zur Frage von Kreativität und Autorschaft. James Bridle erweitert den Blick auf epistemologische Krisen digitaler Wissensproduktion, Hito Steyerl untersucht globale Bildzirkulation, und Kate Crawford zeigt in *The Atlas of AI* die ökologischen und geopolitischen Kosten von KI auf. Gemeinsam mit Trevor Paglen analysiert sie koloniale und rassistische Kontinuitäten in Datensätzen (*Excavating AI*). Den Abschluss bildet Lev Manovichs systematische Erfassung einer „AI Aesthetics“.

In einem zweitägigen Workshop werden den Teilnehmenden ausserdem anhand verschiedener Ansätze und Programme praxisnah die Möglichkeiten der Arbeit mit KI im Kontext zeitgenössischer Kunst vermittelt. Eine Ausstellung der Ergebnisse dieser Beschäftigung kann im Rahmen der Winterwerkschau eigenständig durch die teilnehmenden Studierenden im *iRRE SPACE* organisiert werden. Ziele: Die Studierenden sollen ein kritisches Verständnis der theoretischen und ästhetischen Dimensionen von KI entwickeln, die Funktionsweisen und Machtstrukturen von Datensätzen und Infrastrukturen reflektieren und eigene künstlerische Strategien im Umgang mit KI entwerfen. Lernziele/Kompetenzen: - Analyse und Diskussion zentraler Theorien zu Kunst & KI - Fähigkeit zur Einordnung künstlerischer Praxis in politische, ökologische und ästhetische Kontexte - Entwicklung eigener künstlerisch-forschender Fragestellungen im Feld von Kunst und KI - Förderung kritischer Medienkompetenz im Hinblick auf KI und digitale Kulturen

Struktur: Lektüre und Diskussion zu den o.g. Texten. Jede Sitzung kombiniert *close reading*, gemeinsame Diskussion und ggf. Transfer auf künstlerische Praxis

Eigenleistung: Lektüre der Texte, schriftliche Kurzreflexionen, Entwicklung eines eigenen künstlerisch-forschenden Projekts

Prüfungsleistung: Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position.

Bemerkung

Termin erste Veranstaltung: 20.10.2025, 11 Uhr, Geschwister-Scholl-Str. 8A, 207

Präsenztermine:

03.11.2025

17.11.2025

01.12.2025

15.12.2025

05.01.2026

19.01.2026

02.02.2026

Moodle-/BBB-Termine:

27.10.2025

10.11.2025

24.11.2025

08.12.2025

12.01.2026

26.01.2026

Voraussetzungen

Hohe Eigenmotivation, Bereitschaft komplexe Texte in Vorbereitung auf das Seminar selbständig zu durchdringen.

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit/Ausstellung

325220003 204 Type-Gazette Issue 06**M. Saidov**

Projektmodul

Di, wöch., von 14:00, ab 21.10.2025

Veranst. SWS:

18

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 sechsten 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 bis zum 12.10.2025

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Abgabe

325220004 ANIMALS WE ARE**M. Rasuli, B. Scheven**

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 21.10.2025

Beschreibung

Menschen sind auch nur Tiere.

In Projekt „ANIMALS WE ARE“ werden wir das Animalische in uns porträtieren und unseren Anthropozentrismus sowie unser generelles aktuelles Mensch-Tier-Verhältnis infrage stellen. In einem Mini-Selbstversuch werden eine Woche versuchen, zu leben wie ein Tier und die Erkenntnisse aus diesem Experiment dokumentieren.

Wir werden unsere und deren Rolle im gemeinsamen Lebensraum Erde beleuchten und nachhaltige Zukunftskonzepte für die Artenerhaltung entwickeln. Eventuell ist Aufklärungsarbeit erforderlich: Warum können viele Kinder kaum lokal vorkommende Tiere benennen, haben aber gleichzeitig keine Schwierigkeiten ein animiertes Pikachu von einem Pummeluff zu unterscheiden? In diesem Teil des Projektes kooperieren wir mit dem Naturschutzbund. Silvester Tamás vom NABU Thüringen wird uns in einem Vortrag wichtige Impulse mitgeben.

In einer weiteren Kooperation mit der Tierrechtsorganisation PETA wird es darum gehen, Kampagnen gegen Massentierhaltung, Tierversuche und Ignoranz zu entwickeln. Christian Coslar von PETA Deutschland wird uns in einem Vortrag über die Arbeit von PETA aufklären.

Im Rahmen des Kurses führen wir außerdem eine Exkursion zum Bio Landgut Weimar durch.

In der Professur Bild-Text-Konzeption arbeiten wir immer medial offen: ob animierte und klassische Plakate, crossmediale Kampagnen, Apps, Filme, Zines, Installationen, Aktionen oder Interventionen – alles ist erlaubt. Innerhalb des Projektes werden zusätzlich Methoden der Kreativ- und Präsentationstechnik vermittelt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an konzeptueller Arbeit

Leistungsnachweis

Präsentation

325220007 BRANDNEU - Ergonomische Designstudien für Löschmittel in Kooperation mit GLORIA GmbH

A. Mühlenberend, N. Hamann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Schöll-Str. 7 - 116, ab 21.10.2025

Beschreibung

Im Wintersemester beschäftigen wir uns mit der Neugestaltung von Löschmitteln und Feuerlöschern aus ergonomischer Sicht. In Zusammenarbeit mit der GLORIA GmbH, einem der führenden Hersteller in diesem Bereich, verfolgen wir das Ziel, die Akzeptanz und Nutzungsfreundlichkeit dieser Geräte deutlich zu erhöhen. Dabei stehen Fragen im Mittelpunkt, die den alltäglichen Umgang mit Feuerlöschern betreffen. Warum empfinden viele Menschen Hemmungen, wenn sie einen Feuerlöscher bedienen sollen? Wieso besteht Angst, im Ernstfall etwas falsch zu machen? Ist das Gewicht zu hoch oder die Handhabung zu kompliziert?

Um Antworten auf diese Fragen zu finden, widmen wir uns möglichen neuen Bedienkonzepten von Löschmitteln und untersuchen unterschiedliche Einsatzgebiete der Brandbekämpfung – von streng regulierten öffentlich-gewerblichen Bereichen bis hin zum vergleichsweise freien privaten Umfeld. Dabei betrachten wir die ergonomische Gestaltung stets im Spannungsfeld fertigungstechnischer Anforderungen und unterfüttern sie mit entsprechendem Input zu Fertigungstechniken.

Wichtig zu erwähnen ist, dass das Unternehmen GLORIA GmbH alle aktuellen Verordnungen, Regeln und Gesetze des Brandschutzes kennt und beherrscht. Wir sind daher ausdrücklich eingeladen, out of the box zu denken, d. h. Szenarien und Entwürfe zu entwickeln, die nicht dem Ziel dienen, gegenwärtigen Bestimmungen zu entsprechen, sondern frei und kreativ Verbesserungen von Löschmitteln zu erarbeiten.

