

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien

WiSe 2025/26

Stand 23.02.2026

M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien	3
Fachmodule	3
Projektmodule	15
(Ring)Vorlesungen	26
Wissenschaftsmodule	26
Workshops	37
Sonstige Module	37

M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien

Fachmodule

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

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 audiotechnische 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%)

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.

325210011 Der Körper als Medium der Inszenierung – Theatralität in der Kunst + Theater und die Stadt (BIP mit Exkursion nach Bergamo, IT)

C. Saeger

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 11:00 - 12:30, 20.10.2025 - 02.02.2026

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 20.10.2025 - 20.10.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 03.11.2025 - 03.11.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 17.11.2025 - 17.11.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 01.12.2025 - 01.12.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 15.12.2025 - 15.12.2025

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 05.01.2026 - 05.01.2026

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 19.01.2026 - 19.01.2026

Mo, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 02.02.2026 - 02.02.2026

Beschreibung

Dieser Kurs untersucht Theatralität als künstlerische Methode, mit einem besonderen Fokus auf den Körper sowohl als Material als auch Medium der Inszenierung. Anhand praktischer Übungen und theoretischer Impulse setzen sich die Teilnehmenden damit auseinander, wie Gesten, Rollen und räumliche Anordnungen die Wahrnehmung sowie die Wirkung auf die eigene künstlerische Praxis beeinflussen können. Zentrale Themen sind dabei Inszenierung, Probe, Gruppendynamik, Publikum, Macht und Identität – mit Referenzen aus Performancekunst, Film, Fotografie und Installation.

Im Verlauf des Semesters erarbeiten die Teilnehmenden performative und/oder installative Beiträge, mit denen sie das Zusammenspiel von Körper und Raum erkunden. Eine Zwischenpräsentation findet im Museum Neues Weimar statt und bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Beiträge in einem institutionellen und kuratierten Umfeld zu erproben und zu reflektieren – in Kooperation mit dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vertr.-Prof. Suse Weber (05. - 08.02.2026).

Von 30. März bis 3. April 2026 (Zeitraum unter Vorbehalt) beinhaltet der Kurs einen geförderten Arbeitsaufenthalt in Bergamo im Rahmen eines Blended Intensive Program. Dort sollen die Beiträge im Dialog mit dem historischen und kulturellen Kontext der Stadt weiterentwickelt werden – mit besonderem Fokus auf die Geschichte des Theaters (und der Stadt). Vor und nach der Reise finden Online-Sitzungen mit Vertreter*innen unserer Partneruniversitäten in Bergamo, Amiens und Lyon statt. In Bergamo nehmen die Teilnehmenden dann an Workshops und Besichtigung teil, die ihnen die Möglichkeit geben, öffentliche und halböffentliche Räume zu erkunden und sich aktiv mit ihnen auseinanderzusetzen. Eine Abschlusspräsentation ist in Kooperation mit einem historischen Ort in Bergamo geplant, wodurch die Beiträge in direkten Dialog mit dem lokalen Kontext, der Architektur und dem Publikum treten sollen.

Dieser Fachkurs ist eine enge Kooperation mit dem Wissenschaftsmodul „Descending the Staircase – die Treppe als Bühne“ von Sandra Teitge sowie dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vertr.-Prof. Suse Weber.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 90 % + 10 % (online, BIP)

Präsenzprüfung: ja

Orte: Sporthalle Falkenburg, Mattenraum + Seminarraum 219, Marienstraße 14 (unter Vorbehalt)

Lehrzeiten:

Erstes Treffen: 20.10.25 (11-16:45 Uhr)

Weitere Treffen: 03.11., 17.11., 01.12., 15.12., 5.1.26, 19.1.26, 2.2.26 (13:30 - 16:45 Uhr), Ort: Marienstraße 14, Raum 219 sowie

Montags (2-wöchig), 11:00 - 12:30 Uhr, Sporthalle Falkenburg, Mattenraum

Workshop: LICHT/Light (in Weimar):

Montag, den 27.10.2025 + Dienstag, den 28.10. 2025, 9.15 - 16.45 Uhr gemeinsam mit dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vetr.-Prof. Suse Weber

Proben: 07.01.25, 21.1.25, 04.02.25, 13.30 - 16.45 Uhr gemeinsam mit dem Projektmodul „Treppenspiele“ von Vetr.-Prof. Suse Weber

Voraussetzungen

Dieser Kurs beinhaltet Körperübungen; dafür sind keine besonderen tänzerischen Vorkenntnisse erforderlich. Wir erwarten jedoch eine aktive Teilnahme und hohe Motivation bis zur Präsentation in Bergamo am Ende des Semesters. Bitte senden Sie uns daher ein kurzes Motivationsschreiben an: carsten.saeger@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

ku#nstlerische Beiträge + Text- und Bildbeitrag fu#r READER (Programmheft)

325210015 G##tç##### t## cä##ås: 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

325210016 Garden State - Mit Blick ins Grüne

F. Hesselbarth, K. Zipfel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - HP05, ab 20.10.2025

Beschreibung

Super kurz:

Gemeinsame Ausstellung zur Landesgartenschau 2026

Eröffnung: 23.04.2026 in Leinefelde

700 € Budget pro Person

Ausführlicher:

Ziel des Fachkurses ist eine künstlerische Gruppenausstellung zur Landesgartenschau Leinefelde-Worbis. Die Freie Kunst der Bauhaus-Universität wurde eingeladen, auf der Landesgartenschau auszustellen. Seit der Nachkriegszeit haben mit öffentlichen Geldern ausgerichtete Gartenschauen immer auch das Ziel, die Qualität des Wohnumfeldes langfristig zu verbessern. Diesen Plan verfolgt auch die Landesgartenschau Leinefelde-Worbis, die über die Dauer der Gartenschau hinaus eine „Entwicklung vom Industriestandort zur lebenswerten Gartenstadt“ anstoßen möchte. Das Umfeld des Geländes ist durch typische WBS-70 Plattenbauten aus der DDR-Zeit geprägt, die damals ebenfalls mit dem Ziel errichtet wurden, das Leben der Bevölkerung durch ein funktionales Wohnumfeld zu verbessern. In einem dieser Gebäude wird unsere Ausstellung stattfinden.

