

Vorlesungsverzeichnis

M.A. Produkt-Design

WiSe 2025/26

Stand 23.02.2026

M.A. Produkt-Design	3
Fachmodule	3
Projektmodule	19
Wissenschaftsmodule	35
Sonstige Module	47

M.A. Produkt-Design

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)

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 gesehenen 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

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

325210018 Back to Ecosystems**M. Gapsevicius, I. Lee Arturo**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 20.10.2025

Beschreibung

Other teachers: Bethan Hughes

An ecosystem can be described as a network of interacting living and non-living components within a defined space—such as a garden, an exhibition space, or, in a broader sense, a bacterial cell or an artwork. Also, or as Felix Guattari puts it, the ecological registers comprise the environment, social relations, and human subjectivity.

In the proposed project module, we will adopt this broader understanding of ecosystems, conceptually engaging with the notion and its interactive elements. What elements can be identified within a defined ecosystem? How do these elements respond to the questions posed by an artwork?

During the module, we will develop an installation—and, in a broader sense, explore land art, interactive audiovisual works, or participatory events—as an ecosystem constituting an artwork, examining how all components come together to convey its conceptual core. This process will be supplemented by an intensive five-day workshop.

During the workshop, we will test the technical and conceptual limits of installation by creating a series of temporary installations in spaces in and around the university. Stretching the notion of ‘ecology’ beyond its original meaning – denoting the relationship between living organisms and their environment – we will identify and experiment with the different interlocking elements that produce an audiovisual installation.

Students will develop skills to understand how Audiovisual synchronisation, immersive spaces, screen surfaces, and site-specificity contribute to the creation of an audiovisual installation. Rather than outlining visionary projections of an artwork, they will learn to articulate the work in its realised form.

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 3 Plenen)

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.

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

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

325210035 Synthetic Aesthetics

K. Schlimm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 116, ab 22.10.2025

Beschreibung

Die Integration KI-basierter Visualisierungssysteme verändert den Designprozess grundlegend. Das Modul untersucht den strategischen Einsatz generativer Werkzeuge wie MidJourney, Vizcom und Nano Banana und vermittelt deren Potenziale für iterative Entwurfsprozesse. Im Fokus stehen Verfahren wie Text-to-Image, Sketch-to-Rendering und Image-to-3D, die eine beschleunigte Entwicklung, Variation und Inszenierung von Produktideen ermöglichen. Neben der praktischen Anwendung legt das Modul Wert auf die kritische Reflexion ökologischer, gesellschaftlicher und ethischer Dimensionen. Studierende lernen, KI nicht nur als Werkzeug, sondern als eigenständiges Medium ästhetischer und kritischer Auseinandersetzung zu begreifen, das neue Perspektiven auf Entwurf, Visualisierung und Produktinszenierung eröffnet.

Modulziele

- Fundiertes Verständnis für den Einsatz KI-gestützter Werkzeuge im kreativen Designprozess
- Entwicklung und Anwendung von Strategien zur Optimierung von Prompting-Techniken
- Gestaltung konsistenter visueller Szenarien und Produktdarstellungen mit KI-Tools
- Kritische Analyse von Potenzialen und Grenzen generativer Systeme in ökologischer, gesellschaftlicher und gestalterischer Hinsicht

konkret:

- Parametrische Kontrolle von Stil, Form und Objektkonsistenz
- Live Sketch-to-Rendering
- Text-to-Image-Generierung als exploratives Entwurfsinstrument
- Multi-Image-Blending für Kampagnen, Moodboards
- Image-to-3D-Mesh für digitale Modellierung und prototypische Entwürfe

Bemerkung

Unterrichtssprache: Deutsch

Einzelkonsultation nach Absprache auch auf Englisch

Präsenztermine:

22.10.25
 29.10.25
 05.11.25
 12.11.25
 19.11.25
 26.11.25
 03.12.25
 10.12.25
 17.12.25
 07.01.25
 14.01.25
 21.01.25
 28.01.25
 04.01.25

Voraussetzungen

Regelmäßige **verbindliche** Teilnahme!