Zu Beginn des Semesters findet eine Exkursion zur GLORIA GmbH statt, die einen praxisnahen Einblick in die Bereiche Produktion und Anwendung ermöglicht. Darauf aufbauend folgen drei jeweils dreiwöchige Design-Sprints, in denen eigenständige Entwürfe zu unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten entstehen. Die Zwischenergebnisse werden innerhalb der Projektgruppe präsentiert und in Einzelkonsultationen vertieft. Den Abschluss bildet eine finale Projektpräsentation in Anwesenheit von Vertreter:innen der GLORIA GmbH, bei der die Resultate in professionellem Rahmen diskutiert werden.

Die Abgabeleistung besteht aus Funktions- und Ergonomiemodellen im Maßstab 1:1 sowie einer filmischen Dokumentation und Präsentation, die die Ergebnisse anschaulich vermitteln. Ergänzt werden diese durch CAD-Daten und technische Zeichnungen, die als Grundlage für die Umsetzung der Entwürfe dienen. Wir freuen uns auf ergonomische Designs, innovative Bedienkonzepte und faszinierend gestaltete Endmodelle, die zeigen, wie Löschmittel in Zukunft angstfrei, intuitiv und selbstverständlich genutzt werden können.

Bemerkung

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

Präsenztermine:

Immer Dienstag und Donnerstag, 9:15 Uhr

Voraussetzungen

Zugang und Einführung zu den Modellbauwerkstätten der Fakultät Kunst und Gestaltung (Metall, Holz, Kunststoff)

Leistungsnachweis

Abgabe und Dokumentation von Prototypen und Modellen
Filmische Projektdokumentation

325220009 ET-Phänomene reflektiert in immersiver Medienkunst. Teil 2

M. Remann, K. Ledina, M. Jaradat

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, Präsenztermine: 16.10.2023.1006.11t.b.a Fulldome Tech Tutorialt.b.a. Excursion to Planetarium, 16.10.2025 - 05.02.2026

Beschreibung

Im Rahmen dieses zweisemestrigen Projekts konzipieren und produzieren die TeilnehmerInnen Fulldome-Kurzfilme, die sich mit einem Thema befassen, das sowohl viel diskutiert als auch oft missverstanden wird oder als

geheimnisumwittert gilt. Ziel ist es, den Komplex außerirdischer Kultur und Kommunikation jenseits der Erzählungen und Klischees zu erforschen, die die öffentliche Wahrnehmung geprägt haben.

Das Projekt ermutigt zur künstlerischen Erkundung unterschiedlicher Perspektiven - von Skepsis, Forschung und Fantasie bis zu Berichten von Kontakt-Erfahrungen, physisch oder telepathisch, sowie zur Diskussion über *Unidentified Aerial Phenomena* (UAP) und *Non-Human Intelligence* (NHI), so schwer sie auch zu greifen sind. Ausgangspunkt ist die Sichtung und Interpretation verfügbarer Informationen, um daraus eigene medienkünstlerische Projekte in Form von Fulldome-Kurzfilmen zu schaffen. Der Kurs untersucht auch, wie ET-Phänomene in der Filmgeschichte und der Populärkultur dargestellt wurden und werden und welchen Einfluss sie auf unser Bewusstsein haben.

Immersive Medien, wie sie seit 20 Jahren an der Bauhaus-Universität gelehrt werden, zeichnen sich durch interdisziplinäre Offenheit in Bezug auf Technik, Design, Performancekunst, Musikvisualisierung im konzeptionellen Rahmen des multimedialen Gesamtkunstwerks aus. Die Verbindung zwischen der Honorarprofessur für Immersive Medien und dem internationalen FullDome-Festival in Jena sichert den Studierenden den Kontakt zu aktuellen Fulldome-Shows und der professionellen Fulldome-Community.

Der dynamisch sich entwickelnde Bereich der immersiven Medien wird im Projekt theoretisch und praktisch reflektiert. Dazu gehört auch die Teilnahme an Exkursionen und Workshops

Die TeilnehmerInnen lernen die technischen Grundlagen der 360-Grad-Medienproduktion kennen, insbesondere die digitale Fulldome-Projektion im Zusammenhang mit Spatial Sound Design. Die Schritte zur Produktion einer Fulldome-Show werden in Teilaufgaben gegliedert, die die Studierenden in Einzel- und Gruppenarbeit erledigen können. Die Teilnahme am Teil 1 des Projekts im SoSe 2025 ist keine zwingende Voraussetzung. Die TeilnehmerInnen beginnen mit der Konzeption einer kurzen Filmstory und erhalten Gelegenheit, mit dem 360-Grad-Medium im Jenaer Planetarium praktisch zu experimentieren.

Der Tradition der Kooperation zwischen den beiden Weimarer Hochschulen folgend, wird eines der Lehrmodule von Vertretern des Instituts für Musikwissenschaft Weimar-Jena / UNESCO-Lehrstuhl für Transkulturelle Musikstudien geleitet. Thema ist die Erforschung eines themenbezogenen, spatialisierten Sounddesigns für immersive Medien.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in 70 %

Art der Onlineteilnahmen: Zoom

Präsenzprüfung

Art der Prüfungsleistungen: medienkünstlerische Einzel- oder Teamarbeit.

Leistungsnachweis

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

325220010 EVERYDAY ELSEWHERE Addis Weimar

N.N., B. Wudtke

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 21.10.2025

Beschreibung

In diesem Kurs wollen wir uns im interkulturellen Austausch mit Fotografie beschäftigen und unsere Sehgewohnheiten, Gestaltungsnormen und Vorbilder hinterfragen. Zu diesem Zweck werden die Studierenden mit zwei Mentor*innen arbeiten, die die Kursteilnehmer*innen in Weimar mit Fotograf*innen in Addis Abeba zusammenbringen.

Der Fotograf Yero Adugna Eticha wird als Dozent in den Kurs eingebunden. Im Vortragsformat einer Bauhaus Masters Lecture wird er zunächst seine eigene künstlerische Arbeit vorstellen. Später wird er verschiedene fotografische Perspektiven von Künstler*innen aus seiner Heimatstadt vorstellen. Anhand der Bilder werden wir verschiedene Perspektiven auf den Alltag, die Menschen und die Stadtlandschaften kennen lernen. Wir werden verschiedene Perspektiven, Blickrichtungen und Kompositionen analysieren.

Gemeinsam wollen wir eine Liste mit verschiedenen Tagesaufgaben für die Shootings an zwei Orten entwickeln und Formate für die Bilder und Texte digital einrichten.