Wir widmen uns künstlerisch dem Spannungsfeld, in dem Visionen zum guten Wohnen aus vergangenen Jahrzehnten auf aktuelle Herausforderungen und Utopien für das Wohnen von morgen treffen. Thematische Anstöße gibt es unter anderem zu sozialistischem Wohnungsbau, dem Eigenheim und der Gartenstadt-Bewegung. Im Laufe des Semesters entwickeln Teilnehmende eigene Beiträge in frei gewählter Form.

Zu dem Kurs gehört eine zweitägige Exkursion nach Potsdam/Berlin und Tagesausflüge nach Leinefelde und Erfurt.

Ein wichtiger Teil des Kurses ist die Planung und Realisierung der Ausstellung. Zitat des Veranstalters: „Es muss knallen“. Das erfordert von allen Teilnehmenden ein besonderes Maß an Engagement und Team-Spirit, der über das Fertigstellen der eigenen Arbeit hinaus geht. Pro Person steht ein Materialbudget von 700 € zur Verfügung. Regelmäßige und pünktliche Teilnahme an den Seminarsitzungen sind Voraussetzung für eine spätere Ausstellungsteilnahme.

Wichtig: Die „heiße Phase“ der Ausstellungsvorbereitung findet in den Semesterferien ab Ende März statt. Die Ausstellung eröffnet am 23. April 2026 und läuft bis zum 11. Oktober 2026. Studierende aus der Architektur sind auch herzlich willkommen.

Anmeldung mit Zusendung eines Portfolios an: florian.hesselbarth@uni-weimar.de + karla.zipfel@uni-weimar.de

Bemerkung**Hard Facts:**

Ort: Oberste Etage eines Wohngebäudes (DDR-Zeit)

Ausstellungslaufzeit: 23.04.–11.11.2026

Budget: 700 € Material pro Person

Aufbau: in den Semesterferien

Voraussetzungen

Portfolio an florian.hesselbarth@uni-weimar.de + karla.zipfel@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung: ja

Ausstellung Landesgartenschau 2026

325210019 Animation Playground II**A. Vallejo Cuartas**

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

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

325210036 Re/Generative Art + Design

L. Stöver

Fachmodul

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

Veranst. SWS:

4

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 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

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

Veranst. SWS:

6

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

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.

325210041 Studio, Set & Szenenbild

N. Seifert

Fachmodul

Mo, wöch., 15:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 20.10.2025

Beschreibung

Im Fachmodul wird ein vollständiges Szenenbild im Miniaturformat entworfen und umgesetzt. Dabei geht es nicht nur darum, große Sets im Kleinen nachzubauen, sondern das Miniaturhafte selbst als eigenständige ästhetische Qualität zu begreifen: Eine Briefmarke kann zum Gemälde werden, Matchbox-Autos zur Kulisse einer Verfolgungsjagd oder eine Kellerassel zur Bewohnerin eines Mini-Wohnzimmers. Grundlage können Sitcom-Drehbücher aus dem Writers' Room des vorangegangenen Semesters sein, wichtiger jedoch ist, dass eigene Ideen entwickelt werden und so ganz unterschiedliche Miniaturwelten entstehen können – von klassischen Wohnzimmer-Sets bis zu experimentellen Szenarien. Vermittelt werden zentrale Techniken der Szenenbildgestaltung wie Farbenlehre, Materialästhetik, Patinierung, Konstruktion, Nachhaltigkeit, Finanzplanung und 3DVisualisierung.

Ein Kameraworkshop unter Leitung von Karl Hofmann ergänzt das Modul durch den praktischen Umgang mit Lichtführung, Perspektive und Bildgestaltung im Modellmaßstab. Ziel ist es, Miniaturwelten so zu entwerfen und umzusetzen, dass sie sowohl szenografisches Wissen vermitteln als auch filmisch erlebbar gemacht werden.

14.01. - 15.01.2026 Kameraworkshop

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

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 3D Designs, 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.

325210056 Art & Ai: Ästhetik, Kritik, Praxis

R. Liska

Veranst. 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

325210057 Teppichknüpfen und -weben als zeichnerische und skulpturale Praxis: Für Beginner und Fortgeschrittene

J. Gunstheimer, L. Kempkes

Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 22.10.2025 - 25.10.2025

BlockWE, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 19.11.2025 - 22.11.2025

BlockWE, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 11.12.2025 - 12.12.2025

Beschreibung

In diesem Kurs wird das Teppichknüpfen und -Weben als zeichnerische und malerische, sowie als skulpturale Technik vermittelt.

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

Das Blockseminar richtet sich sowohl an Beginner, die das Weben und Knüpfen von grundauf erlernen möchten, sowie an Absolventen des Kurses im letzten Wintersemester, die in diesem Kurs frei sind zu experimentieren und ihre Praxis mit Unterstützung zu erweitern:

FÜR BEGINNER:

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

In den folgenden zwei Blöcken werden die Studierenden ihre eigenen Kunstwerke umsetzen: Jede(r) erstellt eine Webanleitung und ein eigenes Textiles Kunstwerk.