- mindestens 4. Semester im BA-Studium
- bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten als Grundlage

Leistungsnachweis

Regelmäßige aktive Teilnahme; Referat; gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts und Dokumentation

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 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/symptopoesis, 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 agentive, 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**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

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

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 Daten-sonifikation 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 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.

325210054 How to Postpro**K. Hofmann, J. Hufner, N. Seifert**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 12.11.2025 - 14.11.2025

Block, 10:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 28.11.2025 - 29.11.2025

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 05.12.2025 - 05.12.2025

Block, 10:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 11.12.2025 - 12.12.2025

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 16.01.2026 - 16.01.2026

Beschreibung

In diesem praxisorientierten Kurs wird der professionelle Workflow der Postproduktion anhand von eigenen Filmprojekten vermittelt. Beginnend mit der Organisation und Durchführung der Montage wird zunächst das Material strukturiert, Sequenzen effizient aufgebaut und erste Rohfassungen bis hin zum Feinschnitt erstellt. Darauf aufbauend vermittelt der Kurs die Grundlagen des Sounddesigns: Tonspuren werden gereinigt, Foleys aufgenommen und Mischungen vorbereitet. Im letzten Schritt steht die Farbkorrektur im Mittelpunkt. Um den Look zu optimieren sollen gezielt Bildstimmungen angepasst werden um den visuellen Look eines Projekts zu hervorzuheben. Es können eigene Projekte mitgebracht um diese direkt

im Kurs bearbeitet werden.

Durch Blockmodule von 2-3 Tagen pro Einheit und die Unterstützung durch Expert:innen (Karl Hofmann, Andreas Vorwerk) wird die Möglichkeit geboten, den kompletten Postproduktionsprozess praxisnah zu durchlaufen. Vorkenntnisse sind nicht zwingend erforderlich; der Schwerpunkt liegt auf einem strukturierten, professionellen Workflow in Schnitt, Sounddesign und Farbkorrektur

Genutzt wird die Videowerkstatt in der Bettina-von-Arnim-Straße.

Bemerkung

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

325210058 Fundamentales im Porzellan

Fachmodul

Mi, wöch., 08:30 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005, ab 22.10.2025

Beschreibung

Lehrende: Isa Schreiber

Das Modul vermittelt die wesentlichen gestalterischen und technischen Grundlagen der Porzellanherstellung. Im Mittelpunkt stehen materialgerechte Gestaltung und Prozessoptimierung, ergänzt durch praktische Übungen im Modell- und Formenbau, in der Formgebung mittels Schlickerguss sowie in der Oberflächenbearbeitung.

Die inhaltliche Arbeit ist im Bereich der Tischkultur eingebettet: Die Studierenden entwerfen und fertigen Geschirr als ästhetische und funktionale Basis einer gelungenen Lebensmittelpräsentation.

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester, CAD Kenntnisse zum 3D-Drucken der abzuformenden Modelle

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Entwurf und Modelle, Ausstellungspräsentation

(Abgabe + Präsentation)

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.

32522007 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-Scholl-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.

325220012 Experimentelle Videospiele-Entwicklung

J. Hintzer, J. Hüfner, 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 Videospieldkritik sowie das Seminarmodul 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

325220013 Experimentelle Videospieldkritik

J. Hüfner, 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 Videospiele 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 Videospiele- und Designbranche ist.

Die Angebote der Bauhaus Gamesfabrik im WS25/26 und SS26 sind Teil des geförderten Drittmittelprojekts Freiraum. Zur Summer 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)

325220018 Freies Projekt - Design und Management

G. Babbist
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

325220019 Freies Projekt - Emerging Technologies and Desgin**T. Pearce**
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

325220022 Freies Projekt - Industriedesign**A. Mühlenberend**
Projektmodul**Beschreibung**

Für die Anmeldung ist eine vorherige schriftliche Bestätigung der betreuenden Professur erforderlich. Bitte setzen Sie sich dazu vorab mit den Lehrenden in Verbindung.