Yero Adugna Eticha wird uns mit unseren Teampartner*innen in Addis Abeba bekannt machen und uns mit ihnen verbinden. Die Bildkommunikation innerhalb der 8 Teams wird über WhatsApp erfolgen. Ziel ist es, ein Bildmosaik zu präsentieren, welches das Alltagsleben an zwei Orten nebeneinander zeigt.

Die Smartphone-Kamera kann als technisches Mittel im Kurs eingesetzt werden. Der Kurs ist offen für die interdisziplinäre Lehre an der Universität, so dass auch Studierende der Architektur und der Urbanistik eingeladen werden können. Über diese Fachbereiche ist die Bauhaus-Universität mit der Addis Abeba Universität verbunden.

In den ersten Einführungen wollen wir die besonderen Möglichkeiten der Smartphone-Fotografie näher beleuchten. Dabei werden die technischen Vorteile (z.B. Größe des Geräts, Zubehör, Schnelligkeit und Spontaneität, verdecktes Fotografieren per Kabelfernauslöser) thematisiert.

Aufgrund der genannten technischen Voraussetzungen eignet sich die Smartphone-Fotografie besonders für die spontane Straßen- und Alltagsfotografie. Neben zeitgenössischen Referenzen (Nord-Süd-Vergleich) wird eine kleine Auswahl älterer Beispiele der Straßenfotografie betrachtet (z.B. Elliott Erwitt „The best camera is the one you have with you“, etc.).

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Anwesenheitspflicht insbesondere bei den ersten drei Terminen und der Bauhaus Masters Lecture mit Yero Adugna Eticha.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Engagement in der Teamarbeit, Textarbeit für einen Substack Beitrag online und Bereitschaft für den upload eigener Fotoarbeiten auf verschiedenen digitalen Portalen.

325220011 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

Zur Bewerbung um Neuaufnahme ist es zwingend notwendig an der Online-Konsultation am Mittwoch dem 08.10.2025 teilzunehmen und vorab ein Portfolio im PDF Format mit Arbeitsproben an jana.gunstheimer@uni-weimar.de einzusenden mit dem Betreff "Bewerbung Projekt EMZ".

**Konsultation »Experimentelle Malerei und Zeichnung« Prof. Jana Gunstheimer und Roman Liska
Mittwoch 08.10.2025 ab 11.15 - 13 h**

**Videokonferenz in Big Blue Button, login über Moodle Benutzerkonto:
<https://meeting.uni-weimar.de/b/rom-isv-z45-ndh>**

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

325220012 Experimentelle Videospiele-Entwicklung

J. Hintzer, J. Hübner, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 15:30, Marienstraße 1b - PC-Pool 105, ab 22.10.2025

Beschreibung

Das Projektmodul widmet sich der experimentellen Entwicklung von Videospiele und interaktiven Prototypen, die auf kritischen, gestalterischen und forschenden Ansätzen basieren. Die Inhalte des Moduls orientieren sich an den Prinzipien der Research Creation – einer Verbindung von künstlerisch-praktischer und wissenschaftlich-theoretischer Arbeit – und fördern die Auseinandersetzung mit innovativen Spielkonzepten jenseits konventioneller Formen und Mechaniken.

Im Laufe des Semesters werden eigene Spielideen entworfen, iterativ entwickelt und kritisch reflektiert. Dabei stehen sowohl schnelle Prototyping-Prozesse als auch die konzeptionelle Schärfung individueller Projekte im Fokus. Die Ergebnisse sollen im Rahmen Winterwerkschau 25/26 und der Summaery 2026 sowie über die Online-Plattform

des Critical Game Labs veröffentlicht werden. Das Projektmodul wird jedes Semester angeboten und kann sowohl einmalig als auch mehrfach belegt werden, da sich die inhaltlichen Schwerpunkte und Arbeitsformen kontinuierlich weiterentwickeln.

Das Modul ist Teil der Bauhaus Gamesfabrik und wird durch das Drittmittelprojekt Freiraum gefördert. Eine inhaltliche Anbindung besteht an das Projektmodul Experimentelle Videospieldesign sowie das Seminar Game Studies, Design and Development von Milan Pingel – eine Kombination dieser Veranstaltungen wird empfohlen.

Teilnahmebedingungen:

Die Teilnehmer*innenzahl ist begrenzt. Für die Teilnahme wird ein kurzes Motivationsschreiben sowie ein Portfolio mit relevanten Arbeiten (z.#B. Game-Design, digitale Medien, interaktive Projekte, künstlerische Arbeiten etc.) erbeten. Bitte sende beides bis zum Semesterstart per E-Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Leistungsnachweis

Fertiges Spiel / Demo

Abschlusspräsentation

325220015 Freies Projekt - Animation: Animate and be free

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:30 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

Im Freien Projekt Animation werden Animationsprojekte von Studierenden betreut, die bereits Kurse im Bereich Animation belegt haben. Es finden vier Plenarsitzungen statt: 21.10 (Vorstellung der Idee) / 11.11 (Follow-up) / 6.01 (Follow-up) / 13.01.26 – (Abschlusspräsentation).

Die Arbeit erfolgt individuell und unabhängig, und bei Fragen und Problemen werden Beratungen angeboten. Um dich für ein Freies Projekt zu bewerben, schreibe eine E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de mit deiner Motivation und dem Titel deines Projekts sowie einer kurzen Beschreibung.

Voraussetzungen

Belegung Animationskurse, Erfahrung und Kenntnisse in der Animation.

Leistungsnachweis

Abgabe des finalen Projekts

325220027 Horizons - Beyond the Brief

A. Palko, M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 21.10.2025

Block, 04.11.2025 - 06.11.2025

Block, 17.11.2025 - 21.11.2025

Beschreibung

In diesem Projekt stehen die Veränderung der gewohnten Abfolge im Designprozess im Mittelpunkt. Von Aufgabe, Briefing, Workshop, Research, Design bis zum Ergebnis alles ist Variabel– dadurch eröffnen sich neue Perspektiven des grafischen Experimentes. Durch das bewusste Verschieben von Parametern und deren Reihenfolgen entstehen neue innovative Ideen.