FÜR FORTGESCHRITTENE:

Absolventen des ersten Kurses letzten Wintersemesters können

- andere Ketten ausprobieren: Dünner, dichter, andere Materialien, mehrfarbig
- Kettmuster lernen: wie kann ich den Mechanismus und Kette manipulieren? (kann man ihn auf vier statt zwei Fächer umbauen?)
- komplexere Bilder umsetzen, falls weitere Expertise als Begleitung gefragt ist
- komplexere Skulpturen planen und umsetzen: Schnittmuster, Webanleitungen: Softskulptures oder raumgreifende Strukturen produzieren

Fortgeschrittene schreiben bitte vorab eine Email mit ihrem Vorhaben an die Dozentin Lucia Kempkes um die Parameter und Materialien (z.B. Kettfaden) kurz zu besprechen

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

Bemerkung

jeweils 10 - 16 Uhr

Block 1: 22.10. -25.10.2025

Block 2: 19.11. - 22.11.25

Block 3: 4./5.12. oder 11./12.12. (Gruppenentscheidung welcher Termin)

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

fertiges textiles Kunstwerk am Ende des Kurses

Ausstellung Winterwerkschau

Projektmodule

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

325220001 Von Fadennudeln bis Ananasfasern: Verbindungen von Textil, Geschmack und Gemeinschaft

A. Marx, KuG

Veranst. SWS: 6

Projektmodul

Mo, wöch., 14:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 20.10.2025

Beschreibung

Textilien und Essen haben einiges gemeinsam: Beide sind alltäglich und doch voller kultureller Bedeutungen, sie schaffen Nähe, erzählen Geschichten, folgen Rhythmen. Was passiert, wenn wir beim Essen nicht nur an Geschmack, sondern auch an Gewebe, Strukturen und Muster denken?

In diesem Kurs erforschen wir spielerisch die Verbindungen zwischen Textil, Kulinarik und Gemeinschaft. Ziel ist die Vorbereitung eines performativen Dinnerabends im Rahmen des Architektur-Symposiums „*Kette mit Schuss*“ im März 2026.

Wir erproben, wie sich Essen als künstlerisches Medium einsetzen lässt: Welche Formate gibt es schon? Wie können sie erweitert, verschoben oder verfremdet werden? Welche Rolle spielen Materialien – von Fäden, Stoffen und Geweben bis hin zu Zutaten, Gewürzen und Methoden der Zubereitung? Wir begegnen unterschiedlichen künstlerischen Positionen, entwickeln eigene Konzepte und setzen uns mit Fragen von Partizipation, Inszenierung und Atmosphäre auseinander.

Der Kurs lädt ein, mit offenen Sinnen zu arbeiten: zu experimentieren, zu probieren, zu kochen, zu verweben, zu knüpfen und gemeinsam neue Geschmacksverbindungen zu entwerfen.

Die Vorstellung findet im Rahmen der Projektpräsentationen »Lehramt an Gymnasien Kunst« statt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Voraussetzung ist die Teilnahme am Symposium vom 27.-29. März 2026 sowie zeitliche Kapazitäten für die Vorbereitung. Erfahrungen in textilen Handwerkstechniken sind nicht erforderlich. Teilnahme mit kurzem Motivationsschreiben an anne.marx@uni-weimar.de.

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: 16.10.23.1006.11t.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.

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

325220013 Experimentelle Videospieldkritik**J. Hübner, M. Pingel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - PC-Pool 105, ab 23.10.2025

Beschreibung

Wir schreiben das Jahr 2025 und die Videospield-Kritik ist tot. Komplett tot? Nein! In den Untiefen der Youtube- Algorithmen lebt ein Volk unbeugsamer Kritiker*innen, die freier, tiefer und einfühlsamer über Spiele sprechen als je zuvor.

In diesem Workshop werden wir uns anhand von Videospielden der kritischen Analyse und Interpretation von medialen Inhalten und Design widmen und diese Fähigkeiten nutzen, um eigene kreative Texte, Audio-Experimente und Video Essays zu erschaffen.

Gemeinsam werden wir eure Selbstwahrnehmung bzgl. Perspektive, Fähigkeiten und Geschmack schärfen und euch helfen, passende kreative, dokumentarische und journalistische Inhalte zu konzipieren und umzusetzen. Dabei liegt der Fokus auf der Experimentalität des eigenen Schaffens: Videospielde sind lediglich Vorlage und Inspiration für den eigenen kreativen Ausdruck und die Resultate sollten für sich alleine stehen.

Der Kurs findet im neu eingerichteten Critical Game Lab in der Marienstr. 1 statt und richtet sich an Studierende, die Interesse an kreativem Schreiben und/oder der Erzählform des modernen Video Essays haben. Insbesondere Studierende, die im Folgesemester das Projektmodul "Experimentelle Videospield-Entwicklung" belegen wollen, profitieren von der theoretischen Grundlage des Designs und gesteigerten Analysefähigkeit der künstlerischen Inhalte von Videospielden.

Zwei weitere Veranstaltungen sind für alle Workshop-Teilnehmer*innen verpflichtend:

1. Das Seminar "Game Studies, Design & Development" (siehe Kursverzeichnis). Workshop-Teilnehmer müssen dort keine Hausarbeit schreiben.
2. Die Veranstaltungen der Reihe "Iterative Lehre", in der in monatlichen Treffen gemeinsam mit den Studierenden des Kurses "Experimentelle Videospield Entwicklung" die Inhalte und Didaktik der Gamesfabrik-Lehre gemeinsam evaluiert und iteriert werden, d.h. die Studierenden haben Einfluss auf die Gestaltung des Lehrplans und die Form des Studiums. Die Diskussionsformen und Techniken entlehnen wir dafür aus dem "Agile Development", welches die gängige Projektmanagement-Form der Videospield- und Designbranche ist.

Die Angebote der Bauhaus Gamesfabrik im WS25/26 und SS26 sind Teil des geförderten Drittmittelprojekts Freiraum. Zur Summaery 2026 wird eine Veröffentlichung der Ergebnisse der Kurse angestrebt, zu der auch die Abschlussarbeiten dieses Workshops gehören (können).

Bitte bewirbt euch mit einem kurzen Motivationsschreiben (max. 5 Sätze) und sendet es bis 19.10.2025 per E-Mail an milan.pingel@uni-weimar.de."