Auszug aus der Studienordnung (Ausgabe 50/2019):

Im fünften bis siebten Semester kann höchstens ein Projektmodul in einem Umfang von 18 LP als freies Projekt absolviert werden, sofern dieses Projekt von einem Professor/einer Professorin des Studienganges fachlich begleitet wird. Ein freies Projekt wird von Studierenden vor Beginn eigenständig thematisiert. Verpflichtend ist, dass sich die Studierenden vor Aufnahme der Arbeit am freien Projekt die angestrebte Studienleistung in einer Vereinbarung mit den betreuenden Professoren/Professorinnen bestätigen lassen.

Leistungsnachweis

Note

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

Veranst. SWS: 18

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 Industrieblocken 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

325220034 MPM - Mono-Poly-Meal

G. Babtist, K. Schlimm

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - 116, ab 21.10.2025

Beschreibung

Das Projektmodul „MPM - Mono-Poly-Meal“ widmet sich der Zukunft der Esskultur von Singles. Anhand von Trends, Fakten und Statistiken werden Szenarien, Designstudien und Produkten entwickelt, die sich mit den Auswirkungen von Alleinleben auf das Essen beschäftigen. Dabei stehen Fragen und Themen wie Kochen und Essen im kleinen Wohnraum, Digitalisierung, kulturelle Unterschiede, Demographie, Gesundheit, Nachhaltigkeit und Zero-Waste-Prinzipien im Fokus. Essen soll als soziales Erlebnis für Singles neu interpretiert werden, wobei Rituale und Knigge eine wichtige Rolle spielen können. Ziel ist die interdisziplinäre Entwicklung von Konzepten, Produkten und Dienstleistungen, die formal, funktional und symbolisch überzeugen. Der Entwurfsprozess umfasst Recherche, Referate und Zwischenpräsentationen, begleitet durch Plenen und Konsultationen.

Bemerkung

Gesamtplenen auf Deutsch, Konsultationen nach Absprache optional auch auf Englisch

Präsenztermine:

Immer Dienstag und Donnerstag, 13:00 Uhr

Voraussetzungen

Spezifisch: Produktdesign Modellbau-Kompetenz. Zugang und Einführung zu den Werkstätten der Fakultät Kunst und Gestaltung (Modellbau, Metall, Holz, Kunststoff, Gips- und Formenbau)

Leistungsnachweis

Neben der regelmäßigen Teilnahme ist zum Semesterende die Erstellung von 1:1 Modellen und einer Dokumentation und Produkt/Imagefilm im Team gefordert.

325220035 Oberflächlich/Unterflächlich**E. Rufenach-Ruthenberg, KuG, N. Lundström**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 15:00, Ateliersarbeitsplätze 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 anzufordern und zu reservieren.

325220036 Open Photonics Makerspace

M. Hesselmeier

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 21.10.2025

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 28.10.2025

Beschreibung

Open Photonics Makerspace

Das Licht ist die erste Bedingung aller Sichtbarkeit. Dieses Projektmodul widmet sich dem Thema Licht als künstlerischem und gestalterischem Material. Licht ist allgegenwärtig, es macht Dinge sichtbar, ist selbst aber transparent. Licht verleiht Räumen Stille, schafft Raumpräsenz und lässt den Raum verschwinden. Es ist zugleich Darstellung und Mittel zur Darstellung – ein faszinierendes Material für Künstler/innen und Gestalter/innen. Digitale Technologien ermöglichen es, Licht dynamisch, responsiv und interaktiv zu denken, und fordern uns heraus, adäquate neue Formen und Umgangsformen zu entwickeln.

Geplant ist eine Kooperation und eine gemeinsame Ausstellung mit der Lichtwerkstatt Jena am Abbe Center of Photonics an der Friedrich-Schiller-Universität Jena. Der Makerspace arbeitet an der Schnittstelle im Wissens- und Technologietransfer zwischen Forschung, Industrie und der regionalen Maker-Community. Zusammen mit dieser Community aus Studierenden, WissenschaftlerInnen und BastlerInnen sollen in einem Hackathon-Format begleitend Ideen ausgetauscht, experimentiert, entwickelt und prototypisch umgesetzt werden. Dabei soll gemeinsam das enorme Potenzial der interdisziplinären Perspektiven von Kunst, Gestaltung, Technologie und Forschung zum Thema Licht entwickelt und neue Zugänge zu dem Thema geschaffen werden.