Im Rahmen diese Projektes gibt es Zusatztermine — die Teilnahme ist verbindlich.
Workshop:

04.11. — 06.11.25 in Weimar, mit der Taiwan Future Lab Initiative

Projektwoche HFBK Hamburg:

Zeitraum: 17.11. — 21.11.25

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

325220028 [irreguLAB G] Geologic Assemblies: Designing with Digital Stone**T. Pearce, M. Müller, P. Enzmann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 23.10.2025

Beschreibung

Im Design wie auch in der Bildhauerei wird Stein traditionell als orthogonaler Block behandelt, aus dem eine Form „befreit“ wird. Der Block wird als unbeschriebenes Blatt betrachtet – ein standardisiertes XYZ-Volumen –, das darauf wartet, in Form gebracht zu werden. Diese Vorgehensweise ist zwar effizient für die Modellierung und Bearbeitung, löscht jedoch die Unregelmäßigkeiten und geologischen Geschichten aus, die jedes Fragment einzigartig machen. In diesem Projekt verfolgen wir einen anderen Ansatz. Anstelle von standardisierten Industrieblöcken beginnen die Studierenden mit unbearbeitetem Stein – rohen geologischen Fragmenten, die unregelmäßig, gebrochen und spezifisch sind. Das Ziel ist es, einen digital-materiellen Workflow und experimentelle Möbelstücke zu entwickeln, bei denen Stein kein passives Material ist, das in Form gebracht wird, sondern ein aktiver Designpartner.

„Geologic Assemblies“ ist das letzte Projekt der irreguLAB-Reihe, einem experimentellen Lehrformat, das sich auf die digitale Erfassung, Gestaltung und Fertigung unter Verwendung unregelmäßiger Materialien konzentriert und durch die Auseinandersetzung mit Ressourcenknappheit und Materialverschwendung zu nachhaltigeren Designpraktiken beiträgt. Nachdem wir mit krummen und gegabelten Hölzern gearbeitet haben, die aus der industriellen Holzgewinnung in den lokalen Wäldern Weimars übrig geblieben sind, werden wir nun die Trümmer und Fragmente sammeln, die in Weimars eigenem Steinbruch zurückgeblieben sind. Travertin aus Ehringsdorf ist bekannt für seine Fossilien und archäologischen Funde und wird seit dem 18. und 19. Jahrhundert abgebaut, um in vielen Gebäuden und Denkmälern in und um die Stadt verwendet zu werden. Wir werden die übrig gebliebenen, unverarbeiteten Steine – ein günstiges, reichlich vorhandenes und energiearmes Material – in innovative und experimentelle Designstücke verwandeln.

Das Semester beginnt mit einer Exkursion zur Travertinfabrik in Bad Langensalza und zum Steinbruch in Ehringsdorf, Vorträgen von geladenen Expert*innen, Forschungspräsentationen der Studierenden und, was am wichtigsten ist, einem intensiven, dreiwöchigen gemeinsamen Design & Fertigungs-Sprint. In dieser ersten Aufgabe entwerfen die Studierenden Tischlampen, die unregelmäßige Travertinfragmente mit einer standardisierten Lichtquelle verbinden. Design- und Technologie-Workflows werden auf schnelle und spielerische Weise erlernt. Wir konzentrieren uns auf Fähigkeiten im Bereich Scannen, Modellieren, Programmieren, digitale Fertigung und deren Integration in einen Design-for-Fabrication-Ansatz. Diese Fähigkeiten ermöglichen es uns, nicht nur gehorsam dem Vorhandenen zu folgen, sondern eine eigenständige, zeitgemäße und innovative Formsprache mit einem experimentellen Ansatz zu entwickeln, die in einen Dialog mit den vorhandenen Geometrien und Materialien treten kann.

In der Hauptaufgabe entwickeln und bauen die Studierenden ihre eigenen Möbelentwürfe unter Verwendung dieser Arbeitsabläufe und Materialien. Ihre Entwürfe, die im Kontext der Universitätsbibliothek entstehen werden, setzen sich mit den Themen Lesen, Warten und Zusammenkommen auseinander. Die Typologie und der Maßstab dieser Entwürfe (ob Sitzmöbel, Lampe, Regalsystem, Trennwand, ...) sowie das Material und die Fertigungstechnik (, AR-gestützte Montage, CNC-Fertigung, Keramik- oder Kunststoff-3D-Druck, Wasserstrahlschneiden, Gießen, ...) für die intelligente (digitale) Einbindung und Nutzung von Bruchsteinen (als Gegengewicht, Möbelfuß, Stapelsystem, Abstandhalter, ...) werden in Ihren individuellen Projekten definiert. Es wird digital, es wird experimentell und es wird werkstattintensiv!

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

Dokumentation & Präsentation

325220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 002, ab 21.10.2025

Veranst. SWS: 18

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.

Anmerkung zur erstmaligen Bewerbung:

Anmeldung zur Konsultation bis 06.10.25 bei karla.zipfel@uni-weimar.de

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend (Zeit wird auf der Website der Fakultät bekannt gegeben).

Ohne vorherige Konsultation kann eine Bewerbung nicht berücksichtigt werden.

Bemerkung

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

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 21.10.2024

Projekttermine: Dienstags; 11 Uhr

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

325220030 Kunst und sozialer Raum

S. Heidhues, F. Hesselbarth

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 11:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 21.10.2025 - 16.12.2025

Di, gerade Wo, 11:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, 20.01.2026 - 03.02.2026

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Deutsch und 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, zeitgen#ssische 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, Künstler_innen als Unternehmer_innen, künstlerische Archive, Notizsysteme, mobile künstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self-Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

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

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 21.10.2025

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

Voraussetzungen

Anmerkung zur erstmaligen Bewerbung:

Anmeldung zur Konsultation bis **04**.10.25 bei florian.hesselbarth@uni-weimar.de

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation am **08**.10.25 verpflichtend (Zeit wird auf der Website der Fakultät bekannt gegeben).

Ohne vorherige Konsultation kann eine Bewerbung nicht berücksichtigt werden.

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

325220037 Open Project Module

M. Hesselmeier, L. Stöver

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, Einzel, 15:15 - 16:45, Room: 002, M7b, 03.11.2025 - 03.11.2025

Beschreibung

With this project module students can initiate their own self-directed project, while still being provided conceptual and technical support. Students are encouraged to propose a practice-based artistic/design research project that is in line with their own interests and growing body of work. We support proposals that aim to arguably develop the students' portfolio, skills and overall work in the field of:

Interactive Art / Light Art / Energy Harvesting / Physical, Tangible Computing / Spatial Interaction / Architectural Interfaces / 2D/3D Prototyping & Printed Electronics / Mobile, Location-based Applications / Artistic Research / Embodied and Materialized Data

Workload

The granted credits for a project module are 18 ECTS and 16 SWS, which roughly translates to a work/study load of ca. 500 hours. This open project module is only suitable for students who are able to properly and consistently self-organize their time, energy and efforts. While we are going to be available for individual consultations and - if agreed with you - irregularly check in with you, you will have the freedom and responsibility to structure your own time, resources, etc.

Application

If you would like to initiate a project in the framing of this Open Project Module, please send us an e-mail to lotta.stoever@uni-weimar.de, including:

- a brief project proposal that explains your project idea, why you are interested to work on this and how it helps you to develop your portfolio and artistic/design practice further
 - a schedule that gives a realistic overview of how you are structuring the development of your project
- Please include the following dates for your schedule:
- Kick-off meeting: MON 2025-11-03 15:15 in Marienstr. 7b, 002
 - Intermediary presentation: possible on selected Wednesdays during the semester
 - Final presentation: Winterwerkschau 2026

For additional consultations, you can join our more or less regular open slots for individual talks.