Die Sprache des Kurses (Deutsch oder Englisch) hängt von den Teilnehmer*innen ab und wird beim ersten Treffen festgelegt. Eure eigenen (Video-)Essays und Texte dürft Ihr in jedem Fall wahlweise auf deutsch oder englisch verfassen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

- Interesse an Videospielen, kritischer Analyse und Video-Essays
- Erste Erfahrungen mit narrativen, wissenschaftlichen oder poetischen Inhalten
- Bachelor: Abgeschlossenes Grundstudium (ab 3. Semester)

Leistungsnachweis

- Aktive Teilnahme in Plenum, Workshop und Seminar, Abgabe der Schreibübungen
- Abschlussarbeit (10-15 min Video Essay oder vergleichbares)

325220029 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, K. Zipfel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

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

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, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwu#rfen sowie Gegenentwu#rfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert.

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

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

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

Bemerkung

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

325220035 Oberflächlich/Unterflächlich

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG, N. Lundström

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 15:00, Atelierrbeitsplätze Marienstraße 14, 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

Es geht um die Oberfläche – klar. Das Sichtbare. Aber auch um das, was sich darunter befindet, was sich einen Weg zur Oberfläche bahnt und Form finden will. Zeichnen bedeutet, Spuren zu hinterlassen, etwas sichtbar zu machen. Zeichnen mit Stift auf Papier ist dabei nur eine Möglichkeit von vielen. Wir denken groß: Zeichnung und Raum, Inhalt und Form und machen uns auf den Weg, unsere eigenen Begrenzungen zu hinterfragen.

Was bewegt mich? Wie bewegt es mich? Und wie kann ich dieses Wie in einer Zeichnung erkunden? Welche Gewohnheiten, Vorstellungen und Erwartungen muss ich hinterfragen, um für mich die Frage zu beantworten, was "Zeichnen" ist?

Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist die Bereitschaft, unterschiedliche Wege in der Beantwortung dieser Fragen zu gehen. Das Projekt wird mit einer Ausstellung zur Winterwerkschau abgeschlossen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Die Veranstaltung wird in den Atelierräumen in der Marienstraße 14 stattfinden. Wir bitten die Studierenden, die die Absicht haben, diese Veranstaltung zu besuchen, rechtzeitig einen Arbeitsplatz beim Sekretariat Lehramt Kunst anzufragen und zu reservieren.

325220038 Serierendreh - 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, Puppentrick 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 Semesters gemeinsam festgelegt.

Alle Lehrangebote rund um Bewegtbild findet Ihr gesammelt unter 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.

325220040 TELEVISIONALE

J. Hintzer, J. Hübner, N. Seifert

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Di, Einzel, 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 21.10.2025 - 21.10.2025

Mi, Einzel, 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 22.10.2025 - 22.10.2025

Block, 09:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 27.10.2025 - 29.10.2025

Block, 09:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 04.11.2025 - 05.11.2025

Beschreibung

Televisionale goes Weimar.

Das renommierte Film- & Serienfestival TeleVisionale verlegt nach Jahrzehnten ihren Standort nach Weimar und versammelt vom 1.–5. Dezember die gesamte deutsche Film- und Fernsehbranche im congress centrum Weimar.

Auf Wunsch der Festivalleitung entwickeln wir ein Begleitprogramm. Das könnten klassische dokumentarische Dreharbeiten sein, die erst nach dem Festival geschnitten werden oder tagesaktuelle, experimentelle Berichterstattungen sein, die jeden Tag, wie „Dailies“, während des Festivals im Foyer (o.ä.) laufen.

Auch sind filmische oder videokünstlerische Auseinandersetzungen mit dem Thema möglich, die dann während des Festivals den BesucherInnen in einer noch zu bestimmenden Form präsentiert werden.

Das könnte dann beispielsweise eine Site Specific Videoinstallation, eine nächtliches Projection Mapping im Aussenraum, eine Livestream-Performance, ein Bauchladen-Kino oder ein Videochannel der über das Smartphone tagtäglich abzurufen ist.

Je nach Idee müssen die Filme oder Projekte während des Festival realisiert werden, oder im Zeitraum davor. Die gemeinsame Präsentation vor Ort und womöglich die Betreuung unseres „Newsroom“ in einem der Räume des congress centrum ist Teil des Kurses.

Das publikumsoffene Festival mit seinen Gästen aus dem gesamten deutschsprachigen Raum ist die perfekte Gelegenheit mit einflussreichen Menschen aus der Branche in Kontakt zu treten und einen Einblick in die Arbeit der Fernseh & Filmschaffenden zu bekommen.

Studierende der Kurses „Interactive Video Workshop“ von Ting-Chun Liu (Creative Technologist) sind teilweise überschneidend im Kurs.

Der Kurs wird im Wesentlichen in zwei Workshops konzipiert und geplant. Anfang November pitchten wir unsere Projektvorhaben der Festivalleitung.

Zum Kursbewerbungsverfahren:

Eine kurze Email, vielleicht mit einem Portfolio oder Links zu eigenen Arbeitsproben wäre wünschenswert.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Gut wären technische Grundkenntnisse im Bereich Film

Leistungsnachweis

Abgabe Film/Projekt, regelmässige Teilnahme, Anwesenheit an allen Workshops / Aufbau Ausstellung Kongresszentrum

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

325220043 Treppenspiel + Transformative Emblemik

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)

(Ring)Vorlesungen

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

Wissenschaftsmodule

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

325230000 Ambivalente Lektüren 1: Lachen

C. Windgätter, KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftsmodul

Do, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 23.10.2025 - 05.02.2026

Do, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 06.11.2025 - 06.11.2025

Beschreibung

Dieses Seminar bildet die Auftaktveranstaltung zu einer Reihe ambivalenter Lektüren. So sollen in diesem Semester anhand ausgewählter Texte zunächst moderne Theorien des Lachens diskutiert werden.