Das Projektmodul Open Photonics Makerspace knüpft an das im letzten Wintersemester 2024/25 angebotene Projektmodul Enacted photons - exploring light as an artistic medium an und schafft eine Neu- wie auch eine Weiterentwicklung der Arbeiten. Diese können durch die Kooperation vertieft und präzisiert werden. Das Projektmodul steht aber auch allen Interessierten ohne fachliches Vorwissen offen. Voraussetzungen zur Teilnahme am Projektmodul ist die Belegung des begleitenden Fachmoduls: Physical Computing by Brian Larson Clark oder das Fachmodul Re/Generative Art + Design von Lotta Stöver.

Die Kooperation zwischen der Bauhaus-Universität Weimar und der Friedrich-Schiller-Universität Jena wird durch den Kreativfonds der Bauhaus-Universität Weimar: Open Photonics – Light at the Intersection of Art and Science gefördert.

—

Anmeldung:

Anmeldung über das BISON Portal

Bitte senden Sie ein kurzes Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, Ihre Auswahl begleitender Fachmodule, sowie Ihren Wissensstand und Hintergrund darlegen, an: martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Teilnahme an Zwischen- und Endpräsentationen
- Teilnahme an der gemeinsam organisierten Ausstellung zum Ende des Semesters
- Die Arbeit/das Projekt muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert werden

Die Dokumentation der Projekte/Arbeiten erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters und wird als Workfile und als Film im MP4-Format erwartet.

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

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, 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 centrums 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

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 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)

425210002 Designing Haptics for Tangible Interaction

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS:

10

Projekt

Beschreibung

Tangible Interaction (TI) refers to the use of physical artifacts that can be touched and manipulated to interact with a (digital) system. In this research project, we want to investigate the role of haptics in tangible interaction. How can these otherwise passive artifacts be enriched with tactile or haptic output, making the interaction more dynamic and engaging? To approach this question, we have to direct our research in different directions. We begin with the physiological foundations of the human body and move on to literature about topics like the semiotics of touch before exploring technological approaches for prototyping haptic experiences. Throughout the course, we will analyze use cases, identify opportunities, and reflect on the limitations of haptic tangibles.

The course follows a Research through Design (RtD) approach and emphasizes collaborative, interdisciplinary work. Students from technical and design backgrounds will work together to develop concepts and designs to implement haptics for tangible interfaces, for example using motor-based actuation. Alongside engaging with relevant literature, participants will explore different methods for developing and prototyping their ideas and eventually implement some of them in practice.

This course is well-suited for students who enjoy open-ended challenges, are motivated to find and define their own problems, and value both individual exploration and group collaboration. It offers the chance to combine research, ideation, prototyping, and evaluation in a multidisciplinary setting, drawing on diverse skills such as literature and web research, hardware prototyping with Arduino, material experimentation with wood, fabric, or plastics, and even traditional fabrication techniques like origami. With its broad scope and emphasis on hands-on work, the project is particularly suited for students looking for an 18 ECTS course.

Students from HCI Master and Bachelor Informatik apply via the usual project fair mechanism.

Students from non-Computing programs (Master Media Architecture, Product-Design (BA/MA), Media Arts/ Design (BA/MA)): There are up to 2 places for non-computing students. Beside creativity, it would be great if you bring practical experience with physical construction e.g. 3D-printing, laser-cutting, woodwork etc. and ideally some prior experience with electronics and Arduino. Interested students from these non-Computing programs **need to apply** and contact Hannes and Eva via email. Please apply until 14.10.2025 by E-Mail to Hannes.waldschuetz@uni-weimar.de and eva.hornecker@uni-weimar.de (please include a description of your prior experience in relevant areas, with examples of prior work / portfolio if applicable)!

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

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](#).