Voraussetzungen

Please refer to the description for more information

Leistungsnachweis

- Effort and quality of the project proposal
- Significant development of your individual project
- Participation in the kick-off meeting, as well as in the intermediary, end presentation which may involve an exhibition at the Winterwerkschau
- Submission of the documentation (until end of semester)

325220038 Seriendreh - Bouillon 1

P. Horosina, W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

„Bouillon 1“ ist eine Sitcom über einen intergalaktischen Suppen-Lieferservice und seine dysfunktionalen Crew.

Das Projektmodul richtet sich an Studierende, die als Teil einer ähnlich dysfunktionalen Crew diese Sitcom von A bis Z realisieren wollen. Ob Produktion, Szenenbild, Kamera, Kostüm, Licht, Maske, Sound, Regie oder Cast oder oder - alle Gewerke werden besetzt und die Serie im Frühjahr 2026 gedreht.

Die Drehbücher für 7 Folgen sind bereits geschrieben und werden dem Kurs zur Verfügung gestellt.

Es handelt sich vorwiegend um eine Studioproduktion mit kleinem Budget, weshalb wir uns mit Techniken der low-budget Produktion auseinandersetzen werden. Hierzu wollen wir Miniatursets nutzen, Puppentricks und Live-

Action mischen, aber auch im Bereich VFX, Props, Kostüm und Inszenierung den Comedy Charme von low-budget Produktionen gezielt einsetzen, um mit Fantasie auf kleinen Sets große Ideen zu erzählen.

Im Kurs "Studio, Set & Sitcom" wird parallel das gesamte Szenenbild sowie der Bau der Miniatursets betreut.

Bitte schreibt bis 12.10.2025 zusätzlich zur BISON-Einschreibung eine kurze Mail mit dem Department, das euch besonders interessiert sowie einer kurzen Übersicht eurer bisherigen Erfahrungen in diesem Bereich an: polina.horosina@uni-weimar.de

Bei Bedarf ist es möglich, den Kurs auf Deutsch und Englisch zu halten, die Sprache wird zu Beginn des Semester gemeinsam festgelegt.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter [bauhausfilm.de / Lehre](http://bauhausfilm.de/Lehre)

325220039 Short Cuts II

W. Kissel

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 003, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

Short Cuts is a project module for young filmmakers. It offers you the possibility of following your own schedule. Bring in your movie ideas, treatments and scripts and get it done within the framework of the summer semester.

Fiction or nonfiction, all genres, styles, and levels of expertise are welcome. Common tasks will allow a competitive atmosphere that will lead to short films which will become part of the Summer Reel of the "Summaery", the yearly presentation of the Bauhaus- Universität Weimar.

The best movies will be sent to international film and media art festivals.

325220041 Tiefenzeit

K. Ergenzinger, M. Pietruszewski, F. Curci

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, in Raum Klanglabor M5 202-204, 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

Einführung Der Boden unter unseren Füßen ist nicht unbeweglich oder still. Tektonische Platten driften über Jahrtausende hinweg, Sedimente sammeln sich als Archive von Druck und Brüchen an, Flüsse verschwinden in unterirdischen Kanälen, und der Planet selbst dreht sich unaufhörlich um seine Achse.

Diese im menschlichen Alltag weitgehend unmerklichen Bewegungen sind die Bedingungen allen Seins. Sie bilden die **Rhythmen der** geologischen, planetarischen und zyklischen **Tiefzeit**, die still unsere Orientierung in der Welt organisieren.

In diesem Modul nähern wir uns der Tiefenzeit durch drei miteinander verwobene Perspektiven. Erstens **Boden-Erden**: die materielle Tiefe von Böden, Sedimenten und Infrastrukturen und gleichzeitig der verkörperte Akt, uns zu erden, in ihnen zu verankern. Der Boden erscheint als geologisches Archiv, das mit Geschichten von Ausbeutung, Erosion und Widerstand überlagert ist, während das Erden als eine Praxis des Kontakts und der Präsenz innerhalb dessen erscheint, was uns erhält. Zweitens **Strömungen**: die subtilen und tiefen Bindungen, die Dinge zusammenhalten, von unterirdischen Flüssen, die entfernte Gewässer verbinden, bis hin zu den Fäden des Myzel, die Nährstoffe über weite Netzwerke weben, oder abstraktere Ströme von Erinnerung und Beziehung, die unter der Wahrnehmung zirkulieren. Drittens **Rotationen**: die zyklischen Bewegungen, die niemals als dasselbe zurückkehren, die Drehung des Planeten durch Tag und Nacht, die spiralförmige Wiederholung der Jahreszeiten, das Ausdehnen und Zusammenziehen des Atems. Jeder Zyklus ist sowohl Wiederholung als auch Differenz, eine Bewegung der Rückkehr, die transformiert. Diese **drei Perspektiven verweben sich zu einer gemeinsamen Frage**, die sich in mehrere Richtungen entfaltet: **Wie kann künstlerische Praxis mit Temporalitäten in Resonanz treten, die über die menschliche Wahrnehmung hinausgehen?**

Methode

Der **Schwerpunkt dieses Moduls liegt auf Methoden und Methodologien** – auf Wegen, um zu spüren, nachzuzeichnen und zu verstärken, was Tiefenzeit mit uns macht. **Zeichnen** wird nicht als Repräsentation, sondern als eine Form des Denkens verstanden, als eine Möglichkeit, Linien und Bewegungen zu verfolgen, während sie sich in der Zeit entfalten, in Anlehnung an Tim Ingolds These, dass die Linie eine lebendige Geste ist. **Bau und Spielen von Instrumenten** werden als Praxis des Schaffens neuer Instrumentalitäten erforscht, sowohl Werkzeuge als auch Verkörperungen, die nicht nur erfassen, sondern aktiv Beziehungen mit Böden, Strömungen und Rotationen gestalten. **Lektüren, Lesen** (Ingold, Careri, Lefebvre und andere) begleiten die Praktiken als Weggefährten und provozieren Verbindungen zwischen verkörperten Experimenten und theoretischer Reflexion.

Ergebnisse

Am Ende des Semesters werden die Teilnehmer*innen eine **Sammlung von Spuren** zusammengetragen haben: Zeichnungen, Aufzeichnungen, Instrument Prototypen und Essays in unterschiedlichen Formen – schriftlich, mündlich, audio, performativ. Diese Ergebnisse werden nicht als fertige Werke, sondern als Fragmente einer Forschung betrachtet, die Begegnungen mit der Tiefzeit registrieren.