Als konzeptionelle Rahmung der Seminarreihe kann deren Situierung in einer Geschichte der Emotionen (Eva Illouz) gelten, die sich weniger für individuelle Befindlichkeiten, als vielmehr historisch variable Formen der Subjektivierung und Sozialisierung interessiert.

Zwei Aspekte sollen dabei im Vordergrund stehen:

1. Die Vielgestaltigkeit des Themas: Lachen kann fröhlich und entlastend sein, bössartig und dümmlich, kritisch oder affirmativ, lauthals oder verschmitzt, aggressiv oder beschwichtigend, strategisch oder spontan, therapeutisch oder industrialisiert...
2. Das Seminar darf als Versuch verstanden werden, das Aushalten und Diskutieren ebenso kontroverser wie komplexer Sachverhalte einzuüben.

Im Laufe des Semesters wird es eine Sitzung geben, in der thematisch relevante Fundstücke mitgebracht und diskutiert werden. Am Ende der Veranstaltung sollen dann (wie immer) Visualisierungen zu ausgewählten Textpassagen oder Thesen präsentiert werden.

Das Seminar ist für Studierende aller Studiengänge und Semester geöffnet. Teilnahmevoraussetzung ist die Bereitschaft zu regelmäßiger Lektüre und intensiver Diskussion!

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Regelmäßige Teilnahme, wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Leistungsnachweis

Als Prüfungsleistung wird am Ende der Veranstaltung eine Visualisierung vorgestellt.

325230001 Antisemitismus und die Grenzen der Aufklärung

G. Schnödl, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, wöch., 14:30 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.10.2025 - 04.02.2026

Mi, Einzel, 14:30 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 05.11.2025 - 05.11.2025

Beschreibung

Dass Antisemitismus nur mittels Aufklärung nachhaltig zu bekämpfen wäre, ist ein häufig wiederholtes Klischee, dem die Berechtigung dennoch nicht abzusprechen ist; dass die Wurzeln des modernen Antisemitismus gleichzeitig tief in die Tradition der modernen Aufklärung hineinreichen, ein leicht belegbares Faktum. Das Seminar versucht, die Zusammenhänge aufzudecken, die dieses scheinbare Paradoxon bedingen. Neben anderen Texten stützt es sich dabei v.a. auf das Kapitel „Elemente des Antisemitismus“ in der *Dialektik der Aufklärung* von Theodor W. Adorno und Max Horkheimer.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

325230002 Der kleine Bricoleur. Aus Material wird Kunst (auch Prüfungsmodul Lehramt)

T. Fuchs, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 20.10.2025 - 02.02.2026

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 20.10.2025

Beschreibung

Der Anthropologe Claude Lévi-Strauss (1908–2009) führte den Begriff "Bricolage" in die Kulturwissenschaften ein (La pensée sauvage, 1962 - Das wilde Denken, 1973). Dem Bricoleur steht der Ingenieur gegenüber: zwei Wissens-, Denk- und Handlungsformen, die Produkte hervorbringen können, auch Kunst. Seit der Lösung aus akademischen Restriktionen gegenüber Material, Kunstgattung und Form, entsteht Kunst auch aus bislang kunstfremden Materialien. Das künstlerische Produkt eines Bricoleurs ist immer ein dreidimensionales Objekt. Zu untersuchen sind Abgrenzungen zu Collage, Assemblage, Objektkunst und natürlich Ready Made sowie Bezüge zur Installation Art.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

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

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

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)

325230006 Einführung in die Kunstgeschichte. Methoden, Werke, Epochen

K. Marek, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

Pflichtveranstaltung für alle Erstsemester der freien Kunst.

Die Veranstaltung richtet sich insbesondere an Studienanfänger*innen und darüber hinaus an alle Interessierten. Sie zielt auf die Vermittlung von Grundlagen des kunstgeschichtlichen und allgemein des wissenschaftlichen Arbeitens. Gemeinsam erarbeitet wird ein Überblick über die Geschichte der Kunst, ihre Werke und Epochen, sowie die wichtigsten Methoden der Kunstgeschichte. Dazu werden im Seminar ausgewählte Texte mit unterschiedlichen wissenschaftlichen Ansätzen diskutiert, in Bezug zu exemplarischen Kunstwerken und diese wiederum in Relation zur jeweiligen Epoche gesetzt.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Leistungsnachweis

Referat, Hausarbeit

325230008 Entwurfspositionen – Design zwischen Programm, Prozess und Politik**J. Willmann, M. Braun, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 09:00 - 10:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

Design ist Entwurf, Entwurf ist Design – könnte man meinen. Doch während viele Designer*innen ein (mehr oder weniger) fundiertes Bild über Design und dessen gesellschaftliche Bedeutung haben, mangelt es oftmals an einem Verständnis für die eigene entwerferische Position und Praxis. Genau an diesem Punkt setzt das Seminar an und wird, aufbauend auf der Analyse grundlegender Designtexte („Must-Knows“), eine gemeinsame Diskussions- und Reflexionspraxis über einschlägige Entwurfspositionen anregen und entsprechende (kritische) Durchmusterungen vornehmen, u.a. Bruno Latour, Herbert Simon, Nigel Cross, Don Norman, Friedrich von Borries, Horst Rittel, Victor Papanek, Christian Demand etc. Dabei soll insbesondere das Verhältnis von "Design und Gesellschaft", "Design und Umwelt", "Design und Kunst", "Design und Disziplin", „Design und Prozess“, "Design und Technologie", "Design und Wissenschaft" sowie "Design und Zukunft" diskutiert werden. Zugleich versteht sich das Seminar als Denklabor für erweiterte Analysen, Interpretationen und Spekulationen über Design und seine wechselseitigen Beziehungen zu sozialen, kulturellen und technologischen Prozessen und Kontexten.