125223105 RoboCut: Robotic Cutting for Multi-Material Assemblage and Expanded Expression

M. Braun, M. Herrmann, L. Kirschnick, P. Ko, J. Willmann

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 21.10.2025 - 03.02.2026

Beschreibung

In der Lehrveranstaltung „RoboCut“ erwerben die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Implementierung digitaler Entwurfs- und Herstellungsprozesse. Hierzu sollen die Studierenden eigene entwerferische, konstruktive und materielle Erprobungen durchführen und diese gemeinsam validieren und verorten. Eine besondere Rolle spielt die Konzeption – und Umsetzung – von robotischen Schneidprozessen zur präzisen und effizienten Herstellung geometrisch-komplexer Komponenten und Körper, die sowohl neuartige

ästhetische/expressive Qualitäten aufweisen als auch spezifischen funktionalen/konstruktiven Anforderungen als Verbindungselemente (u.a. für vorgefundene Materialien, wie beispielsweise Restmaterial, Halbzeuge etc.) gerecht werden. Die Studierenden arbeiten hierzu mit definierten CAD-CAE-CAM Workflows und interagieren direkt mit dem Roboter. Hierzu werden zunächst bestehende Materialien und Kontexte mittels 3D-Scan digitalisiert und als Grundlage für das parametrische Design und die maschinelle Herstellung entsprechender Verbindungselemente herangezogen. Auf diese Weise sollen die Studierenden neue – sowohl theoretisch/methodische als auch praktisch/operative – Ansätze und Verfahrensweisen digitaler Entwurfs- und Herstellungsprozesse erkunden und diese im 1:1 Maßstab umsetzen. RoboCut ist als fachübergreifende, forschungsorientierte Lehrveranstaltung konzipiert und wird im Rahmen des Drittmittelprojekts „IrreguLab“ durchgeführt. Die Betreuung erfolgt durch die Professuren „Konstruktives Entwerfen und Tragwerkslehre“ und „Designtheorie und Designforschung“. Die Lehrveranstaltung wird als Fach-/Wissenschaftsmodul mit integralen Übungen (6 ECTS) für Studierende der Fachrichtungen Architektur, Produktdesign und Bauingenieurwesen angeboten. Als „Austragungsort“ wird das Bauhaus Design Lab (D-LAB) fungieren. Die Ergebnisse sollen an der go4spring und Winterwerkschau präsentiert werden.

Bemerkung

Im Seminar erkunden und wenden die Studierenden robotergestützte Fertigungsprozesse im experimentellen Kontext an, um bestehendes Material (z.B. Restmaterial, Halbzeuge etc.) mittels digitaler und physischer Methoden in neue Nutzungen zu überführen und damit ästhetisch/funktional zu transformieren. Der Fokus liegt auf der Entwicklung neuartiger Ansätze für die digitale/parametrische Gestaltung und robotische/maschinelle Fertigung von ebensolchen Verbindungselementen, wobei sowohl theoretisch-methodische als auch materiell-konstruktive bzw. maschinell-herstellungsbezogene Ansätze gezielt vermittelt und erprobt werden.

Voraussetzungen

*Wichtig: Für die Teilnahme sind keinerlei Vorkenntnisse im Bereich der Robotik und/oder robotischen Fertigung notwendig; allerdings werden Grundkenntnisse in Rhinoceros 3D und Grasshopper vorausgesetzt. Die Teilnehmer*innenanzahl ist auf 6–10 Studierende begrenzt.*

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind: a) die Teilnahme an den Sitzungen/Veranstaltungen (mindestens 80% Anwesenheit); b) Erarbeiten eines Design- und Fertigungsprozesse (einschl. Kontextanalyse, entwerferisches Konzept, methodische Positionierung, konstruktives System) sowie Vorbereitung und Halten eines Vortrags; c) Durchführung materiell-physischer Fertigungsprozess, einschließlich des finalen Prototyps und kontinuierlicher Dokumentation; und d) Teilnahme an der go4spring/Winterwerkschau.

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 aufs 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**

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 entsprechende Studienordnung

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

Wissenschaftsmodul

Veranst. SWS: 4

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 Videospiele

Leistungsnachweis

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

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

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

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

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