Jede*r Studierende verfasst für die Credits **einen Essay, wobei die Form frei gewählt werden kann**. Das Semester endet mit einer gemeinsamen Sitzung, in der diese Essays einander vorgelesen, vorgetragen oder aufgeführt werden, wodurch eine geteilte Resonanz der Untersuchungen entsteht.

Zusätzliche Informationen

Der Unterricht im Projektmodul **wird zusammen mit** der Kuratorin, Radio- und Klangkünstlerin **Florenca Curci** <https://www.florenciacurci.xyz/> sowie mit **Marcin Pietruszewski** **stattfinden**, insbesondere mit Beiträgen zur Beziehung zwischen Bild und Klang.

Voraussetzungen

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

325220042 Transcoding Typography

P. Koller, M. Saidov

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 21.10.2025

Veranst. SWS:

18

Beschreibung

Wir untersuchen Schrift nicht als gegossene Form, sondern als Prozess und hinterfragen, was Schrift im digitalen Zeitalter sein kann.

Buchstaben werden zu Systemen: modular, parametrisch, kombinatorisch, und somit „flüssig“. Ziel ist es nicht eine finale Schrift zu gestalten, sondern ein flexibles Schriftsystem zu entwickeln, welches viele Fonts in sich verbirgt.

Wir hinterfragen verfügbare Designsoftware und erkunden, wie eigens entwickelte Tools neue gestalterische Möglichkeiten jenseits eines festgelegten Stils eröffnen können. Ein hybrides Alphabet, ein Regelwerk, ein Tool, eine Reihe von Übersetzungen – wir untersuchen wie sich Schrift im instabilen, prozessierten und lebendigen Zustand verhalten kann. Was ist eine Schrift, wenn sie zum editierbaren Code wird? Welche Regeln werden gebrochen, welche gewinnen an Bedeutung?

Ziel ist es, den eigenen Werkzeugkasten zu erweitern. Wir lernen wie Programmierende zu denken, und werden kombiniert sowohl händisch als auch mit Code gestalten.

Für den Kurs sind keine Vorkenntnisse in Code oder Type Design erforderlich. Es wird aber großes Interesse an Typografie und Code vorausgesetzt.

Alle Termine finden dienstags ganztägig von 11.00–17.00 Uhr statt.

Benefits: Long-Typo-Nights mit den anderen Typokursen

Bei Interesse bitte bis zum 12. Oktober ein kurzes Motivationsschreiben (inklusive Angabe von Studiengang und Semester) an philipp@im-burrow.de senden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Typografie und Coding

Leistungsnachweis

Abgabe und Präsentation des Projektes

325220043 Treppenspiel + Transformative Emblematis

S. Weber

Projektmodul

Di, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 21.10.2025 - 16.12.2025

Di, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 06.01.2026 - 03.02.2026

Beschreibung

Sequenz 1: Studie Dramaturgie + Geometrie: Experimente mit Eigenbewegungen in den Parkbühnen Schloss Belvedere Weimar

Sequenz 2: Lichtquelle und beleuchteter Körper: Workshop zu Projektionsmaterialien, Score, Modell+Mapping – Einführung in die Arbeit mit Lichtquellensetzungen im Aussenbereich (in Koop. mit H. Wendler/ Festival Genius Loci Weimar)

Sequence 3: Kostüm-Objekt-Requisiten: "Wurfpuppe", "Kollektivuniform" und Objekte des Barock - Übungen, Recherchen und Anfertigungen von Rollenprotokollen

Sequenz 4: Proben und Ausführungen eigener Performance-Sequenzen auf Aussen- und Innentreppe Museum Neues Weimar, Veröffentlichung eines Readers/Programmheftes

Generell: Plenum PANAS - Vorstellung eigener Arbeitsstände + gemeinsames Feedback (Terminvereinbarung und Raumreservierung erforderlich!)

ANMERKUNG: Die Umsetzung des "Treppenspieles" erfolgt in enger Kooperation mit dem Wissenschaftsmodul "Descending the Staircase – die Treppe als Bühne" von Sandra Teitge und wird zusätzlich unterstützt durch das Fachmodul "Der Körper als Medium der Inszenierung – Theatralität in der Kunst + Theater und die Stadt " von Carsten Saeger.

Bemerkung

2025

-Übungen + Inputs: 13.30 - 16.45 Uhr, Mittwoch, den 22.10., 5.11., 3.12.

-Workshop LICHT (in Weimar): Montag, den 27.10. + Dienstag, den 28.10. 2025, 9.15 - 16.45 Uhr

-geplante Exkursionen/Recherchen/Übungen: LEIPZIG: Donnerstag, den 27.11., ganztägig + DRESDEN: Mittwoch, den 17.12., ganztägig

2026

-Proben in Weimar: 13.30 - 16.45 Uhr, Mittwoch, den 7.1., 21.1., 4.2.

-geplante künstlerische Ausführungen TREPPENSPIELE Weimar: 5.-8.2.2026

HINWEIS: Bitte immer Regenbekleidung einplanen!

Plenum PANAS: 13.30 - 16.45 Uhr

2025: Dienstag, den 21.10, 4.11., 18.11., 2.12., 16.12.

2026: Dienstag, den 6.1., 20.1., 3.2.

Leistungsnachweis

Künstlerische Ausführungen + Text- und Bildbeitrag für READER (Programmheft)

325230003 Descending the Staircase - die Treppe als Bühne

S. Teitge, S. Weber

Wissenschaftsmodul

Di, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 11.11.2025 - 11.11.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 12.11.2025 - 12.11.2025

Di, Einzel, 13:30 - 18:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 25.11.2025 - 25.11.2025

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 26.11.2025 - 26.11.2025

BlockWE, 05.02.2026 - 08.02.2026

Beschreibung

Einführung und Vorstellung performativer und kunsthistorischer Beispiele und Formate auf Treppen im In- und Außenraum mit der Kuratorin und Kulturproduzentin Sandra Teitge (u.a. Kunstim-Stadtraum-Festival "Kunst im Untergrund" Berlin; Gallery Weekend Festival im Studio Mondial, Berlin; Programmreihe "GOSSIP GOSSIP GOSSIP"; Gründungsteam CCA Berlin; Künstler*innen-Residency FD13, Minneapolis). Theoretische Kontextualisierung, Textproduktion und Erstellung eines Readers, hinarbeitend auf die Winterwerkschau im/ am Neuen Museum Weimar. Teilnehmende haben die Möglichkeit, ihre Konzepte in einem institutionellen und kuratierten Umfeld zu erproben und zu reflektieren – in Kooperation mit dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vertr.-Prof. Suse Weber (5.-8.2.2026).

Anmerkung:

Dieser Kurs ist eine enge Kooperation mit dem Fachmodul „Der Körper als Medium der Inszenierung – Theatralität in der Kunst + Theater und die Stadt“ von Carsten Saeger sowie dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vertr.-Prof. Suse Weber.