Aufgrund ihres Grundlagencharakters richtet sich die Lehrveranstaltung an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert, die wöchentlich bearbeitet werden. Wesentliche Inhalte und Quellen des Seminars sind digital erfasst und dokumentiert beziehungsweise stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum Semesterablauf.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

325230010 Katholisch - Klassisch - Raffael (auch Prüfungsmodul Lehramt)**T. Fuchs, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 20.10.2025 - 02.02.2026

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 20.10.2025 - 20.10.2025

Beschreibung

Raffael, das Genie, der Göttliche, ein unsterblicher Künstler. Kunst zur Repräsentation, zur Unterweisung und zur Disziplinierung des Glaubens, eingebunden in den Kontext katholischer Machtdemonstration. Schon zu Raffaels Lebzeiten gewürdigt und instrumentalisiert als Kunst zu Wertschätzung und Erbauung der Betrachtenden. Der auch heute noch faszinierenden Qualität der Werke Raffaels, steht leider die verbreitete negative Bewertung von traditioneller Kennerschaft seiner Kunst gegenüber.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

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

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

325230012 Kunst und Psychoanalyse 2**G. Schnödl, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, wöch., 12:30 - 14:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 22.10.2025 - 04.02.2026

Mi, Einzel, 12:30 - 14:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 05.11.2025 - 05.11.2025

Beschreibung

Kunst und Literatur haben bei der Entwicklung der Psychoanalyse nachweislich eine wesentliche Rolle gespielt. Freud, Lacan und andere übernehmen bestimmte Strukturen aus diesen Feldern, und beziehen sich ganz allgemeiner häufig auf eine bestimmte Form ästhetischer Erfahrung. Anhand einschlägiger Texte und Beispiele aus Kunst und Literatur versucht das Seminar, diesen Zusammenhang zu erhellen.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

325230013 Menschen und Bilder. Eine Kulturgeschichte**K. Marek, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

Die Frage nach dem Verhältnis von Menschen und Bildern ist so einfach zu stellen wie schwer zu beantworten. Fest steht allein: Der Mensch ist seit seinen frühesten Tagen nicht nur Jäger*in und Sammler*in, sondern insbesondere auch Homo imaginans, ein äußere und innere Bilder produzierendes Lebewesen. Diese Grundüberlegung war immer wieder Anlass, um aus kulturwissenschaftlicher Perspektive über die *longue durée*, die lange Dauer des Bildermachens, seit der Prähistorie nachzudenken – und dabei sehr unterschiedliche Theorien zu entwickeln und durchaus sehr verschiedene Aspekte zu betonen.

Immer wieder standen dabei auch sehr grundsätzliche Fragen im Zentrum: Warum machen Menschen Bilder? Und was machen Menschen mit Bildern? Wie geht man mit ihnen um und wozu werden sie verwendet? Und wie verhalten sich die Bilder der Gegenwart schließlich zu ihren ältesten Vorfahren? Aus welchem Nachleben speisen sie sich? Wie lassen sich bei allen Brüchen im Lauf der Geschichte doch bestimmte, möglicherweise auch bildanthropologische Zusammenhänge beschreiben? Und wie verhält sich hierzu schließlich ein spezifisch europäisch geprägter Kunstbegriff, der bestimmte Bilder vor allem für die distanzierte ästhetische Betrachtung bestimmt? Diesen Fragen gehen einige der maßgeblichen kulturwissenschaftlichen Denker*innen nach, mit deren Überlegungen und Texten wir uns auseinandersetzen wollen.

Die Bereitschaft zu regelmäßiger Lektüre und Anwesenheit wird vorausgesetzt. Die Themenvergabe und Besprechung des Seminarplans erfolgt in der ersten Sitzung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

325230014 Neutralisieren Engagieren ... in Kunst und Philosophie

C. Windgätter, C. Voss, KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Raum: Lounge - Seminarraum K01 (Steubenstraße 6, Haus G), 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

Über Kritik heißt es seit einiger Zeit, sie befände sich in einer fundamentalen ›Krise‹. So wird ihrer dauernden Inanspruchnahme misstraut, ihre Besserwisserei angeprangert, ihre Wirkungslosigkeit vorgeführt und nicht zuletzt vor ihren Legitimationsdefiziten gewarnt. Auch Vorwürfe wie Dogmatismus, Ideologisierung oder Fixierung auf Negative werden erhoben; ebenso wie der Verdacht, sie sei zum Trainingsfall fürs Kritisierte geworden.

Anlass genug, (erneut) nach den Möglichkeiten und Grenzen kritischer Diskurse zu fragen. In diesem Seminar soll das anhand der Leitbegriffe ›Neutralisieren‹ und ›Engagieren‹ versucht werden.

Ziel ist es, sie in unterschiedlichen Diskursfeldern zu diskutieren, in denen sie jeweils unterschiedlich verteilt, gemischt, verbunden und bewertet auftreten: etwa in der Anthropologie, der Kunst, den Medien(techniken) oder der Politik. Zu den Konstanten könnte dann gehören, dass sich beide Begriffe durch Inkonstanz auszeichnen; d.h. sie sind weder stabil noch beliebig.

Stellt sich die Frage, wie belastbar beide Begriffe für gegenwärtige Diskussionen überhaupt (noch) sind und ob sich aus ihnen gar Erkenntnisse für eine Erneuerung des Kritik-Begriffs ableiten lassen?

Das Seminar findet als gemeinsame Veranstaltung der Fakultät Medien und der Fakultät Kunst & Gestaltung statt.

Es wendet sich an lesefreudige Studierende, die Interesse an einem explorativen, kollaborativen und unfertigen Nachdenken haben!

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Wöchentliche vorbereitende Lektüre der Seminartexte, Engagement in den Diskussionen.