Bemerkung

3 Blockseminare
 Di. 11.11. 13.30 - 18.30 Uhr (6 SW/h) + Mi. 12.11., 9.15 - 12.30 Uhr (4 SW/h)
 Di. 25.11. 13.30 - 18.30 Uhr (6 SW/h) + Mi. 26.11., 9.15 - 12.30 Uhr (4 SW/h)
 aktive Einbindung 05.-08.2.2026 (Winterwerkschau)

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung
 künstlerischer bzw. Textbeitrag für den READER (Programmheft)

325230004 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 1)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 20.10.2025 - 02.02.2026

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

TBA

325230005 Digital Technologies in Architecture and Design: Theories, Methods, Practices

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Do, unger. Wo, 09:30 - 11:00, Raum: D-LAB (Geschwister-Scholl-Straße 13), 23.10.2025 - 05.02.2026

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Leistungsnachweis

Referat, Diskussion und Hausarbeit (Scientific Essay)

325230027 Robotic Tectonics III – Roboterbasierte Lehr- und Lernumgebung für automatisierte Bauprozesse

J. Willmann, L. Abrahamczyk, M. Braun, M. Haweyou, KuG Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Raum: D-LAB (Geschwister-Scholl-Straße 13), 24.10.2025 - 06.02.2026

Beschreibung

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

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

325280001 Boundaries of Artistic Research (BOAR) Graduiertenkolloquium

A. Toland, KuG Veranst. SWS: 2

Kolloquium

wöch.

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

Presentation, peer review, regular participation

325280002 PhD Graduiertenkolloquium**A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 10:15 - 14:00, 15.10.2025 - 15.10.2025

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 jährliches Zwischenbericht ist struktureller Bestandteil des Ph.D.-Curriculums.

Leistungsnachweis

Präsentation, regelmäßige Teilnahme

325280003 Graduiertenseminar: Lab Talks**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Graduiertenseminar

Block, Raum: D-LAB (Geschwister-Scholl-Straße 13), 03.11.2025 - 07.11.2025

Block, Raum: D-LAB (Geschwister-Scholl-Straße 13), 23.02.2026 - 27.02.2026

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.

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.

325280004 Boundariness**A. Toland, KuG**

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die eintsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matriculation in PhD study program, pre-registration / Voranmeldung

Leistungsnachweis

In class participation, preparation of pre-assigned readings, written essay, peer review

325280005 Denkfabrik: Re-Thinking the Programm**K. Marek, KuG**

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 3

Di, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 04.11.2025 - 04.11.2025

Di, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 24.02.2026 - 24.02.2026

Beschreibung

Für die einen beginnt der PHD, die anderen sind mittendrin oder dabei ihn abzuschließen. Zeit zu fragen: was möchten wir behalten, was könnte sich ändern, und wenn ja, wie? Dazu eröffnen wir eine Denkfabrik – offen in jeder Hinsicht. Wir wollen alles sammeln, was uns zum Thema einfällt: Träume, Ideen, Vorstellungen, Erwartungen, Motivationen, Erfahrungen, Alalysen.

Und dann: planen wir die nächsten Semester.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Das Graduiertenseminar ist obligatorisch für alle Doktorand*innen im PHD

Leistungsnachweis

Vollständige Teilnahme

325280006 PhD Kunst und Design Vorprüfungskolloquium**A. Toland, J. Willmann, T. Pearce, K. Ergenzinger, G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 09:00 - 18:00, Hybrid, 03.11.2025 - 03.11.2025

Di, Einzel, 09:00 - 18:00, Hybrid, 04.11.2025 - 04.11.2025

Mo, Einzel, 09:00 - 18:00, Hybrid, 23.02.2026 - 23.02.2026

Di, Einzel, 09:00 - 18:00, Hybrid, 24.02.2026 - 24.02.2026

Beschreibung

Mit der Revision der Studien- und Prüfungsordnung für den Ph.D.-Studiengang „Art and Design“ (MdU 16/2018) wurde eine obligatorische Vorprüfung eingeführt. Diese dient der Überprüfung des wissenschaftlichen und künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeitsfortschrittes in den ersten beiden Fachsemestern. Zwingend erforderlich ist die Anwesenheit beider Mentor*innen. Die Vorprüfung wird als Präsentation mit anschließender Diskussion und Beratung angeboten. Diese Praxis dient dazu, die Promotionskultur und wissenschaftliche Qualität des Ph.D.-Studienganges weiter zu stärken. Das Bestehen der Vorprüfung ist für die Fortsetzung des Ph.D.-Studiums zwingend erforderlich und kann notfalls einmal wiederholt werden.

Die Vorprüfung knüpft an das Format der Zwischenberichte (Graduiertenkolloquium) an. Der Arbeitsfortschritt ist sowohl in Bezug auf die wissenschaftliche als auch auf künstlerische oder gestalterische Arbeit in angemessener Form nachzuweisen und in der Präsentation anhand des in der Betreuungsvereinbarung vorgesehenen Zeit- und Arbeitsplans darzustellen.

Termine: während der SoSe PhD Wochen

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Matrikulation als Ph.D. Studierende.

Leistungsnachweis

Zusammenfassung (Vorarbeit), Vortrag, Reflexion (Nacharbeit)

325280007 Graduiertenkolloquium**K. Marek, KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 09:30 - 17:00, 03.11.2025 - 03.11.2025

Mo, Einzel, 09:30 - 17:00, 23.02.2026 - 23.02.2026

Beschreibung

Das Graduiertenkolloquium bietet das Forum für den obligatorischen jährlichen Zwischenbericht. Form und Inhalt sind denkbar weit gefasst und können jeden Aspekt der eigenen Forschungsarbeit umfassen. Dies trägt der Vielfalt künstlerischer Forschung Rechnung, in der sich Theorie und Praxis von Projekt zu Projekt unterscheiden, von der Formulierung der Forschungsfragen über die Entwicklung von Methoden bis hin zur Präsentation der Ergebnisse und deren Öffentlichkeiten. Das Graduiertenkolloquium bietet den Raum, um einzelne Ansätze, Herausforderungen und Meilensteine in einem offenen und fehlerfreundlichen Rahmen den Peers und Mentor*innen vorzustellen und zu diskutieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die eintreffende Studienordnung

Voraussetzungen

Das Graduiertenkolloquium ist obligatorisch für alle Doktorand*innen, die nicht regelmäßig an einem anderen Graduiertenkolloquium der Bauhaus-Universität teilnehmen. Ein jährlicher Zwischenbericht ist struktureller Bestandteil des Ph.D.-Curriculums.