Leistungsnachweis

Hausarbeit bzw. Visualisierung

325230015 Praktiken und Materialitäten der Porträtfotografie im 19. Jahrhundert

M. Lampe, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 17.10.2025 - 06.02.2026

Fr, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, 07.11.2025 - 07.11.2025

Beschreibung

Mit der Einführung der Fotografie in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts veränderte sich die Porträtkultur grundlegend. Erstmals konnten auch breite Teile der Gesellschaft Bildnisse von sich anfertigen lassen, ein Privileg, das zuvor vor allem den wohlhabenden Schichten im Medium der Malerei oder Skulptur vorbehalten war. Verfahren wie Daguerreotypie, Kalotypie oder die im Carte-de-Visite-Format verbreiteten Albuminabzüge machten die Porträtfotografie zu einem Massenmedium, das sich nicht nur formal und inhaltlich ausdifferenzierte, sondern auch in seiner materiellen Beschaffenheit eine große Bandbreite aufwies. Fotografische Porträts wurden in privaten Schmuckschatullen verwahrt, in aufwändigen Alben gesammelt oder zirkulierten als kommerzielle Objekte über Ländergrenzen hinweg. Sie dienten der Erinnerungspraxis, der sozialen Distinktion und der Inszenierung von Identität. Dabei lässt sich eine ambivalente Bewertung der Fotografie beobachten: Einerseits wurde sie für ihre scheinbar objektive, detailgetreue Wirklichkeitsabbildung geschätzt, andererseits begegnete man den seriellen „Maschinenbildern“ mit Skepsis und sprach ihnen künstlerischen Wert ab.

Das Seminar wird einerseits Grundlagen der Porträttheorie und Fotografiegeschichte vermitteln und anhand unterschiedlicher Formate, Verfahren und Praktiken die Spezifik der Porträtfotografie im 19. Jahrhundert untersuchen. Zugleich soll das Thema bildtheoretisch erweitert werden, indem einleitend auf das Porträt und die Gründungsmythen der Malerei Bezug genommen und abschließend ein Ausblick auf das 20. und 21. Jahrhundert gewagt wird (u. a. Cindy Sherman, KI-generierte Porträts). Zwei Exkursionen zu Weimarer Sammlungen ermöglichen dabei die Auseinandersetzung mit Originalen.

Bemerkung

Die Veranstaltung wird von Dr. Moritz Lampe durchgeführt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Referat, Hausarbeit

325230016 Praxis der Bilderschließung - Fachdidaktikmodul III

C. Nille, A. Dreyer, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Di, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 21.10.2025 - 03.02.2026

Di, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 06.01.2026 - 06.01.2026

Di, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, 20.01.2026 - 20.01.2026

Beschreibung

Die Bilderschließung ist neben der künstlerischen Praxis das Hauptthema des Kunstunterrichts. Trotz dieser zentralen Rolle im Unterricht und vielfältiger kunstpädagogischer Arbeiten zur Bilderschließung ist bisher weitgehend unklar, wie sich diese im regulären Kunstunterricht gestaltet. Dies wurde noch nicht empirisch untersucht.

Diese Lücke führt dazu, dass im Seminar die Möglichkeit geboten wird, dass Studierende einen realen Forschungsbeitrag leisten. Hierzu erfolgt eine knappe Einführung in die Thematik, um die Problemlage, den Forschungsstand sowie relevante Forschungsmethoden zu überblicken. Dann werden die Studierende in Form von Experteninterviews eigenständig Daten erheben und diese auswerten. Ergänzend hierzu finden Quellenanalysen (z.B. Unterrichtsmaterialien, Abituraufgaben, Curricula) statt. Es ist angestrebt, die Ergebnisse (gemeinsam) zu publizieren.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

1. Prüfungsabschnitt LAK/ Anmeldung zum 2. Prüfungsabschnitt

Leistungsnachweis

- aktive Beteiligung
- Interview + Auswertung + Präsentation
- schriftliche Zusammenfassung

325230018 verzeichnen. Didaktische VerUnMöglichkeiten - Fachdidaktikmodul III

E. Rufenach-Ruthenberg, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 29.10.2025 - 29.10.2025

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 12.11.2025 - 19.11.2025

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 03.12.2025 - 17.12.2025

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.01.2026 - 04.02.2026

Beschreibung

«The uncertain and imprecise way of constructing a drawing is sometimes a model of how to construct meaning. What ends in clarity does not begin that way.» (William Kentridge, 1999 p. 8.)

Was zeichnest Du? Was soll das sein? Wie zeichne ich? Wie darf ich sein? Warum zeichnen wir? Wohin können wir uns zeichnend werfen? Aus einem Unterschied in den Fragen erwächst eine relevante Differenz in den Antworten, die sich womöglich von denjenigen unterscheiden, die wir bisher erhalten haben. Oder nicht?

Ich möchte Euch einladen, uns selbst zu befragen, wie sehr wir in Erwartungshaltungen von anderen an uns und von uns an andere gefesselt sind, sodass unser zeichnerischer Bewegungsraum begrenzt gehalten wird.

In Kooperation mit Nina Lundströms Projekt wollen wir Zeichnende (inkl. uns selbst), Bezeichnendes, Bezeichnetes untersuchen. Die zeichnerische Praxis wollen wir mit der Praxis des Theoretisierens verbinden und pädagogische Praktiken vergleichend einer spezifischen Form der Kritik unterziehen. Unsere gemeinschaftliche Aufgabe wird es sein, ein Ver_zeichnen anzulegen.

Offen für alle, die nicht gleich den Stift zur Seite legen, wenn sie sich verzeichnet haben.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

Paralleler Besuch des Projekts von Nina Lundström!

oder eine eigene, davon unabhängige, kontinuierliche zeichnerische Praxis

Leistungsnachweis

1. Präsentation im Seminar zu künstlerischer und/oder fachdidaktischer Position
2. Beitrag zum Ver_Zeichnis

325230019 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, 20.10.2025 - 02.02.2026

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

Voraussetzungen

TBA

Leistungsnachweis

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

325230022 Graduiertenkolloquium**C. Windgätter, J. Brevern, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Mi, Einzel, 09:30 - 12:30, Marienstraße 7 B - Sitzungsraum, 05.11.2025 - 05.11.2025

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 17.12.2025 - 17.12.2025

Mi, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 21.01.2026 - 21.01.2026

Beschreibung

Blockveranstaltung für Examenskandidat_innen der Lehrstühle Prof. Dr. von Brevern und Prof. Dr. Windgätter.

Teilnahme erfolgt auf persönliche Einladung.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

325230024 Public Arts Garage #4: Encountering Hidden Cities**A. Toland, KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftsmodul

Beschreibung

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

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung

325230025 Game Studies, Design & Development**J. Hüfner, M. Pingel**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftsmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 21.10.2025

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - PC-Pool 105, ab 21.10.2025

Beschreibung

Videospiele. Dieses von der akademischen Lehre mithin stiefmütterlich behandelte Medium birgt eine Komplexität, die ihresgleichen sucht. Ihre Entwicklung dauert oft mehrere Jahre und sie benötigen äußerst interdisziplinäre Fähigkeiten: Programmierung, Design, Kunst, Schriftstellerei und viele mehr. Auch die Resultate sind vielfältig: Von schwer zugänglicher Kunst über den Sommer-Blockbuster zu Kinderspielen oder angewandten Applikationen für Unternehmen gibt es zahllose verschiedene Ansätze und Verwendungen für Videospiele. Aufgrund der interaktiven

Ebene sind sie als Medium für Medien- und Kulturforscher weiterhin schwer zu greifen. Aber gerade aufgrund dieser Komplexität ist die Auseinandersetzung mit ihnen nicht nur notwendig, sondern ebenso spannend und lehrreich.

In diesem Seminar behandeln wir zunächst die Geschichte, Definition und Interpretation von Videospielen. Außerdem werden parallel in der ersten Veranstaltung der Reihe "Iterative Lehre" (siehe unten) die Produktions-Realität und -Techniken der Spieleindustrie erläutert. Im Anschluss widmen wir uns den Elementen, aus denen sich Videospiele zusammensetzen: Interaktivität, Game/Level/Systems Design, Assets, Geschichten, Emergente Systeme und "Game Feel".

Zu guter Letzt werden wir die künstlerischen Inhalte einiger ausgewählter Spiele im Kontext von kulturellen Themen wie Kunst, Politik, Räumlichkeit und Zeit betrachten. Dabei fokussieren wir vor allem "Indie Games" von ca. 2010 bis heute, welche eine Balance zwischen künstlerischen und spielerischen Inhalten anstreben.

Eine weitere Veranstaltung ist für alle Seminar-Teilnehmer*innen verpflichtend:

Die Veranstaltungen der Reihe "Iterative Lehre", in der in monatlichen Treffen gemeinsam mit den Studierenden der beiden Workshops der Bauhaus Gamesfabrik die Inhalte und Didaktik der Gamesfabrik-Lehre gemeinsam evaluiert und iteriert werden, d.h. die Studierenden haben direkten Einfluss auf die Gestaltung des Lehrplans und die Form des Studiums. Die Diskussionsformen und Techniken entlehnen wir dafür aus dem "Agile Development", welches die gängige Projektmanagement-Form der Videospiele- und Designbranche ist.

In den Wochen, in denen „Iterative Lehre“ nicht stattfindet, wird dessen Zeitslot genutzt für eine offene Runde gemeinsames Spielen und diskutieren der Videospiele, die für Seminar und Workshop relevant sind.

Die Angebote der Bauhaus Gamesfabrik im WS25/26 und SS26 sind Teil des geförderten Drittmittelprojekts Freiraum. Zur Summaery 2026 wird eine Veröffentlichung der Ergebnisse der Kurse angestrebt, zu der auch die Hausarbeiten dieses Seminars gehören (können).

Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Studierende begrenzt. Ab einer Teilnehmerzahl von mehr als zehn Studierenden werden wir in eine größere Räumlichkeit umziehen.

Die Sprache des Kurses (Deutsch oder Englisch) hängt von den Teilnehmer*innen ab und wird beim ersten Treffen festgelegt. Hausarbeiten können in jedem Fall auf deutsch oder englisch geschrieben werden.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Voraussetzungen

Interesse an Geschichte, Design, Entwicklung und Interpretation von Videospielen

Leistungsnachweis

- Aktive Teilnahme in Seminar
- Kurzreferat zu einem der Themen
- Abschlussarbeit (Hausarbeit oder vergleichbares)

Workshops

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

Sonstige Module

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

325210059 Mural für Schmölln (Freies Modul)

G. Ruhland, C. Giraldo Velez, KuG

Fachmodul

Beschreibung

Wandgestaltung einer Innenfläche am Roman-Herzog-Gymnasium im ostthüringischen Schmölln (<https://rhgsln.edupage.org/>).

Ein Tandem aus Studierenden der Fakultät Gestaltung – von denen mindestens eine Person LAK studiert – entwickelt in einem partizipativen Prozess mit Schüler:innen und der Kunstpädagogin Elke Vogler vor Ort eine Form, die mit Tafelfarbe dauerhaft installiert wird und die in der Folge ihres Bestehens mit Kreide immer neu bespielt werden kann. Ziel ist es, eine ortsspezifisch passende Form zu finden, mit den Schüler:innen (auch grafisch) in Austausch zu treten und eine gute gestalterische Lösung zu erarbeiten. Dabei machen alle Lehrkräfte sowie Studierende und Schüler:innen Vorschläge. Die Vorgabe der Tafelfarbe impliziert eine kontrastreiche, grafische Form.

Dr. Grit Ruhland und Catalina Giraldo Velez begleiten den Entwurfsprozess und die Umsetzung. Die Durchführung ist schwerpunktmäßig im November 2025 geplant.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

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