Leistungsnachweis

Referat/Präsentation + vollständige Teilnahme

925210006 Urbanem Wandel lauschen. Audiowalks entwickeln, am Beispiel Geras. (6 ECTS)

G. Ruhland, KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 13:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.10.2025 - 16.10.2025

Block, Exkursion in Gera, 20.10.2025 - 24.10.2025

Do, Einzel, 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 206, Nachbereitung in Weimar, 06.11.2025 - 06.11.2025

Do, Einzel, 09:00 - 12:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 13.11.2025 - 13.11.2025

Do, Einzel, 13:30 - 17:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Nachbereitung in Weimar, 20.11.2025 - 20.11.2025

Do, Einzel, 13:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101, Projektvorstellung in Gera, 11.12.2025 - 11.12.2025

Beschreibung

Eine Stadt lässt sich mit einem Palimpsest vergleichen: einem Stück Pergament, von dem das Geschriebene entfernt wurde, um es erneut zu verwenden. Einige Teile bleiben erhalten, während vieles im Laufe der Zeit verschwindet oder entfernt wird. Die Geschichte einer Stadt oder eines Stadtteils wird dabei stets aus einer bestimmten Perspektive erzählt. In jedem Fall prägt diese Perspektive das Selbstbild der Stadt. Gera hat in der öffentlichen Wahrnehmung oft keinen guten Ruf – schließlich ist die Stadt von einer Großstadt zur Mittelstadt geschrumpft. Aber ist das das letzte Wort? Neben der Textilindustrie, die für die Bauhausgeschichte der Stadt von Bedeutung war, hat auch der Uranbergbau die Region geprägt – bis heute, obwohl er in den 1990er Jahren endete. Die Geschichte ist noch nicht zu Ende, denn Amazon betreibt beispielsweise heute ein großes Logistikzentrum vor den Toren der Stadt. Wir beschäftigen uns mit dem Wandel am Beispiel dieser Stadt, erkunden in einem Fieldtrip eine Woche vor Ort den Knochenpark, das ehemalige Mädchenwohnheim und das Flussgebiet der Elster und entwickeln auf Basis eigener Interessen und Entdeckungen „Audiowalks“ für Gera Süd. Die Sprache der Audiowalks ist verhandelbar.

Eine Unterkunft während des Fieldtrips ist möglich. Konditionen werden in der ersten Sitzung erläutert. Die Veranstaltung findet in Kooperation mit dem Verein Häselburg e. V. statt.

Interdisziplinarität | Die Geschichte einer Stadt oder eines Stadtteils wird dabei stets aus einer bestimmten, durchaus auch disziplinären Perspektive erzählt. In jedem Fall prägt sie das Selbstbild der Stadt. Gera hat in der öffentlichen Wahrnehmung oft keinen guten Ruf, ist sie doch von einer Großstadt zur Mittelstadt geschrumpft – aber ist das das letzte Wort? Neben der Textilindustrie, die für die Bauhausgeschichte der Stadt von Bedeutung war, hat auch der Uranbergbau die Region geprägt - auch nach Ihrem Ende in den 1990er Jahren bis jetzt. Es lassen sich vielfältige, fachlich geprägte Blicke erarbeiten, die Stereotypen entgegentreten.

Lernziele | Vermittelt werden multidisziplinäre Methoden zur vielfältigen Betrachtung eines Stadtgebiets und einer sich daraus ergebenden Themenfindung, verbunden mit der eigenen Disziplin. An praktischen Fähigkeiten werden der Umgang mit Mikrofonen, Schnitt- und Aufnahmetechnik vermittelt, sowie Grundzüge der Komposition.

Didaktisches Konzept | Da es sich um ein multidisziplinäres Projekt mit künstlerischen Schwerpunkt handelt, werden Techniken zur Recherche und der Feldforschung vermittelt, Best-Practice-Beispiele vorgestellt, die Themenfindung durch die Lehrperson in der Gruppe moderiert. Ein wichtiger Teil ist das kollektive Lernen - die Beteiligten werden als Expert:innen gesehen, die darin unterstützt werden, ihren Standpunkt bestmöglich zu porträtieren.

Nur Bachelorstudierende aus K&G, sowie Medien sind zugelassen, da etwas gestalterisches Vorwissen nötig ist, was durch fachliche Expertise kompensiert werden kann. Von Bachelorstudierenden werden kürzere und weniger komplexe Beiträge erwartet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Teilnahme an Exkursion: 20.-24.10.25 in Gera und Fertigstellung eines Walks bis 02/26

Leistungsnachweis

Als Leistungsnachweis wird eine fertig produzierte Audiospur anerkannt, die bis Januar 2025 fertig gestellt wird.

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

V. Friedrich, U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Online, ab 23.10.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Das Kolloquium findet online statt.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Interface Design

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, Introductory event for students who want to join the colloquium.<https://meeting.uni-weimar.de/b/rooms/mar-gx2-m2c-cm1/joinpw:492442> Präsenztermine: 05.11.25, 19.11.25, 03.12.25, 14.01.26, 28.01.26 , ab 22.10.2025

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, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Limona Steubenstrasse 8 , ab 11.11.2025

Beschreibung

Besprechung und Betreuung von Master- und Bachelorprojekten

Bemerkung

Weitere Termine und genauer Ablaufplan nach Terminabstimmung zusammen mit dem Kolloquium des Experimentellen Radios während des ersten Treffens am 16.4.

Voraussetzungen

Vor-Anmeldung via email

an kerstin.ergenzinger@uni-weimar.de

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

V. Friedrich, U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Online, ab 23.10.2025

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, wöch., 09:15 - 10:45, Introductory event for students who want to join the colloquium. <https://meeting.uni-weimar.de/b/rooms/mar-gx2-m2c-cm1/joinpw:492442> Präsenztermine: 05.11.25, 19.11.25, 03.12.25, 14.01.26, 28.01.26 , ab 22.10.2025

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Voraussetzungen

Master MK/MG

The Aesthetics of Precision – Lasers in Artistic Contexts**M. Hesselmeier**

Workshop

Block, 09:30 - 16:00, Room 002, Marienstr. 7b, 10.02.2026 - 11.02.2026

Beschreibung

Teacher: Prof. Simon Gallus

The Aesthetics of Precision – Lasers in Artistic Contexts

The two-day workshop provides fundamental knowledge in the fields of laser technology and special augmented reality. In addition to safety and technical aspects, the focus is on creative application: using tools such as Madmapper, TouchDesigner, and microcontrollers (Arduino, ESP), participants will playfully develop small installations. The goal is to explore different workflows and test them in their own interactive application.

Prof. Simon Gallus

Simon Gallus teaches interaction design at the DHBW Ravensburg in the media design programme and conducts research at the CIM Lab on immersive media, interfaces and live visuals. As a designer, he works at the interface of scenography, interaction and real-time media production.

—

Registration:

Registration via BISON portal